



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

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1

Sarjana Pendidikan

Dian Putri Anifah

2401415029

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Jurusan
Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Kamis

Tanggal : 15 Agustus 2015

Panitia Ujian Skripsi

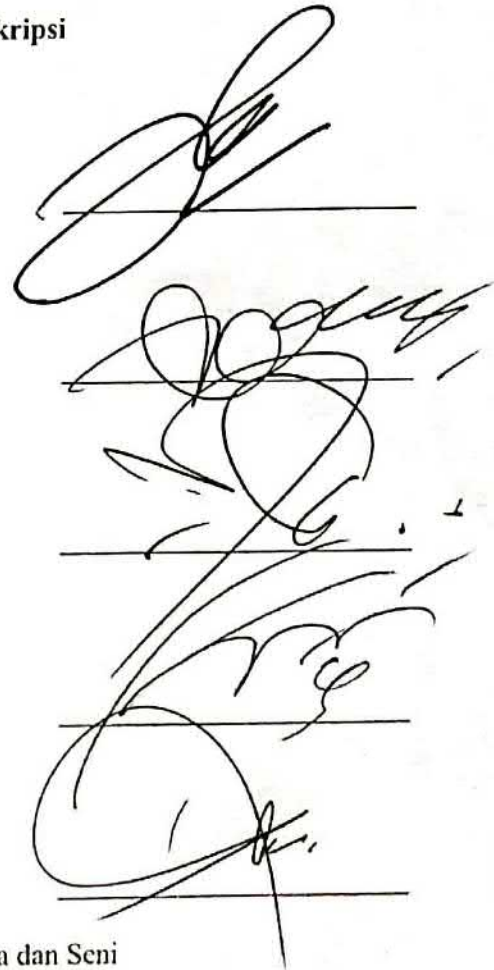
Ketua,
Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A.
NIP. 198505282010121006

Sekretaris,
Supadmo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196803071999031001

Penguji 1,
Gunadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198107012006041001

Penguji 2,
Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M.Pd.
NIP. 195508181983031001

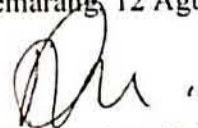
Penguji 3, Dosen Pembimbing I
Dr. Syakir, M.Sn.
NIP. 196505131993031003



PERNYATAAN

Skripsi dengan judul “Menggambar Ilustrasi Sebagai Metode Mendongeng: Kajian Proses Kreatif Tokoh Pendongeng Kak Kempho” ini hasil karya peneliti sendiri, bukan buatan orang lain, dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan Skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Agustus 2019



Dian Putri Anifah
2401415029

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Man Jadda WaJada”

(Siapa yang Bersungguh-sungguh pasti akan Berhasil)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Universita Negeri Semarang
2. Orang tua yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan serta selalu tiada henti mendoakan, serta memberi bantuan finansial sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya dalam memberikan ridho sehingga skripsi yang berjudul “Menggambar Ilustrasi Sebagai Metode Mendongeng: Kajian Proses Kreatif Tokoh Pendongeng Kak Kempfo” dapat diselesaikan, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Proses dari awal pembuatan sampai terselesaikannya skripsi ini tak lepas dari dukungan, dorongan, kritik dan saran dari banyak pihak sehingga dapat terselesaikan. Untuk itu secara khusus penulis ucapkan terima kasih kepada Dr. Syakir, M.Sn sebagai pembimbing 1 dan Muhammad Rahman Athian, S.Pd., M.Sn sebagai pembimbing 2 (informal) yang telah membimbing dan meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk serta saran yang konstruktif dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Ucapan terimakasih saya tujukan kepada berbagai pihak, baik yang langsung maupun tidak langsung telah membantu penyelesaian skripsi ini. Pihak-pihak tersebut adalah sebagai berikut. Saya ucapkan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberi kemudahan dalam izin penelitian.

3. Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan.
4. Kedua orang tua dan adik-adikku yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan, serta selalu tiada henti mendoakan.
5. Kak Kemptho Antaka dan keluarga yang telah bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian.
6. Teman-teman Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang dan teman-teman terdekat, atas segala bantuan, motivasi dan do'a.
7. Teman-teman Kos yang telah memberikan dukungan serta do'a untuk kelancaran terselesaikannya skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis berharap, semoga budi baik dari pihak-pihak yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat menambah manfaat dalam dunia pendidikan seni rupa.

Semarang, Agustus 2019

Peneliti

ABSTRAK

Anifah, Dian Putri. 2019. Menggambar Ilustrasi Sebagai Metode Mendongeng: Kajian Proses Kreatif Tokoh Pendongeng Kak Kempfo. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Dr. Syakir M.Sn., (2) Muhammad Rahman Athian, S.Pd., M.Sn. i-xvii, 1-166 hlm

Kata Kunci: Dongeng, Ilustrasi, Kreativitas, Kak Kempfo

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 penyampaiannya. Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan proses kreatif tokoh pendongeng Kak Kempfo ketika mendongeng sambil menggunakan metode menggambar secara langsung di depan audiens, 2) mendeskripsikan visualisasi kreativitas mendongeng menggunakan metode menggambar oleh Kak Kempfo, 3) mendeskripsikan pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo. Secara metodologis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus penelitian ini yaitu pada proses kreatif Kak Kempfo dalam mendongeng dengan menggunakan metode menggambar secara langsung. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan studi data dokumen. Lokasi penelitian berada di tempat-tempat Kak Kempfo melakukan aktivitas mendongeng, terutama di Semarang. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, proses kreativitas Kak Kempfo 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 kartunal, dan hanya berupa garis-garis ekspresif dan spontan. Ketiga, pesan moral yang disampaikan berupa keteladan dari cerita yang disampaikan. Saran kepada (1) Kak Kak Kempfo, untuk mengurangi penggunaan bahasa Jawa ketika mendongeng di luar pulau Jawa; (2) pihak Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Seni Rupa, hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai literasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dan pengaplikasiannya sebagai metode untuk mendongeng; (3) Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai literasi untuk mengajar baik dari segi penggunaan media gambar ilustrasi atau metode mendongeng untuk menyampaikan materi pembelajaran.

ABSTRACT

Anifah, Dian Putri. 2019. Drawing Illustrations as Storytelling Media: Study of the Creative Process of Storyteller Kak Kempfo's Story. Final Project. Department of Arts, Faculty of Language and Arts, Semarang State University. Supervisor (1) Dr. Syakir M.Sn., (2) Muhammad Rahman Athian, S.Pd., M.Sn. i-xvii, 1-166 pages

Keywords: *Illustration, Fairy tale, Creativity, Kak Kempfo.*

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. Based on this background, the objectives of this study are 1) describing the creative process of Kak Kempfo's story telling figures when storytelling while using the drawing method directly in front of the audience, 2) describing the visualization of storytelling creativity using the drawing method by Kak Kempfo, 3) describing moral messages in activities storytelling by drawing method by Kak Kempfo. Methodologically this study uses a descriptive qualitative approach. The focus of this research is on the creative process of Kak Kempfo in storytelling using the method of drawing directly. Data collection techniques by observation, interview and document data study. The research sites are in places where Kemp Kemp did storytelling activities, especially in Semarang. The results of the study show the following. First, Kak Kempfo'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 to (1) Kak Kempfo, to reduce the use of Javanese language when storytelling outside Java Island; (2) Semarang State University, especially the Fine Arts Department, should be able to make this research a literacy in learning to draw illustrations and their application as a method for storytelling; (3) Teachers can make this research as literacy for teaching both in terms of the use of illustrated image media or storytelling methods to convey learning material.

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PENGESAHAN KELULUSAN | ii |
| PERNYATAAN | iii |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA | v |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR BAGAN | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA PENELITIAN | 9 |
| 2.1 Kajian Pustaka | 9 |
| 2.2 Landasan Teoritis | 16 |
| 2.2.1 Gambar | 16 |
| 2.2.1.1 Jenis-jenis Gambar | 18 |
| 2.2.1.2 Prinsip Menggambar | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.1.3 Media Menggambar | 21 |
| 2.2.2 Gambar Ilustrasi | 23 |
| 2.2.2.1 Pengertian Gambar Ilustrasi | 24 |
| 2.2.2.2 Fungsi Gambar ilustrasi | 25 |
| 2.2.3 Dongeng | 27 |
| 2.2.3.1 Pengertian Dongeng | 28 |
| 2.2.3.2 Komponen dalam Dongeng | 29 |
| 2.2.3.3 Jenis-jenis Dongeng | 30 |
| 2.2.3.4 Metode Mendongeng | 31 |
| 2.2.4 Media untuk Mendongeng | 32 |
| 2.2.5 Dongeng sebagai Media Komunikasi Verbal | 34 |
| 2.2.6 Konsep Kreativitas | 37 |
| 2.2.6.1 Sumber Kreativitas | 40 |
| 2.2.6.2 Tahap Kreativitas | 41 |
| 2.3 Kerangka Berfikir | 47 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN | 50 |
| 3.1 Pendekatan Penelitian | 50 |
| 3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian | 52 |
| 3.2.1 Subjek Penelitian | 52 |
| 3.2.2 Lokasi Penelitian | 52 |
| 3.3 Prosedur Penelitian | 53 |
| 3.3.1 Survei Pendahuluan | 53 |
| 3.3.2 Pengumpulan Data | 53 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data | 54 |
| 3.4.1 Wawancara | 55 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4.2 Observasi..... | 55 |
| 3.4.3 Studi Data Dokumen..... | 56 |
| 3.5 Pemeriksaan Keabsahan Data | 56 |
| 3.6 Analisis Data | 57 |
| 3.6.1 Pengumpulan Data | 58 |
| 3.6.2 Reduksi Data | 58 |
| 3.6.3 Sajian Data | 59 |
| 3.6.4 Kesimpulan | 59 |
| BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 60 |
| 4.1 Gambaran Umum tentang Kak Kempfo..... | 60 |
| 4.1.1 Biodata Kak Kempfo..... | 60 |
| 4.1.2 Latar Belakang Keluarga dan Pendidikan..... | 61 |
| 4.1.3 Latar Belakang Sosial Budaya | 66 |
| 4.1.4 Pengalaman dan Prestasi Kak Kempfo dalam Mendongeng..... | 70 |
| 4.2 Proses Kreativitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempfo..... | 77 |
| 4.2.1 Persiapan | 78 |
| 4.2.1.1 Persiapan Materi..... | 78 |
| 4.2.1.2 Persiapan Media | 83 |
| 4.2.2 Kegiatan Mendongeng Berlangsung | 83 |
| 4.2.2.1 Pendahuluan | 83 |
| 4.2.2.2 Isi Cerita | 85 |
| 4.2.2.3 Penutup..... | 87 |
| 4.3. Visualisasi Kreativitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempfo..... | 88 |

| | |
|--|-----|
| 4.4 Pesan Moral dalam Aktivitas Mendongeng dengan Metode Menggambar oleh Kak Kempfo | 108 |
| BAB 5 PENUTUP | 112 |
| 5.1 Simpulan | 112 |
| 5.2 Saran..... | 115 |
| DAFTAR PUSTAKA | 116 |
| LAMPIRAN | 118 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| Bagan 2.1 Skematik Sistem Komunikasi | 35 |
|--|----|

| | |
|---|----|
| Bagan 2.2 Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan, dan Produk Kreatif | 38 |
| Bagan 2.3 Kerangka Berpikir | 48 |
| Bagan 3.1 Kerangka Komponen-komponen Analisis Data | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan | 14 |
| Tabel 3.1 Tabel Teknik Pengumpulan Data | 55 |
| Tabel 4.1 Gambar Ilustrasi Kak Kemphe Cerita 1 | 89 |
| Tabel 4.2 Gambar Ilustrasi Kak kemphe Cerita 2 | 94 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.1 Kak Kempho..... | 60 |
| Gambar 4.2 Penampilan Kak Kempho saat Mendongeng | 72 |
| Gambar 4.3 Kak Kempho saat Mendongeng di depan anak SD sewaktu masih kuliah..... | 76 |
| Gambar 4.4 Bentuk visual tokoh Adul sebrlum berubah nama menjadi Plenthus | 80 |
| Gambar 4.5 Tokoh Plenthus versi gambar cepat | 84 |
| Gambar 4.6 Anak-anak sedang fokus melihat Kak Kempho mendongeng di TK Anak Cerdas PP Paud dan Dikmas Jateng | 86 |
| Gambar 4.7 Kak Kempho sedang menggambar acara mendongeng di TK Anak Cerdas PP Paud dan Dikmas Jateng..... | 88 |
| Gambar 4.8 Kak Kempho sedang memberi pertanyaan kepada audiens ketika sedang pembagian <i>doorprize</i> | 142 |
| Gambar 4.9 Hasil gambar Kak Kempho acara mendongeng di TK Anak Cerdas PP Paud dan Dikmas Jateng | 100 |
| Gambar 4.27 Gambar Mulia versi dikuncir dua..... | 102 |
| Gambar 4.28 Gambar Mulia versi memakai jilbab..... | 102 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Instrumen Penelitian | 118 |
| Lampiran 2 Narasi Cerita Dongeng | 123 |
| Lampiran 3 Transkrip Wawancara | 146 |
| Lampiran 4 Biodata dan Bukti prestasi Kak Kempfo | 161 |
| Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian | 164 |
| Lampiran 6 Biodata Peneliti..... | 166 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 biasanya 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). Dongeng yang diceritakan di pada modern saat ini tidak hanya cerita mengenai mitos-mitos atau cerita khayal mengenai jaman dahulu, tetapi sudah berkembang menjadi cerita yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami oleh akal pikiran manusia.

Aktivitas mendongeng biasanya akrab dengan dunia anak-anak, misalnya sebagai pengantar tidur, selain itu dongeng juga sebagai hiburan dan media pendidikan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menjalin kedekatan orang tua dan anak. Pada masa lampau, mendongeng menjadi suatu pekerjaan yang begitu penting perannya, para pendongeng selalu dihormati di manapun keberadaannya, karena selain sebagai hiburan dongeng sendiri merupakan wujud dari budaya masyarakat suatu daerah yang mencerminkan kearifan lokalnya. Misalkan tentang kisah 1001 malam dari

timur tengah, cerita *fairy tales* (cerita peri), *nursery tales* (ceria anak-anak), atau *wonder tales* (cerita ajaib) dalam bahasa Inggris atau cerita rakyat dari Nusantara (Danandjaja, 2002: 83). 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.

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 didukasi melalui pesan moral yang disampaikan secara tersirat dalam alur cerita. Jika ada aktivitas mendongeng kadang dongeng yang disampaikan kepada anak-anak biasanya monoton karena kurang bahan untuk mendongeng, ekspresi, serta alat peraga yang kurang mendukung, sehingga anak menjadi bosan. Padahal jika dongeng itu disampaikan secara baik dan menarik, anak-anak akan sangat menyukainya, dan antusias untuk mendengarkan, bahkan ada yang ketagihan untuk mendengarkan cerita dongeng yang lainnya.

Penggunaan media atau alat peraga dalam aktivitas mendongeng bertujuan untuk menarik perhatian audiens serta sebagai perantara untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan audiens agar aktivitas mendongeng menjadi lebih hidup. Selain itu penggunaan media atau alat peraga bertujuan untuk memperjelas alur cerita dongeng dan sebagai stimulus untuk memancing imajinasi audiens dalam menafsirkan makna ceritanya. Banyak

sekali media atau alat peraga yang digunakan untuk mendongeng, misalkan boneka, wayang, buku, gambar, papan flanel, animasi digital, dan lain sebagainya.

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. Karena selain menyampaikan isi dongeng secara jelas juga harus mewujudkan cerita tersebut dalam sebuah gambar agar cerita yang disampaikan lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Sehingga tidak banyak pendongeng yang menggunakan metode mendongeng sambil menggambar secara langsung. Kebanyakan pendongeng menggunakan media gambar yang sudah jadi untuk mengilustrasikan cerita yang sedang disampaikannya atau menggunakan media lain seperti boneka, wayang, atau media lainnya sebagai alat peraga.

Di Semarang masih ada seorang yang aktif dalam dunia mendongeng dan menjadi inspirasi banyak orang. Tokoh tersebut adalah Kempfo Antaka atau biasa dipanggil Kak Kempfo, yaitu tokoh pendongeng 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.

Kak Kempfo merupakan tokoh pendongeng nasional yang cukup populer dan sering diundang diberbagai daerah. Bukan hanya di Semarang, tetapi juga diluar kota bahkan sampai diluar provinsi hingga luar pulau Jawa. Selain sebagai pendongeng, Kak Kempfo juga sering memberi pelatihan tentang mendongeng kepada guru atau orang tua murid. Tema dongeng yang dibawakan Kak Kempfo lebih sering ditujukan kepada anak-anak, baik dari usia TK-PAUD sampai Sekolah Dasar (SD), walau pada kenyataanya banyak juga orang-orang dewasa yang ikut menikmati dongeng yang dibawakan oleh Kak Kempfo.

Kak Kempfo aktif dalam dunia mendongeng sejak masih duduk di bangku kuliah, tepatnya di Jurusan Seni Rupa, Prodi Pendidikan Seni Rupa, IKIP Semarang, atau sekarang telah menjadi Universitas Negeri Semarang. Berawal dari penelitian yang dilakukan sewaktu masih bersetatus sebagai mahasiswa yaitu mengenai "Memberikan Motivasi dalam Pelajaran Gambar dengan Media Boneka dan Aktivitas Mendongeng". Penelitian tersebut terinspirasi dari cara mendongeng Ria Enes yang menggunakan boneka 'Susan' sebagai media penyampaiannya, dan Kak Kempfo berkeinginan membawa suasana mendongeng tersebut dalam dunia pendidikan formal, tetapi masih sesuai dengan bidang keahliannya sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Sehingga munculah ide dalam menyampaikan materi tentang menggambar melalui aktivitas mendongeng.

Kak Kempfo mengatakan bahwa mendidik atau memberi suatu pengajaran kepada anak-anak tidak harus dengan cara menggurui mereka. Mendidik anak bisa dilakukan melalui tutur kata alur sebuah cerita yang dibawakan oleh guru atau orang tuanya, sehingga anak-anak tidak sadar bahwa mereka sedang dibentuk karakternya menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu kegiatan mendongeng dapat membuat anak-anak menjadi lebih dekat secara psikologis dengan guru atau orang tua.

Berangkat dari fenomena di lapangan mengenai peran serta seni rupa khususnya menggambar dalam memberi kontribusi terhadap dunia pendidikan melalui aktivitas mendongeng, maka penelitian ini mengarah pada studi kasus mengenai ketokohan Kak Kempfo sebagai pendongeng nasional yang dapat menginspirasi banyak orang serta bagaimana proses kreatif Kak Kempfo dalam menggunakan aktivitas menggambar secara langsung sebagai ilustrasi dalam menyampaikan dongeng.

Harapannya penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi motivasi serta menginspirasi para perupa untuk menggunakan kemampuannya dalam bidang seni rupa yang dimiliki dapat berguna dan memiliki peran yang penting bagi pendidikan secara umum (*Education Through Art*), Sehingga seni menjadi bagian yang harus ada dalam dunia pendidikan formal maupun non formal sebagai penyeimbang ilmu baik dalam ranah logika-rasional, etika-moral, serta estetika-emosional. Selain itu karena aktivitas mendongeng identik dengan dunia anak-anak maka diharapkan juga menginspirasi orang tua untuk memberi pendidikan informal dan lebih dekat dengan anak-anaknya

melalui kegiatan mendongeng, serta bermanfaat bagi tenaga pendidikan terutama guru PAUD, TK, atau SD yang kegiatan belajarnya masih akrab dengan aktivitas mendongeng.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas mendongeng dengan metode menggambar yang dilakukan oleh Kak Kempfo?
2. Bagaimana visualisasi kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo?
3. Bagaimana pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kreativitas mendongeng dengan metode menggambar yang dilakukan oleh Kak Kempfo.
2. Untuk mengetahui visualisasi kreativitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo.
3. Untuk mengetahui pesan moral dalam aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan kebermanfaatan bagi:

1. Pelaku Seni Rupa

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi dan menjadi inspirasi bagi perupa bahwa gambar tidak hanya sebagai media karya seni murni (*fine art*), tetapi bisa menjadi pendukung dalam menyampaikn materi pembelajaran dan sebagai media untuk mendidik anak-anak, serta menjadi alternatif untuk ditekuni sebagai profesi.

2. Pelajar Seni Rupa

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi pelajar Seni Rupa yang ingin menekuni dan belajar tentang penggunaan gambar ilustrasi sebagai sarana untuk dongeng atau diaplikasikan pada pelajaran yang lain.

3. Tenaga Pendidik

Menunjukkan kepada guru bahwa kegiatan belajar mengajar tidak hanya disampaikan secara klasikal seperti guru menerangkan materi dan siswa menyimak, tetapi juga bisa dilakukan dengan setrategi yang kreatif seperti penggunaan aktifitas mendongeng agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Agar aktivitas mendongeng lebih menarik lagi maka digunakannya media sebagai perantara atau penjelas seperti penggunaan media gambar sebagai ilustrasi.

4. Bagi Tokoh yang Diteliti

Penelitian ini juga dapat memberi manfaat bagi tokoh yang diteliti, yaitu sebagai bahan masukan bagi Kak Kempfo agar lebih baik dalam melakukan aktivitas mendongeng.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini juga memberi manfaat bagi peneliti, karena peneliti mendapatkan pengalaman baru dari kegiatan mengamati Kak Kempfo melakukan aktivitas mendongeng.

BAB 2

**KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORITIS DAN KERANGKA
PENELITIAN**

2.1 Kajian Pustaka

Dongeng termasuk dalam karya sastra lisan (*folktale*) yang sudah dikenal oleh bangsa Indonesia sejak lama dan merupakan prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita dan tidak terkait dengan waktu (Danandjaja, 2002: 50). Pada zaman dahulu kegiatan mendongeng dilakukan dari suatu daerah ke daerah yang lain, sehingga cerita yang disampaikan tersebar dari mulut ke mulut, turun temurun dari generasi kegenerasi, dan dalam versi yang berbeda-beda walau cerita utamanya sama.

Dongeng sebagai folklor merupakan bagian dari kebudayaan yang diwariskan turun temurun (Danandjaja, 2002: 2), sehingga kisah dongeng dari berbagai daerah di Nusantara menjadi salah satu kearifan lokal masyarakat daerah setempat dan perlu dilestarikan karena termasuk peninggalan budaya lisan dari nenek moyang. Jalan cerita dongeng yang diambil dari kehidupan masyarakat jaman dahulu serta ditambahi bumbu yang berbau mistis dan diluar pemikiran nalar manusia menjadi daya tarik untuk didengarkan sehingga menjadi hiburan serta digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan moral kepada pendengarnya. Pesan moral dalam cerita dongeng dapat difahami melalui watak dan karakter tokoh serta jalan cerita pada dongeng yang disampaikan.

Cerita dapat digunakan oleh orang tua dan guru sebagai sarana mendidik dan membentuk kepribadian anak melalui pendekatan transmisi budaya atau *cultural transmission approach* (Suyatno dan Abas, 2001). Menurut pengertian di atas, dongeng dalam perspektif pendidikan merupakan sarana membentuk karakter anak saat ini mulai ditekuni oleh beberapa orang, termasuk oleh tenaga pendidik terutama guru-guru di tingkat Taman Kanak-Kanak sampai Sekolah Dasar yang menggunakan dongeng untuk menyampaikan materi pembelajaran. Walau penggunaan dongeng sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran terutama mengenai pembentukan karakter dan penanaman nilai-nilai luhur pada anak dapat dikatakan efektif, namun tidak jarang juga malah membuat anak salah menafsirkan atau malah merasa bosan mendengarkannya. Untuk itu penggunaan media dalam aktivitas mendongeng diperlukan untuk menarik perhatian audiens serta untuk memperjelas alur cerita yang disampaikan.

Penggunaan gambar sebagai media untuk mendongeng merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian audiens serta berfungsi untuk mengilustrasikan dan memperjelas alur cerita. Pengemasan gambar yang digunakan sebagai media untuk mendongeng juga bermacam-macam, mulai dari menggunakan gambar-gambar dari buku, gambar kliping, gambar digital, bahkan sampai menggambar secara langsung ketika aktivitas mendongeng berlangsung. Namun ada pendapat juga bahwa mendongeng melalui media gambar dapat membatasi tingkat imajinasi audiens. Bayangan imajinasi dan penafsiran setiap audiens terhadap kata-kata yang disampaikan pendongeng

pasti selalu berbeda-beda, namun jika sudah divisualisasikan dalam bentuk gambar maka imajinasi audien hanya sebatas apa yang digambarkan oleh pendongeng melalui media gambar yang digunakan.

Berbagai penelitian telah dilakukan terkait penggunaan media dalam aktivitas mendongeng termasuk penggunaan gambar untuk mengilustrasikan dongeng kedalam bentuk visual. Namun penelitian mengenai pendongeng yang menggambarkan ceritanya secara langsung ketika aktivitas mendongeng berlangsung sangat menarik untuk dibahas, termasuk bagaimana proses kreatif pendongeng tersebut dalam mempersiapkan materi dan media sampai kemampuan dalam menggambar secara langsung pada aktivitas mendongeng. Terkait dengan pembahasan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian yang relevan dengan topik pembahasan penelitian ini.

Pertama, Henny Hidajat (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Visual Mengenai Ilustrasi Dongeng Anak Usia 6-12 Tahun Studi Kasus Ilustrasi Dongeng Karya Murti Bunanta” menjelaskan mengenai kajian visualisasi cerita dongeng ‘Si Bungsu Katak’ karya Murti Bunanta ke dalam gambar ilustrasi yang dibuat oleh Denny A. Djoenaid ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun. Dalam penelitiannya Hanny mengkaji mengenai visualisasi dongeng ‘Si Bungsu Katak’ yang masih menerapkan latar belakang budaya daerah Maluku Tenggara untuk diperkenalkan pada anak-anak khususnya usia 6-12 tahun.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan gambar ilustrasi untuk memvisualisasikan isi dari sebuah dongeng. Namun pada penelitian tersebut visualisasi dongeng cenderung ke arah pada ilustrasi buku, sedangkan pada penelitian ini lebih mengangkat tentang proses kreativitas ketika seorang pendongeng memvisualisasikan isi ceritanya kedalam bentuk gambar yang dikerjakan secara langsung ketika berlangsungnya aktivitas mendongeng.

Kedua, Mila Roysa, S. Pd. , M. Pd. (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Kemampuan Mendongeng Guru SD dengan Teknik Pagelaran Wayang Beber untuk Pembelajaran Sastra Sekolah Dasar” menjelaskan mengenai penggunaan Wayang Beber sebagai media untuk mendongeng dalam rangka untuk menyampaikan materi pembelajaran sastra. Dalam penelitiannya Mila mendeskripsikan bahwa sebagai guru harus mempunyai kompetensi dalam memilih dan menggunakan media atau sumber belajar agar pembelajaran berlangsung dengan efektif. sehingga penggunaan wayang beber sebagai media untuk mendongeng merupakan teknik dalam menyampaikan materi pembelajaran sastra siswa kelas V Sekolah Dasar. Selain siswa dapat menganalisis secara langsung tokoh yang ada didalam dongeng, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu pada media dalam mendongeng yaitu penggunaa gambar sebagai sarana untuk memvisualisasikan isi cerita dalam dongeng. Namum perbedaannya jika dalam penelitian tersebut cenderung menggunakan gambar yang sudah jadi yaitu

wayang beber yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu sebelum mendongeng. Sedangkan pada penelitian ini penggunaan media gambar untuk memvisualisasikan isi cerita dongeng dibuat saat aktivitas mendongeng berlangsung.

Ketiga, Azis Ma sum (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “sPeningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Sumurpanggung 2 Kota Tegal” menjelaskan mengenai penggunaan dongeng sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas dalam menggambar ilustrasi pada siswa kelas 5 SD Negeri Sumurpanggung Kota Tegal. Dalam penelitian tersebut Azis menDeskripsikan mengenai dongeng yang dijadikan alat untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu penggunaan dongeng sebagai media untuk menstimulus daya kreativitas, namun dalam penelitian tersebut fokus pada kegiatan mendongeng dijadikan stimulus atau rangsangan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas dalam menggambar ilustrasi untuk siswa yang mendengarkan dongeng, sedangkan pada penelitian fokus penelitian pada proses kreativitas pendongeng yang menggunakan gambar ilustrasi sebagai media untuk mendongeng serta sebagai penjabar isi dari dongeng yang disampaikan.

Keempat, Santi Sidhartani (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Ilustrasi sebagai Aspek Pendukung dalam Komunikasi Studi Kasus : Peranan Ilustrasi sebagai Bahasa Non-verbal yang Mendukung Penyampaian

Komunikasi pada Dongeng Anak” mengkaji tentang peran gambar ilustrasi sebagai media komunikasi non verbal untuk mempermudah pemahaman isi cerita dalam buku dongeng anak. Dalam penelitiannya Santi menjelaskan bahwa gambar ilustrasi sebagai bentuk komunikasi nonverbal bisa digunakan sebagai pendukung bahasa verbal, sehingga lebih mudah dipahami dan dipercaya dibanding bahasa verbal yang digunakan. Selain itu dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa interpretasi mengenai komunikasi verbal seperti dongeng tergantung pada pengetahuan dan pengalaman yang dikenal oleh orang yang menyimak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu penggunaan gambar ilustrasi untuk memperjelas dalam penyampaian alur cerita pada dongeng. Namun perbedaannya jika dalam penelitian tersebut lebih fokus pada pengkajian gambar ilustrasi dalam sebuah dongeng bentuk buku teks, sedangkan pada penelitian ini fokus pada proses kreativitas penyampian dongeng menggunakan gambar sebagai ilustrasi untuk membantu dalam berkomunikasi antara pendongeng dengan audien.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan

| No | Penulis | Jenis Tahun | Judul | Isi |
|----|---------------|---------------|---|--|
| 1 | Henny Hidajat | Jurnal (2016) | Kajian Visual Mengenai Ilustrasi Dongeng Anak Usia 6-12 Tahun Studi Kasus Ilustrasi Dongeng Karya Murti Bunanta | Menjelaskan secara rinci mengenai kajian visual cerita dongeng ‘Si Bungsu Katak’ karya Murti Bunanta kedalam gambar ilustrasi yang dibuat oleh Denny A. Djoenaid dengan masih menerapkan latar belakang budaya Maluku Tenggara yang ditujukan kepada anak usia 6-12 tahun. |

| | | | | |
|---|-------------------------|------------------|---|--|
| 2 | Mila Roysa, S.Pd.,M. Pd | Prosiding (2013) | Kemampuan Mendongeng Guru SD dengan Teknik Pagelaran Wayang Beber untuk Pembelajaran Sastra Sekolah Dasar | Menjelaskan secara rinci mengenai penggunaan Wayang Beber sebagai media untuk mendongeng dalam rangka untuk menyampaikan materi pembelajaran sastra. |
| 3 | Azis Masum | Skripsi (2010) | Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Sumurpanggung 2 Kota Tegal | Menjelaskan secara rinci mengenai penggunaan dongeng sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas dalam menggambar ilustrasi pada siswa kelas 5 SD Negeri Sumurpanggung Kota Tegal. |
| 4 | Santi Sidhartani | Jurnal (2010) | Ilustrasi sebagai Aspek Pendukung dalam Komunikasi Studi Kasus : Peranan Ilustrasi sebagai Bahasa Nonverbal yang Mendukung Penyampaian Komunikasi pada Dongeng Anak | Menjelaskan tentang peran gambar ilustrasi sebagai media komunikasi non verbal untuk mempermudah pemahaman isi cerita dalam buku dongeng anak. |

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut penelitian yang dikaji oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Meskipun demikian terdapat beberapa persamaan yang relevan dengan topik penelitian ini. Berdasarkan hasil tabel di atas, penelitian ini memiliki kekhasan, kebaruan, dan melengkapi penelitian sebelumnya. Penelitian tentang “Menggambar Ilustrasi Sebagai Media Mendongeng: Kajian Proses Kreatif Tokoh Pendongeng Kak Kempoh” ini fokus kepada penelitian tentang tokoh yang dianggap menginspirasi bagi kalangan masyarakat dan diharapkan memberi manfaat baik kepada banyak orang seperti orang-orang yang berkecimpung di bidang seni, para tenaga pendidik seperti guru, orang tua, dan berbagai kalangan masyarakat lainnya.

2.2 Landasan Teoritis

Pada subbab ini akan dijelaskan secara rinci tentang pengertian dan penjelasan oleh para ahli, dimulai dari pengertian tentang gambar secara umum, gambar ilustrasi, dongeng dalam karya sastra, dongeng sebagai media komunikasi, dan proses kreativitas.

2.2.1 Gambar

Menurut Pearsall (dalam Syakir dan Mujiono, 2007: 4) gambar berasal dari kata yang diambil dari bahasa Inggris *drawing* yang berarti seni menghadirkan objek atau bentuk dengan garis atau bayangan. Sedangkan menurut Sumanto (2005:47) bahwa:

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, angan-angan, perasaan, pengalamannya dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, menggambar merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang, dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas. Sedangkan dalam Wikipedia Bahasa Indonesia, menggambar adalah kegiatan membentuk imaji dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat atau bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Seperti yang diungkapkan oleh Wellschleager dan Snyder dalam Syakir (2007:166) menjelaskan bahwa gambar adalah karya 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.

Simon dalam Sunoto (2008:30) mendefinisikan gambar sebagai hasil ekspresi, sesuatu yang alami dan erat hubungannya dengan keinginan manusia untuk mengungkapkan emosi atau pola pikir yang dituangkan di atas media gambar. Sebuah gambar dapat menyampaikan apa yang dirasakan oleh sang pembuat gambar dan dapat melihat bagaimana kondisi emosi saat menggambar. Seperti apa yang dikemukakan oleh seniman besar Leonardo da Vinci (1452-1519) dalam Barber (2007:3) menggambar merupakan kegiatan untuk mengungkapkan realita berdasarkan kesadaran baru sehingga mampu membuka pengetahuan baru bagi masyarakat. Mengenai pemahaman dan kelihaihan dalam bidang perspektif dan proporsi objek setelah itu barulah kegiatan menggambar dilakukan untuk meniru hasil gambar para ahli untuk mempelajari kebiasaan-kebiasannya. Sedangkan Jean Auguste Dominique Ingres (1780-1867) berpendapat, gambar adalah kejujuran dari seni dan menggambar tidak hanya meniru kontur, tidak hanya berisi kumpulan garis. Namun gambar adalah ekspresi, bentuk terdalam, rancangan, dan model untuk menyampaikan ekspresi jiwa dari sisi terdalam seorang seniman. Pendapat ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Edgar Degas (1834-1917) bahwa menggambar adalah ekspresi langsung dan spontan dari seorang seniman dan merupakan bentuk ungkapan kepribadian seniman yang membuatnya dan gambar yang dibuat menunjukkan bagaimana perasaan dan jiwa seorang seniman pada saat ia membuatnya.

Jadi dari pendapat para ahli di atas dapat dikemukakan bahwa, gambar adalah bentuk suatu objek baik benda mati atau hidup yang dihadirkan dalam bentuk manual atau digital di atas permukaan bidang gambar. Namun arti secara mendalam, pengertian tentang gambar yaitu sesuatu yang mewakili perasaan dalam penyampaian suatu pesan atau maksud hati melalui sebuah karya seni, dan membentuk ekspresi jiwa seniman untuk mencapai suatu kepuasan tertentu. hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Simon (2004:1) bahwa gambar merupakan sesuatu yang erat dan alami, yang ada hubungannya dengan salah satu keinginan manusia untuk mengekspresikan diri, pola pikir, dan emosi-emosinya. Sedangkan hasil gambar yang pertama dari sebuah objek akan selalu menjadi yang terbaik dari hasil yang kedua, ketiga, dan seterusnya karena gambar pertama merupakan bentuk ungkapan spontan dari perasaan seniman tersebut. Gambar tidak didasarkan dengan apa yang hanya dilihat secara kasat mata namun bisa juga dilihat melalui interpretasi yang berbeda-beda sehingga menghasilkan suatu karya yang berbeda pula. sehingga dalam melihat dan memahapi apa yang telah dilihat yang berarti meniru sekaligus menginterpretasikan objek yang dilihat sang seniman dalam rangka proses menemukan makna dalam suatu hal yang dialami oleh seorang seniman yang selanjutnya ditungakan menjadi sebuah karya.

2.2.1.1 Jenis-jenis Gambar

Pada awalnya gambar merupakan suatu ekspresi jiwa yang dibuat berdasarkan pada imajinasi dan kreativitas seniman dalam melahirkan suatu objek baru sehingga menghasilkan sebuah karya seni (Simon, 2004: 2).

Namun ada juga gambar yang dibuat untuk meniru suatu objek secara real atau nyata sebagai setudi. Seiring berkembangnya zaman, gambar digunakan diberbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari untuk mempermudah kegiatan manusia. Dalam Freddy H. Istanto (2000:30) gambar dibedakan berdasarkan pada kegunaanya dan dibedakan menjadi;

a. Gambar sebagai karya seni

Gambar sebagai karya seni berfungsi sebagai media untuk mengungkapkan atau mengekspresikan perasaan jiwa. Gambar yang dibuat sebagai sebuah karya seni juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan keterampilan dan emosi senimannya, misalkan tebal tipis atau kasar halusnya suatu goresan yang dibuat masing-masing seniman selalu memiliki ciri khas tersendiri. Sedangkan objek yang dihasilkan tidak harus suatu hal yang nyata atau yang ada di alam, namun bisa saja objeknya berupa hal-hal yang tidak nyata seperti di dalam mimpi, hal-hal yang bersifat fantasi berdasarkan pada imajinasi dan kreatifitas seniman, misalkan gambar ilustrasi yang digunakan memperjelas suatu gagasan atau gambaran visual suatu produk atau iklan komersial.

b. Gambar sebagai konsep atau *drafting*

Gambar sebagai konsep dikenal sebagai gambar teknik yang digunakan untuk membuat suatu gambaran kasar untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang menyangkut suatu pekerjaan, atau digunakan pada saat mempresentasikan atau mendiskusikan suatu proyek. Gambar ini dihadirkan melalui serangkaian aturan ketat dan formal dari suatu abstraksi ortografis

(denah, tampak, potongan, dan isometri). Gambar yang digunakan sebagai konsep biasanya tidak memunculkan ekspresi diri atau pemikiran kreatif.

c. Gambar sebagai sket desain (*design drawing*)

Gambar sebagai sket yaitu gambar sementara berupa goresan kasar dan seponatan namun masih menunjukkan karakteristik objek yang akan digambar. Gambar sket kerja digunakan oleh para arsitek untuk mengungkapkan sebuah desain bangunan yang akan dirancangnya. Sedangkan bagi seniman gambar sket digunakan untuk membuat konsep karya misalkan merancang bentuk objek yang akan dilukis atau sket rancangan patung sebelum direalisasikan pada bentuk patung yang tiga dimensi, namun gambar sket juga banyak digunakan sebagai karya seni karena bentuk goresannya yang spontan dan ekspresif memiliki daya estetik atau keindahan tersendiri yang biasa disebut dengan 'sketsa'.

d. Gambar sebagai penjelas atau ilustrasi (*illustration*)

Gambar sebagai ilustrasi yaitu alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan mengenai suatu argumen atau bacaan seperti buku ke dalam bentuk visual. Sehingga menjadi lebih jelas dan menarik.

2.2.1.2 Prinsip Menggambar

Prinsip dalam menggambar merupakan hal-hal yang yang diperhatikan agar gambar tampak lebih menarik dan indah untuk dilihat. Prinsip-prinsip menggambar menurut Ardiyansyah (2013:9) meliputi: (1) perspektif, yaitu sistem untuk mempresentasikan kesan ruang atau volume yang bersifat maya, dimana semakin jauh akan semakin mengecil, hal ini

terjadi karena keterbatasan jarak pandang mata. (2) Struktur, yaitu garis-garis konstruksi yang membentuk bangun dua dimensi atau tiga dimensi yang terdiri garis-garis tepi dan garis-garis bantu . Garis-garis tersebut saling terhubung sehingga membentuk suatu bangun atau bidang sebagai bentuk dasar dari objek yang digambar (3) gelap-terang, yaitu prinsip yang berkaitan pencahayaan suatu objek, sehingga akan terlihat bagian mana yang terlihat gelap dan terang. Selain itu gelap terang juga memberi kesan volume atau kedalaman suatu objek. Gelap terang dalam karya seni rupa dapat terjadi karena intensitas (daya pancar) warna (Suwaji Bastomi, 1992: 58). (4) proporsi, yaitu aspek kesebandingan yang berhubungan dengan ukuran antar bagian objek yang digambar agar tampak seimbang (*balance*), berirama (*rhythm*), harmonis, dan tampak menyatu (*unity*). (5) komposisi, yaitu susunan atau perpaduan objek yang diletakkan secara teratur sehingga terlihat menyatu dan harmoni serta upaya untuk mendapatkan keseimbangan pada gambar (Sukaryono dkk, 1986: 25).

2.2.1.3 Media Menggambar

Media untuk menggambar dibedakan menjadi alat, bahan dan teknik yang bervariasi, menurut Gumelar (2015:18) media menggambar dibagi menjadi bahan, alat, dan teknik, seperti pada penjabaran berikut;

a. Bahan

Bahan, dalam menggambar bisa menggunakan berbagai bahan asal memiliki permukaan datar seperti: kertas, kain, kanvas, keramik, atau permukaan datar lainnya, namun pada umumnya bahan yang digunakan adalah kertas. Jenis-

jenis kertas juga bervariasi, ada jenis kertas yang permukaannya halus, ada yang permukaannya kasar atau bertekstur.

b. Alat

Alat, dalam menggambar digunakan alat bantu seperti papan gambar yang digunakan sebagai alas untuk menggambar, penghapus untuk menghapus jika ada coretan dan juga bisa digunakan untuk memberi efek artistik, selain itu juga dibutuhkan alat untuk membentuk suatu garis atau bidang misalkan pada bidang kertas menggunakan: pensil, rautan, spidol, crayon atau pastel, pena, charcoal, tinta. Sedangkan untuk media papan, hardboard, triplek bisa menggunakan cutter. Untuk media tembok menggunakan alat berupa kuas, cat, dan fixative yang tentunya setiap alat tersebut memiliki sifat dan karakteristik masing-masing sesuai kegunaannya.

c. Teknik

Teknik, dalam menggambar terdapat teknik-teknik untuk mempermudah juga meunculkan kesan artistik, teknik tersebut meliputi: *Teknik Linear*, merupakan teknik dalam menggambar yang hasilnya berupa garis-garis (*line*) saling berkaitan sehingga membentuk suatu bidang atau objek. Untuk menghasilkan efek gelap terang pada teknik linear digunakan model arsiran *hatching* atau arsiran berupa garis-garis yang searah dan *crosshtching* yaitu arsiran yang berlawanan arah atau menyilang. Alat yang cocok digunakan untuk teknik linear yaitu yang memiliki sifat kering seperti pensil, pena, spidol, krayon dan lain sebagainya. *Teknik Line and Wash*, merupakan teknik menggambar yang menggunakan media basah. Untuk membuat garis bisa

menggunakan pensil, pena, crayon, atau sepidol. Sedangkan untuk memberi efek gelap terang bisa menggunakan cat air atau tinta. *Teknik Blending*, merupakan teknik menggambar yang mengandalkan arsiran untuk memberikan efek gelap terang sehingga gambar terlihat nyata, serta dapat memberi atmosfer seperti kesan kasar atau lembut. Untuk menunjukkan kesan objek yang digambar bervolume dan nada pencahayaan pada teknik blending, digunakan gradasi dari gelap ke terang yang setiap bagiannya memiliki tingkat intensitas yang berbeda-beda. Alat yang cocok untuk teknik blending yaitu: pensil, charcoal, atau konte, *Teknik Frottage* yaitu teknik menggambar dengan menempatkan lembar kertas diatas bidang yang bertekstur seperti kayu, batu keras atau diatas uang logam. Hasil dari teknik Frottage sangat mirip dengan permukaan bidang bertekstur tersebut serta memiliki efek keartistikan tersendiri. Alat yang cocok digunakan untuk teknik frottage ini yaitu: pensil lunak, charcoal, atau crayon. *Teknik Blok*, merupakan teknik menggambar yang mengisi seluruh bidang pada objek gambar. Biasanya dapat memberikan kesan siluet pada objek. Alat yang digunakan bisa tinta atau cat air, cat poster, cat akrilik, cat minyak dan jenis media basah lainnya.

2.2.2 Gambar Ilustrasi

Gambar Ilustrasi merupakan cabang seni gambar yang dibuat berdasarkan ekspresi diri untuk mengimajinasikan sesuatu yang ada pada pikirannya sehingga gambar tersebut memiliki maksud menceritakan dan menjelaskan suatu hal atau fenomena tertentu (Ma sum, 2010: 21). Gambar

Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita harus mampu menjelaskan maksud dari isi cerita tersebut.

2.2.2.1 Pengertian Gambar Ilustrasi

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 (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. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar. Ilustrasi dalam konteks ini diartikan sebagai sarana pendukung cerita, namun juga bisa diterapkan sebagai penghias ruang kosong misalnya dalam koran, majalah, tabloid dan lain-lain. Namun seiring berjalannya waktu pemakaian ilustrasi semakin luas dan mencakup segala aspek kehidupan seperti penggunaannya pada buku teks, selain sebagai penghias agar lebih menarik juga sebagai penjelas dari apa yang ada pada buku tersebut.

Ross (Salam, 2017: 8) menyatakan bahwa karya seni ilustrasi tidak hanya berupa gambar atau bentuk representasi piktoral yang diniatkan untuk memperindah dan memperjelas. Karya ilustrasi dapat berupa sketsa, lukisan, grafis, desain kartun, bahkan hasil jepretan foto, jika difungsikan sebagai

penjelas terhadap suatu argumen atau pernyataan yang disampaikan secara tertulis.

Gambar ilustrasi tidak berdiri sendiri, seperti lukisan atau karya seni lainnya, tetapi selalu berhubungan dengan ide yang tertulis, sehingga dalam penerapannya tidak hanya dilihat secara visual keindahannya tetapi juga harus mewakili isi dari teks atau narasi yang menjadi ide dasar dalam membuat karya seni ilustrasi. Misalkan pengguna pada *guide book*, gambar ilustrasi difungsikan sebagai penjelas dari apa yang telah dipaparkan didalam buku termasuk langkah-langkahnya. Contohnya lagi penggunaan gambar ilustrasi pada teks bacaan seperti buku dongeng anak-anak, berfungsi sebagai penggambaran atau ungkapan atas imajinasi penulis tentang apa yang sedang diceritakan, sehingga mampu menstimulus imajinasi mengenai isi dari cerita dan menarik perhatian pembaca. Seiring perkembangan jaman, pengertian karya ilustrasi juga semakin meluas dan diterapkan pada berbagai aspek kehidupan, contohnya gambar-gambar atau media yang digunakan saat pemaparan atau diskusi yang menggunakan program persentasi Microsoft Powerpoint. Selain itu seni ilustrasi juga diterapkan pada desai mata uang, desain produk, desain baju dan lain-lain.

2.2.2.2 Fungsi Gambar Ilustrasi

Penggunaan gambar ilustrasi dalam segala aspek kehidupan membuat seorang ilustrator bertindak sebagai seniman juga sebagai desainer, seperti yang disebutkan pada Salam (15:2017) bahwa seni ilustrasi memiliki fungsi sebagai berikut;

- a. Fungsi untuk menjelaskan atau menerangkan suatu ide ke dalam bentuk visual merupakan fungsi ilustrasi secara tradisional. Karya-karya yang termasuk pada fungsi ini yaitu: (1) seni ilustrasi untuk keperluan pengetahuan (*Scientific Illustration*) misalkan untuk menjelaskan suatu penelitian seperti pada ilmu biologi yang menggunakan gambar tengkorak manusia untuk menjelaskan bagian-bagian tubuh manusia, (2) seni ilustrasi untuk keperluan petunjuk penggunaan produk, agar lebih mudah dipahami oleh pengguna, maka dijelaskan menggunakan gambar.
- b. Fungsi mendidik dalam karya seni ilustrasi digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif agar timbul kesadaran menjadi lebih baik serta digunakan sebagai media pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk memahami materi sehingga tertarik untuk belajar.
- c. Fungsi ilustrasi sebagai sarana untuk menceritakan secara jelas seperti pada komik, atau cergam yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng atau roman dengan disertai penggambaran visual sebagai penjelasnya.
- d. Karya ilustrasi juga digunakan sebagai media untuk promosi suatu produk seperti iklan (*advertising illustration*) dalam bentuk poster, leaflet. Selain itu digunakan sebagai media promosi atau ajakan yang bersifat persuasif untuk mempopulerkan suatu ide atau peristiwa seperti ilustrasi pada kaos, kartu pos, tas belanja, desain baju dan sebagainya.
- e. Ilustrasi sebagai media hiburan bisa berupa kartun dan cergam humor yang melahirkan kelucuan kehidupan sehari-hari.

- f. Ilustrasi juga digunakan untuk menyampaikan opini atau suatu pandangan tertentu yang biasanya termuat pada surat kabar, majalah, atau animasi di televisi yang bertujuan untuk mengajak atau mempengaruhi masyarakat terhadap gagasan tersebut. Ilustrasi tersebut dapat berupa karikatur atau cerita gambar yang berisi tentang kritikan terhadap kebijakan politik, perilaku pejabat pemerintah, atau mengenai suatu hal yang kritis.
- g. Ilustrasi digunakan untuk memperingati suatu peristiwa bersejarah seperti menghadirkan tokoh pahlawan seperti yang terdapat pada perangko atau kartu pos dengan tujuan sebagai bentuk suatu penghormatan.
- h. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan rasa simpati seperti ucapan ulang tahun atau ucapan rasa empati seperti ucapan turut berduka cita yang diungkapkan dalam bentuk visual.

Dari beberapa penjabaran mengenai berbagai fungsi gambar ilustrasi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa gambar ilustrasi memiliki fungsi sebagai penjelas sehingga membuat orang menjadi mengerti atau faham, sebagai alat untuk menerangkan sehingga orang menjadi sadar atau tahu bagaimana bentuk visualnya, sebagai alat untuk menggambarkan sebuah alur cerita, serta untuk memperindah suatu penampilan atau sebagai hiasan.

2.2.3 Dongeng

Chambell (Utomo, 2013: 3) menyatakan bahwa metode bercerita atau mendongeng merupakan metode yang tepat untuk memberikan wawasan dan pendidikan karakter mengenai sejarah dan budaya serta pengetahuan sosial

mengenai lingkungan sekitar. Melalui dongeng anak dapat memetik hikmah kehidupan dan pesan yang tersirat dari alur cerita sehingga secara tidak langsung mereka telah diajarkan menjadi pribadi yang belajar dari suatu pengalaman atau peristiwa dalam alur cerita dongeng.

2.2.3.1 Pengertian Dongeng

Dongeng tergolong folklor lisan Indonesia yang berasal dari istilah asing *folklore*, berasal dari kata dasar *folk* dan *lore* (Danandjaja, 2002: 1). Menurut Alan Dundles (Danandjaja, 2002: 1) , *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok lainnya. Sedangkan *lore* adalah kebudayaan yang diwariskan secara turun menurun secara lisan. Dongeng dalam bahasa Inggris disebut *Fairy Tales* adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi (Danandjaja, 2002: 83). Menurut situs ensiklopedi Wikipedia Bahasa Indonesia online, dongeng termasuk sastra tertua dalam sejarah manusia berupa tradisi lisan yang berisi cerita-cerita fiksi atau khayalan dan tidak benar-benar terjadi namun dipercayai kebenarannya karena dalam dongeng menampilkan makna suatu kehidupan yang terdapat pesan moral secara tersirat dalam alur ceritanya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan bentuk cerita tradisional yang diceritakan secara turun-temurun dari nenek moyang yang memiliki fungsi sebagai hiburan serta mengajarkan nilai-nilai moral dalam masyarakat. 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. Selain itu penggunaan aktivitas mendongeng bisa untuk mengasah imajinasi dan peka terhadap kata-kata verbal.

2.2.3.2 Komponen dalam Dongeng

Dongeng merupakan cerita *naratif* yang di dalamnya terdapat komponen sebagai berikut: (1) Perilaku atau tokoh dalam dongeng, yaitu hal yang harus diperhatikan dalam membangun agar cerita dongeng menjadi hidup yaitu dengan mempelajari tentang tokoh di dalamnya, baik dari sikap, perilaku, maupun kebiasaan yang nantinya akan diperagakan dalam mendongeng. Misalkan perilaku putri yang baik hati atau perilaku ibu tiri yang jahat. (2) Tema Dongeng, merupakan konsep abstrak yang dibuat oleh pengarang. Pemilihan tema dalam mendongeng harus disesuaikan dengan peserta atau audien yang mendengarkan dan selalu diselipkan pesan moral sebagai pembelajaran bagi yang mendengarkan. (3) Bahasa, yang digunakan dalam mendongeng harus bahasa yang mudah dipahami, sederhana dan tidak mengandung unsur sara. Terutama jika dongeng tersebut ditujukan kepada anak-anak, maka perlu diperhatikan mengenai pemilihan kosakatanya. (4) Imajinasi, penggambaran suasana dalam alur cerita dongeng sangatlah penting, guna menumbuhkan daya imajinasi pendengar sehingga latar belakang seperti waktu, tempat, dan juga kegiatan tokoh perlu diceritakan secara detail.

2.2.3.3 Jenis-jenis Dongeng

Anti Aarne dan Stith Thompson (Danandjaja, 2002: 86) membagi macam-macam dongeng yang dikelompokkan menjadi;

a. Dongeng binatang (*animal tales*)

Yaitu dongeng yang tokohnya berupa hewan yang dapat berbicara dan bertingkah laku seolah-olah seperti manusia. Bentuk khusus dongeng binatang adalah *fables*, misalkan dongeng si kancil.

b. Dongeng biasa (*ordinary folktales*)

Yaitu dongeng yang ditokohi oleh manusia dan menceritakan tentang suka duka seseorang, misalkan cerita bawang merah bawang putih

c. Lelucon dan Anekdote (*jokes and anecdotes*)

Yaitu dongeng yang dapat memberi kesenangan dan menimbulkan tawa. Anekdote sendiri merupakan cerita fiktif lucu pribadi suatu tokoh, sedangkan lelucon merupakan cerita fiktif lucu anggota suatu kolektif. Biasanya lelucon dan anekdot dijadikan sebagai protes sosial atau sindiran.

d. Dongeng berumus (*formula tales*)

Yaitu dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan dan dibagi lagi menjadi (a) dongeng bertimbun banyak yaitu dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan lebih terperinci pada pengulangan inti cerita, (b) dongeng untuk mempermainkan orang yaitu cerita fiktif yang digunakan untuk memperdayai seseorang, (c) dongeng yang tidak mempunyai akhir yaitu dongeng yang tidak ada batas akhirnya.

2.2.3.4 Metode Mendongeng

Menurut Moeslichatoen dalam Kusmiadi, dkk (2008), macam-macam dongeng dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut;

a. Membaca langsung dari buku dongeng

Teknik mendongeng dengan membacakan langsung sangat efektif apabila pendidik memiliki buku dongeng yang menarik. Khususnya jika ditujukan bagi anak-anak, maka perlu tema yang cocok dan sesuai dengan tingkatan usianya, misal pesan-pesan moral yang mampu ditangkap atau tindakan yang bisa dibedakan salah atau benarnya.

b. Menggunakan ilustrasi gambar dari buku

Mendongeng akan efektif apabila dongeng yang disampaikan juga menampilkan ilustrasi gambar yang menarik. Penggunaan ilustrasi gambar dalam mendongeng dimaksudkan untuk memperjelas pesan-pesan yang dituturkan serta mengikat perhatian pada jalan atau alur cerita yang didongengkan.

c. Menceritakan dongeng secara langsung

Menceritakan dongeng secara langsung merupakan salah cara tradisi penuturan suatu kisah lama dari mulut ke mulut dan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

d. Mendongeng menggunakan papan flanel

Mendongeng dapat dikreasikan dengan membuat papan flanel dengan melapisi seluas papan dengan kain flanel yang berwarna netral, misalnya warna abu-abu. Gambar tokoh-tokoh yang mewakili perwatakan dalam

dongeng digunting polanya pada kertas yang dibelakangnya dilapisi dengan kertas gosok yang paling halus untuk menempelkan pada papan flanel supaya dapat melekat.

e. Mendongeng dengan menggunakan media boneka

Mendongeng menggunakan media boneka dapat dilakukan untuk menunjukkan masing-masing menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu. Sehingga dapat dikenali secara visual karakter tokoh tertentu.

f. Dramatisasi suatu dongeng

Dalam mendongeng memainkan perwatakan tokoh- tokoh dalam cerita dan merupakan daya tarik yang bersifat universal dan mampu menjadi hal yang berkesan untuk didengarkan.

g. Mendongeng sambil memainkan jari-jari tangan

Menceritakan perilaku tokoh tokoh dalam dongeng dengan memainkan jari-jari tangan yang didesain sedemikian rupa juga bisa dilakukan untuk menarik perhatian anak.

2.2.4 Media untuk Mendongeng

Media secara harfiah diartikan sebagai perantara atau pengantar, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Maimunah, dkk (2012: 284) bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks atau gambar/foto. Jadi pembahasan tentang media di bawah ini akan menjelaskan tentang media yang digunakan untuk mendongeng.

Kata media berasal dari bahasa Latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan Gagne dan Briggs, 1975 (Nurdin, 2016: 119) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi, yang terdiri dari: buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pengertian tentang ‘Media’ tergantung pada konteks penempatan dan posisi media itu sendiri. (1) Media dalam konteks ilmu komunikasi diartikan sebagai segala sesuatu untuk menyampaikan pesan atau informasi. (2) Media dalam konteks pendidikan diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar agar berjalan dengan efektif dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. (3) Media dalam konteks berkarya seni mengandung pengertian segala sesuatu yang digunakan untuk menciptakan karya seni yaitu bahan, alat, dan teknik.

Media yang digunakan dalam aktivitas mendongeng berfungsi sebagai alat peraga untuk menjelaskan atau mengilustrasikan tentang isi cerita secara visual serta menstimulus daya imajinasi pendengarnya. Menurut Levie & Levie, 1975 (Nurdin, 2016: 120) Melalui stimulus visual akan menumbuhkan hasil belajar dengan baik seperti tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Pembentukan

konsep diperlukan reaksi terhadap benda-benda yang konkret atau nyata untuk memunculkan struktur ide yang abstrak. Melalui media yang digunakan sebagai alat peraga dalam mendongeng bertujuan untuk menarik perhatian pendengar agar fokus mengikuti alur cerita serta aktif dalam kegiatan, bukan sebagai penonton, sehingga pesan dalam cerita dongeng dapat disampaikan secara efektif.

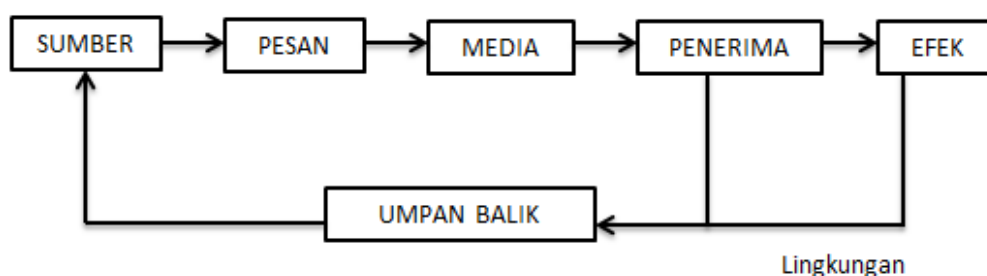
Media yang digunakan untuk mendongeng biasanya disesuaikan dengan audiens atau sasaran kepada siapa dongeng itu disampaikan. Misal jika kegiatan mendongeng di tujukan apa anak-anak maka media yang digunakan juga harus hal-hal yang disukai anak-anak seperti bentuk-bentuk yang lucu, sederhana dan berwarna-warni. Sedangkan jika dongeng yang ditujukan untuk orang dewasa juga harus disesuaikan dengan umur mereka. Selain itu pemilihan media untuk mendongeng juga harus sesuai dengan isi cerita yang disampaikan sehingga terjadi kesinambungan.

2.2.5 Dongeng sebagai Media Komunikasi Verbal

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 dipertunjukkan atau diperdengarkan untuk menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral kepada audiens melalui alur sebuah cerita. Dalam hal ini dongeng termasuk dalam peristiwa komunikasi secara verbal ataupun nonverbal tergantung pada cara penyampaiannya. Aktivitas mendongeng yang dilakukan secara langsung

merupakan rangsangan verbal yang disadari termasuk ke dalam pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berkomunikasi dengan orang lain secara lisan.

Dongeng merupakan salah satu bentuk komunikasi antar manusia dengan maksud dan tujuan untuk menyampaikan pesan moral tertentu. Dalam proses penyampaiannya tersebut hanya bisa terjadi kalau didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek. Unsur-unsur ini bisa disebut dengan komponen atau elemen komunikasi yang oleh Cangara (2003:23) digambarkan pada bagan berikut:



Bagan 2.1 Skematik Sistem Komunikasi

Sumber: Cangara, Hafied.2003. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta; PT RajaGrafindo Persada, hlm. 98.

Dalam bagan di atas oleh Cangara dijelaskan bahwa semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat informasi dan tidak hanya berasal dari satu sumber, melainkan bisa dari berbagai sumber untuk menyampaikan pesan yang isinya berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima maka diperlukannya alat atau media baik berupa indra

manusia, media elektronik (telepon, televisi, film, radio, *Handphone*, komputer, dan lain sebagainya), media cetak (surat kabar, majalah, buku, *leaflet*, brosur, stiker, bulletin, poster, spanduk, dan lain sebagainya), atau tempat-tempat tertentu seperti tempat ibadah, balai desa, panggung kesenian yang digunakan berkumpul banyak orang dan membentuk sebuah interaksi untuk saling bertukar informasi.

Komponen penting yang harus ada dalam kegiatan komunikasi yaitu penerima atau pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima pesan dapat digolongkan berdasarkan umur, status sosial, wilayah, kepercayaan, mata pencaharian, dan lain sebagainya. Selanjutnya setelah pesan disampaikan dari sumber kepada penerima, maka yang perlu diperhatikan yaitu pengaruh atau efek yang terjadi, termasuk adanya perubahan sikap dan tindakan seseorang atau penguatan keyakinan pada pengetahuan.

Selain komponen-komponen inti di atas, pada proses komunikasi juga terdapat hambatan yang mengganggu berlangsungnya komunikasi seperti tanggapan balik dari penerima maupun dari sumber pesan. Faktor lingkungan atau situasi juga menjadi pertimbangan dalam menyampaikan pesan. Faktor ini digolongkan menjadi empat macam yakni, lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan dimensi waktu.

Dalam konsep ilmu komunikasi, dengan tujuan untuk mempengaruhi tingkah laku sasaran yang menerima pesan, sehingga penggunaan dongeng untuk menyampaikan pesan sejalan dengan yang dikemukakan oleh Lasswell

(Severin&Tankard, 2005: 55) bahwa model komunikasi awal meliputi: (1) Unsur sumber (*Who*, siapa yang menyampaikan pesan, (2) Unsur pesan (*say what*, apa yang disampaikan), (3) Saluran komunikasi (*in which channel*, menggunakan saluran yang bagaimana), (4) Unsur penerima (*to whom*, kepada siapa pesan itu disampaikan), (5) Unsur pengaruh (*with what effect*, apa dampak setelah menerima pesan).

Posisi dongeng dalam model komunikasi awal yang dikemukakan oleh Lasswell yaitu mengenai saluran komunikasi seperti apa yang digunakan dalam penyampaian dan bagaimana pesan itu disampaikan oleh pengirim kepada penerima atau audiens, serta siapa saja yang menerima pesan tersebut. Selanjutnya dianalisis juga mengenai dampak atau pengaruh terhadap penerima pesan atau audiens setelah menerima pesan.

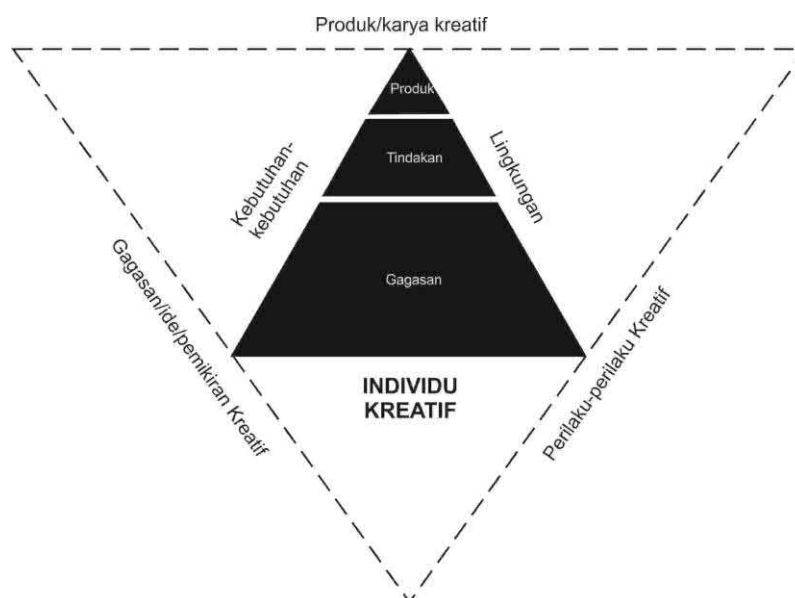
Dongeng termasuk dalam peristiwa komunikasi karena dalam aktivitas mendongeng terjadi interaksi antara sumber informasi (pendongeng) kepada penerima (audiens yang mendengarkan) untuk menerima pesan berupa isi dalam alur cerita serta menggunakan media atau alat perantara untuk menyampaikan pesan tersebut dan terdapat pengaruh baik berupa perasaan empati, senang, sedih, pengalaman dan pengetahuan baru serta terjadinya perubahan perilaku setelah mendengarkan dongeng.

2.2.6 Konsep Kreativitas

Kata kreatif berasal dari bahasa Inggris *creative* dengan bentuk kata kerjanya *to create* yang berarti 'mencipta' atau 'membuat sesuatu'. Kata *to create* merupakan bentuk serapan dari bahasa Latin *creare* yang memiliki

makna teologis dan sering dikaitkan dengan kekuasaan, kekuatan, kehendak Tuhan. (Damajanti, 2006: 12) Sehingga pada abad pertengahan Eropa sangat terlarang menggunakan kata tersebut untuk menggambarkan potensi manusia. Namun seiring berkembangnya zaman, konsep pengertian kreatif mulai diterapkan pada manusia dan sering dikaitkan dalam disiplin ilmu psikologi sebagai salah satu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis.

Konsep kreativitas menurut pendapat Sugiarto (2019: 12) terbagi dalam dimensi-dimensi sebagai berikut:



Bagan 2.2 Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan, dan Produk Kreatif
 Sumber: Sugiarto. 2019. Kreativitas Seni dan Pembelajarannya.
 Yogyakarta:LkiS, hlm.12

Pertama, dalam ranah gagasan, kreativitas ditunjukkan dengan keliaran berfikir (*creative thinking*). 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.

Menurut Kamylyis dan Berki (Sugiarto, 2019: 13)

“Pemikiran kreatif dimaknai sebagai sebuah pemikiran yang memungkinkan seseorang mampu ‘memainkan’ imajinasinya sehingga dapat menghasilkan ide, pertanyaan-pertanyaan yang bersifat hipotetik, mencoba merangkai berbagai alternatif ide dan/atau mengevaluasi idenya dengan ide orang lain, produk akhir dan proses.”

Kedua, ranah perilaku kreatif (*creative behavior*) yaitu tindakan fisik atau verbal yang menunjukkan pada ciri-ciri orang yang kreatif. Ketiga, ranah produk kreatif (*creative product*) yaitu hasil karya atau ciptaan dari pemikiran yang 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. Namun pada kenyataanya kreativitas hadir dalam bentuk lebih sederhana dan lebih kompleks misal dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Manusia menjadi lebih kreatif jika dihadapkan dengan sesuatu yang kemungkinan mengancam dirinya atau dalam keadaan mendesak misal ketika seorang tengah ingin bepergian kesuatu tempat dengan naik kereta, namun diperjalanan menuju stasiun terjadi kemacetan yang panjang, sehingga orang tersebut akan mencari jalan alternatif yang kemungkinan bisa dilewati agar

bisa sampai stasiun tepat waktu sebelum keberangkatan kereta. Dari contoh kasus diatas menunjukkan bahwa manusia dapat menciptakan ide-ide tentang kebaruan dan hal-hal yang berbeda dengan yang lain jika dalam kondisi mendesak, atau dalam teori kreativitas diklarifikasikan dalam jenis kreativitas sistematis atau kreativitas yang muncul secara logis berdasarkan keadaan tertentu.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiarto (2019:11) bahwa kreativitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah dominan yang ada menjadi baru atau menciptakan suatu dominan baru. Ada pula jenis kreativitas spekulatif yang muncul dari intuisi manusia setelah mendapat ilham atau terinspirasi terhadap suatu hal atau peristiwa sehingga memicu dia untuk menciptakan suatu hal yang baru dan berbeda, kemudian teori inilah yang dijadikan seorang seniman dalam mencipta suatu karya.

2.2.6.1 Sumber Kreativitas

Kreativitas merupakan sesuatu yang lahir dari berbagai pengaruh baik dari diri sendiri maupun dari luar dirinya. Pemikiran yang kreatif dapat bersumber dari individu secara internal dan juga eksternal. Menurut Kerlyn (2005), Stenberg (2000), Couger, Higgins & McInyre (1990) (Sugiarto, 2019: 30), sumber internal kreativitas terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemikiran kreatif (*creative thinking*), motivasi (*motivation*), Kepribadian (*personality*). Sedangkan sumber eksternal kreativitas bisa dari lingkungan sekitar individu tersebut, baik dari lingkungan keluarga, institusi pendidikan, lingkungan masyarakat dan budaya, serta lingkungan alam dan fisik. Hal-hal

diatas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi bagaimana suatu kreativitas itu terbentuk sehingga suatu individu yang memiliki pemikiran yang kreatif dapat menciptakan ide-ide gila dari kebiasaan dan lingkungan yang mendukung untuk berfikir kreatif dan menciptakan suatu kreativitas.

Dalam menumbuhkan kreativitas dibutuhkan keberanian untuk mengungkapkan ide di luar pemikiran orang lain untuk menciptakan suatu yang baru. sedangkan menurut Sofyan Salam (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.

2.2.6.2 Tahapan Kreativitas

Menurut Calvin Taylor (Damajanti, 2006: 25) ada lima tingkat kreativitas yang dilalui oleh seniman meliputi;

a. Tingkat Ekspresif (Kelancaran)

Esensi kreativitas ini adalah ekspresi yang biasanya bebas dari keahlian atau keaslian. Jenis kreativitas ini kurang penting. Tampak bahwa yang membedakan individu-individu yang berbakat pada tingkat kreativitas ini adalah dua sifat yaitu seponitanitas dan kebebasan.

b. Tingkat Produktif (Kelancaran)

Individu-individu beralih dari tingkat kreativitas ekspresif ke tingkat produktif apabila keahlian mereka berkembang sehingga mereka bisa menghasilkan karya-karya yang puna. Suatu hasil karya menjadi bersifat kreatif apabila individu sampai pada pencapaian tertentu. atas dasar inilah maka hendak hasil kreativitas tidak mendapatkan inspirasi dari karya individu lain.

c. Tingkat Inventif (Keluwesannya)

Tingkat kreativitas ini tidak menuntut keahlian atau intuisi. Sebaliknya ia memerlukan keluwesannya dalam memahami hubungan-hubungan baru yang tidak biasa antara komponen-komponen terpisah yang telah ada sebelumnya.

d. Tingkat Inovatif (Keluwesannya)

Tingkat kreativitas ini memerlukan kemampuan konseptualisasi abstrak kuat yang terdapat pada waktu prinsip-prinsip utama dipahami secara cukup, sehingga mempermudah bagi individu kreatif untuk memperbaiki dan mengubahnya.

e. Tingkat Emergenetif (Keaslian)

Tingkat ini merupakan bentuk kreativitas tertinggi. Ia mencakup konseptualisasi suatu prinsip yang benar-benar baru dalam kebanyakan tingkat, dan yang paling abstrak.

Sedangkan menurut Damajanti (2006:28) juga disebutkan bahwa proses kreasi seniman dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membuat

seniman itu unik atau berbeda dengan yang lainnya. Keunikan itu dipengaruhi oleh motivasi dan kepribadian seniman yang meliputi;

a. Dorongan Naluri (*Instinctual Drives*)

Perilaku manusia merupakan hasil dari konflik antara kekuatan dorongan naluri alam bawah sadar dan pengendalian serta pertahanan yang dihadapkan oleh *Superego* dan *Ego*. *Superego* merupakan komponen kepribadian tempat penyimpanan nilai-nilai luhur yang dimiliki seseorang, termasuk moral atau sikap-sikap yang ditanamkan melalui proses sosialisasi dalam masyarakat. Sementara *Ego* adalah komponen kepribadian yang berperan sebagai wasit (*arbitrator*) atau pengendali konflik. Seorang tokoh Psikologi Analisa, Sigmund Freud mengatakah bahwa Dorongan Naluri merupakan naluri primitif dan bagian dari kepribadian seseorang.

b. Kekuatan Ego (*Ego Strength*)

Dalam pandangan umum, para jenius terbesar dibidang seni adalah orang yang secara emosional tidak stabil atau mungkin sedikit “gila”. Kegilaan para seniman ini dipengaruhi oleh kekuatan ego yang meluap-luap sehingga kadang mereka tidak mampu mengendalikannya dan terlihat tidak normal, sehingga dalam pandangan masyarakat umum disebut dengan perilaku menyimpang. Contohnya saja Van Gogh, Heri Dono, Djoko Pekik Jeihan, dan tokoh seniman lainnya yang bisa dikatankan sebagai seniaman kreatif karena mereka memiliki keinginan yang kuat, ambisius, mandiri, dan tidak konvensional dalam menciptakan karya seni yang berani menyimpang atau beda dengan yang lainnya.

c. Pengatan (*Reinforcement*)

Perilaku tentang motivasi manusia dibentuk dari faktor-faktor yang berasal luar kepribadian seniman. Menurut B.F Skinner, seorang ahli psikologi perilaku kontemporer bahwa semua tindakan seseorang secara keseluruhan merupakan hasil dari kondisi lingkungan. Seorang Seniman digerakkan untuk menciptakan karya melalui fenomena-fenomena yang muncul di lingkungan sekitarnya serta diperkuat dengan rasa kemandirian sehingga munculah kreativitas tersebut.

e. Cara Berpikir Tidak biasa (*Atypical Thinking*)

Menurut pandangan umum, proses kreasi merupakan aktivitas emosional yang lebih melibatkan perasaan daripada pikiran atau aktivitas kognitif. Cara berpikir kreatif adalah fasih dalam arti memiliki sejumlah bahan yang siap dipakai, fleksibel dalam pemikirannya, tidak konvensional, dan original atau asli. Seseorang yang kreatif mampu menghasilkan ide yang tidak biasa secara cepat dan mampu memberi lebih banyak lawan kata atau makna yang saling berlawanan dengan realitas.

f. Kecerdasan (*Intelligence*)

Orang-orang kreatif yang berpikir dengan cara-cara tidak biasa bukan berarti bahwa mereka lebih “cerdas” dibandingkan orang-orang biasa. Hanya sedikit hubungan kecerdasan yang diukur melalui prestasi sekolah atau tes IQ dengan kreativitas melalui kualitas karya. Sejumlah seniman memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi namun tingkat kreativitasnya tidak setinggi rekan-rekannya, sementara yang lain memiliki kreativitas yang tinggi namun

memiliki kecerdasan yang relatif rendah. Berbeda dengan pandangan Barron (Danajanti, 2006: 57) orang-orang kreatif cenderung memiliki kecerdasan superior, skor IQ minimal untuk menjadi kreatif adalah 120.

g. Penemuan Masalah (*Discovering Problems*)

Dalam proses penciptaan karya seni seniman terus menerus dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan. Seorang penyair harus mencari kata-kata yang tepat, pelukis harus memikirkan bagaimana membuat suatu bidang tampak menyatu. Namun hal yang penting dalam mencipta karya seni adalah kemampuan seniman untuk menemukan masalah yang tidak biasa atau menantang, dalam hal ini kepekaan terhadap lingkungan sekitar menjadi hal yang utama. Selanjutnya bagaimana seniman memproses suatu masalah kedalam sebuah karya juga menunjukkan tingkat kreativitasnya.

h. Bakat (*Talent*)

Bakat merupakan kelebihan yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang tertentu. bakat tidak hanya diwariskan secara genetik namun juga bisa dicapai melalui latihan dan lingkungan serta dipengaruhi oleh dorongan naluri, kekuatan ego, penguatan, pemikiran tidak biasa, atau kemampuan untuk menemukan masalah baru. Pengenalan atas bakat merupakan kekuatan pendorong dibalik perkembangan kepribadian yang merupakan ciri kas seniman.

Graham Wallas (Damajanti, 2006: 23) mengidentifikasi ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu;

a. Persiapan (*Preparation*)

Merupakan tahap eksplorasi masalah dimana si pencipta menemukan masalah dan mulai memikirkan pemecahannya.

b. Pengeraman (*Incubation*)

Merupakan tahap paling kontroversial karena justru pada tahap ini bagian alam bawah sadar manusia mengambil alih dan memecahkan persoalan melalui data-data, informasi, dan pengalaman yang tersimpan serta saling terkait.

c. Munculnya Ilham (*Illumination*)

Merupakan tahap di mana ide dan solusi muncul secara tiba-tiba dan mulai menampakkan kejelasan.

d. Pengujian (*Verification*)

Merupakan tahap pengujian dan penyempurnaan ide di mana alam bawah sadar dan logis mengambil alih dan bekerja secara sadar dengan memasukkan ide dari proses tidak sadar.

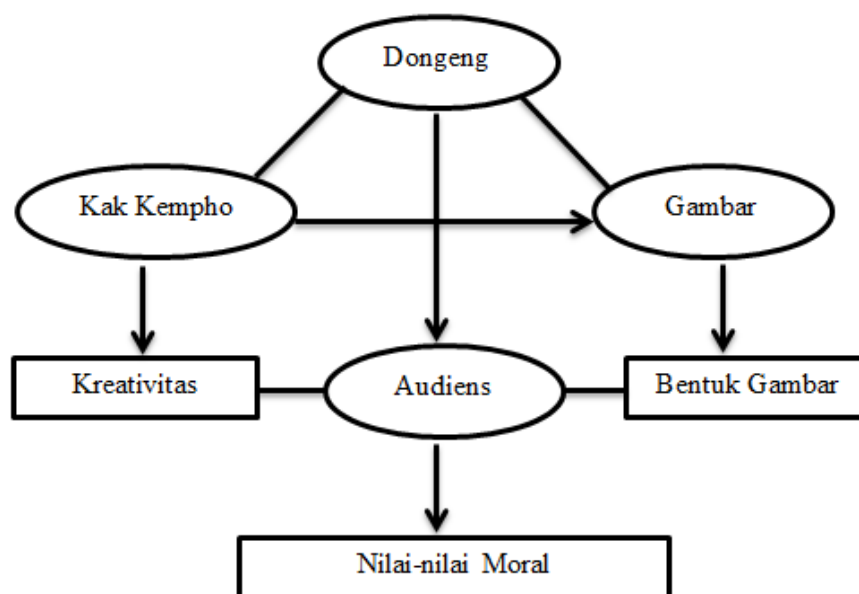
Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kesanggupan seseorang untuk menghasilkan karya atau gagasan yang baru atau berbeda pada umumnya, baik berupa kegiatan imajinatif, dapat pula berupa pola-pola atau kombinasi yang berasal dari masa lampau untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Kreativitas dalam berkarya dapat dicapai melalui tahapan-tahapan proses kreatif dan faktor-faktor baik dari dalam diri seniman atau pengaruh lingkungan.

2.3 Kerangka Berfikir

Berangkat dari masalah yang diangkat pada penelitian ini yaitu mengkaji tentang seorang tokoh pendongeng asal Semarang Kak Kempfo yang kreatif dan inovatif, yaitu dengan menggambar secara langsung ketika menyampaikan dongeng, sehingga aktivitas mendongeng menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal-hal yang akan dikaji dalam penelitian ini meliputi latar belakang Kak Kempfo sebagai seorang pendongeng, proses kreatif dalam menyampaikan dongeng baik dari segi persiapan, sampai ketika melakukan aksinya dalam mendongeng dihadapan anak-anak, serta kendala apa saja yang ditemui dalam mendongeng oleh Kak Kempfo. Dari masalah yang dikaji ini nantinya akan ditarik kesimpulan mengenai keunikan dari cara Kak Kempfo dalam menyampaikan dongeng yaitu sambil menggambar secara langsung ketika sedang bercerita. Hal ini dapat dikatakan sebagai suatu metode yang kreatif dan inovatif dan belum pernah ada, khususnya di Semarang. Berangkat dari masalah tersebut di atas, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendongeng lainnya untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mendongeng serta dapat menjadi sumbangan untuk dunia pendidikan sebagai variasi media dalam menyampaikan materi pelajaran dan sarana untuk mendidik anak secara tidak langsung.

Dari penjabaran masalah di atas, maka konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses kreatif tokoh pendongeng Kak Kempfo yang menggunakan metode mendongeng sambil menggambar, di mana hal tersebut merupakan dua kegiatan berbeda namun dipadukan menjadi sebuah kesatuan

yang unik dan menjadi daya sendiri serta membuktikan ketokohan Kak Kempfo dalam dunia mendongeng sehingga perlu untuk dipelajari dan dikaji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang nantinya akan disajikan secara deskriptif. Sehingga untuk mendapatkan data dilapangan digunakan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumen. Lalu dilakukan penyeleksian data yang kira-kira dibutuhkan dan selanjutnya akan disajikan secara deskriptif segala kegiatan Kak Kempfo Antaka baik ketika persiapan maupun pas waktu mendongeng, menjadi bentuk narasi dan yang terakhir penarikan simpulan secara menyeluruh. Untuk mempermudah dalam pelaksanaan penelitian maka dibentuk bagan sebagai kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir

Bagan di atas menunjukkan mengenai konsep penelitian berlangsung. Kak Kempfo menggunakan gambar yang dibuat secara langsung sebagai media untuk mendongeng supaya audiens tertarik mengikuti dan memperhatikan alur cerita yang disampaikan sehingga pesan moral yang ada pada alur cerita dongeng dapat tersampaikan kepada audiens. Untuk mendapatkan jawaban mengenai hal tersebut, penelitian ini mengkaji mengenai proses kreativitas Kak Kempfo dalam menggunakan gambar ilustrasi sebagai metode untuk mendongeng, serta mengkaji bentuk gambar yang dibuat oleh Kak Kempfo ketika mendongeng sebagai hasil dari proses kreativitas Kak Kempfo.

Aktivitas Mendongeng dianggap sebagai metode yang tepat dalam menyampaikan materi berupa pesan moral untuk pendidikan karakter anak. Karena melalui aktivitas mendongeng anak tidak sadar bahwa mereka sedang dididaksi melalui jalan cerita dalam dongeng yang menghibur dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa tertekan dan terbebani dalam kegiatan belajar. Sedangkan media gambar yang digunakan dalam aktivitas mendongeng berfungsi sebagai perangsang atau stimulus untuk mengaktifkan imajinasi audien agar ikut serta dalam alur cerita dalam dongeng yang disampaikan.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis kegiatan selama Kak Kempfo mendongeng, dapat dikemukakan simpulan bahwa proses kreativitas mendongeng dengan metode menggambar langsung di depan audiens yang dilakukan Kak Kempfo, dimulai dari (1) tahap persiapan, berupa persiapan materi cerita dan pemilihan adegan yang akan divisualisasikan serta persiapan media untuk mendongeng berupa alat-alat untuk menggambar. (2) ketika aktivitas mendongeng berlangsung, Kak Kempfo melakukan kegiatan *ice breaking* sebagai pendahuluan untuk mengkondisikan audiens, lalu setelah audiens sudah memfokuskan perhatiannya kepada Kak Kempfo, barulah Kak Kempfo memulai mendongeng. Dalam penyampaian dongeng, selain Kak Kempfo menggunakan metode menggambar secara langsung di depan audiens, juga melakukan gerakan-gerakan untuk mempraktikkan adegan dalam alur cerita dongeng, serta menirukan suara-suara tertentu sebagai *background* cerita. Kak Kempfo juga menggunakan mimik atau raut wajah untuk menunjukkan ekspresi tokoh dalam cerita dongeng. (3) kegiatan penutup aktivitas mendongeng yang dilakukan Kak Kempfo berupa penyampaian pesan moral berdasarkan cerita yang disampaikan. Namun setelah kegiatan mendongeng berakhir, Kak Kempfo tidak langsung undur diri dari hadapan

audiens, tetapi terkadang juga membantu dalam proses rangkaian acara selanjutnya seperti memandu dalam pembagian *doorprize*.

Secara visual gambar yang dibuat Kak Kempfo berbentuk kartunal dengan garis-garis sebagai komponen yang membentuk bidang gambar, atau biasa disebut dengan teknik *Linear*. Alat yang digunakan untuk menggambar berupa sepidol besar berwarna hitam. Sedangkan karakteristik gambarnya bersifat sederhana dengan garis-garis yang dibuat secara seponan dan ekspresif. Berdasarkan analisis, hasil penelitian membuktikan bahwa gambar yang dibuat oleh Kak Kempfo secara cepat dan langsung sambil mendongeng termasuk pada kategori jenis gambar sebagai karya seni ilustrasi. Sedangkan tujuan Kak Kempfo menggambar ketika mendongeng untuk menjelaskan 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 Kempfo pada penggambaran tokoh setiap *slide* nya itu berbeda. Namun untuk tetap menunjukkan bahwa yang digambarnya adalah tokoh yang sama dengan *slide* lainnya, maka Kak Kempfo membuat suatu ciri pada tokoh di setiap *slide* gambarnya. Ciri-ciri tersebut selalu tampak pada setiap *slide* dimana Kak Kempfo menghadirkan tokoh tersebut, walau gambarnya tidak beraturan atau tidak berbentuk, namun ketika Kak Kempfo menampilkan gambar dengan ciri tersebut, maka audiens akan langsung paham dengan tokoh yang dimaksud Kak Kempfo pada gambar.

Pesan moral dari aktivitas mendongeng dengan metode menggambar oleh Kak Kempfo berupa tauladan dalam suatu kehidupan, biasanya berupa kisah tentang rasa bersyukur, saling tolong menolong, tentang suatu keburukan seperti rasa iri dengki, jahil, contohnya ada anak yang nakal terkena musibah dan di akhir cerita menjadi anak yang baik, tentang kebaikan berupa tentang anak yang baik selalu dimudahkan segala sesuatu yang dikerjakannya. contohnya anak yang rajin belajar, mendapat nilai bagus dan menjadi dapat juara.

Secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa Kak Kempfo merupakan tokoh pendongeng nasional yang dapat dijadikan motivasi bagi pelajar seni rupa, tenaga pendidik, dan instansi yang bersangkutan lainnya. Dibuktikan dengan prestasi-prestasi yang telah dicapai oleh Kak Kempfo dilihat dari dokumentasi Sertifikat dan Piagam Penghargaan terlampir. Serta dari analisis aktivitas mendongeng sambil menggambar secara langsung oleh Kak Kempfo, dapat dikatakan efektif dibuktikan dengan respon audiens yang baik selama mengikuti aktivitas mendongeng, seperti audiens merespon kata-kata yang sampaikan oleh Kak Kempfo, tertawa jika ada cerita dan adegan yang lucu serta paham dengan gambar yang dibuat oleh Kak Kempfo walau bentuknya disederhanakan.

5.2 Saran

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran sebagai usaha meningkatkan kemampuan di bidang pendidikan dan khususnya bidang seni rupa. Saran yang dapat peneliti rekomendasikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kak Kempfo diharapkan untuk memperhatikan audiens terutama dari segi umur dan lokasi ketika melakukan aktivitas mendongeng. Dengan kebiasaan Kak Kempfo dalam menyelipkan bahasa dan logat jawa dalam cerita dongengnya, jika audiensnya adalah orang diluar pulau jawa, bisa jadi tidak paham dengan arti dari kata-kata yang disampaikan. sehingga ditakutkan terjadi miskomunikasi.
2. Pihak Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Seni Rupa hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber literasi dalam pembelajaran tentang menggambar ilustrasi yang dapat diaplikasikan sebagai metode untuk mendongeng.
3. Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai literasi untuk mengajar baik dari segi penggunaan media gambar ilustrasi atau metode mendongeng untuk menyampaikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi Suwaji, 1985. *Berapresiasi Pada Seni Rupa*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Cangara, Hafied. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- 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.
- Gumelar, M. S. 2015. *Elemen & Prinsip Menggambar*. AN1IMAGE: www.an1image.org.
- Hidajat, Henny. "Kajian Visual Mengenai Ilustrasi Dongeng Anak Usia 6-12 Tahun: Studi Kasus Ilustrasi Dongeng Karya Murti Bunanta." *RupaRupa* Vol 5. No 2 (2016)
- Istanto, Freddy H. "Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual" *NIRMANA* Vol. 2, No. 1, Januari (2000)
- Kusmiadi, dkk. "Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng Bagi Pendidik PAUD" *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF* Vol. 3, No.2 (2008)
- Ma sum, Azis. 2010. "Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sumurpanggung 2 Kota Tegal" *Skripsi*. FBS, Pend. Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Maimunah, dkk. "Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi Dan Promosi" *ISSN: 1978 – 8282*. Vol.5 No.3 Mei (2012)
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas Dan Keberbakatan Setrategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Priyatna, Angga. 2014. *Jago Gambar Pake Pensil Dari Nol*. Jakarta: PT Wahyu Media.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Roysa, Mila. “Kemampuan Mendongeng Guru SD Dengan Teknik Pagelaran Wayang Beber Untuk Pembelajaran Sastra Sekolah Dasar”.*Prosiding Seminar Nasional* 30 Maret 2013.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Severin, Werner.J dan James W. Tankard, Jr. 2011. *Teori komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Masa*. Jakarta: Prenanda Media Group.
- 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).
- Simon , Howard. 2004. *Teknik Menggambar*. Terjemahan oleh Dean Praty R. Semarang: Dahara Prize Semarang.
- Sugiarto, Eko. 2019. *Kreativitas Seni dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: LkiS.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukaryono, Eddi, dkk. 1986 “*Seni Rupa GBPPSMP.*” Surakarta: Widya Data.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab
- Syakir dan Mujiono. 2007. “*Gambar 1*”. Dalam Buku Ajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Utomo, Sukarno Budi. “Mendongeng Dalam Perspektif Pendidikan” *Agastya* Vol 03 No 01 Januari (2013).