

PEMANFAATAN CLAY ART KARAKTER DONGENG INDONESIA SEBAGAI AVATAR *STORYTELLING* DI *SMALL TREE MODERN ISLAMIC SCHOOL MALANG*

¹Ima Kusumawati Hidayat, ²Dimas Rifqi Novica, ³Denik Ristya Rini
Universitas Negeri Malang
*e-mail: ima.hidayat.fs@um.ac.id

Abstrak: Integrasi permainan kepada proses kegiatan pembelajaran sangat penting dilakukan terutama di PAUD, karena untuk menstimulus kognitif anak agar dapat berkembang dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan kegiatan bercerita (storytelling). Di lain pihak, karakter dongeng Indonesia dirasa mulai kurang dikenal oleh anak-anak usia dini di Indonesia. Hal ini disebabkan karena banyaknya karakter asing yang masuk melalui media televisi, internet, maupun buku cetak. Kegiatan pengabdian bertujuan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di tingkat PAUD dengan cara memanfaatkan clay art karakter dongeng Indonesia sebagai avatar storytelling. Metode yang digunakan adalah memberi guru pengetahuan seputar dongeng fabel anak Indonesia dan gaya desain karakter. Serta memberikan pelatihan pada guru untuk membuat avatar storytelling berupa desain karakter dengan menggunakan clay art. Hasil yang diperoleh adalah guru antusias dalam proses pembuatan karakter menggunakan clay art dan sepakat bahwa anak usia dini perlu mencintai karakter dongeng Indonesia sebagai upaya pelestarian dongeng Indonesia.

Kata kunci: clay art, PAUD, karakter dongeng Indonesia, avatar storytelling

Abstract: Integration of games into the process of learning activities is very important, especially in early childhood education, because it is to stimulate a child's cognitive to develop properly. One of them is by storytelling. On the other hand, Indonesian fairy tale characters are felt to be less well known by early childhood in Indonesia. This is due to the large number of foreign characters entering through television, internet, and printed books. Community service aims to increase learning activities at PAUD level by utilizing the character of Indonesian clay art as a fairy tale avatar. The method used is to provide teacher knowledge about Indonesian children's fairy tales and character design styles. As well as providing training for teachers to create avatars to tell stories in the form of character designs using clay art. The results obtained are teachers who are enthusiastic in the process of making characters using clay art and agree that young children need to love Indonesian fairy tale characters in an effort to preserve Indonesian tales.

Keywords: clay art, PAUD, Indonesian fairy tale characters, fairy tale avatars

PENDAHULUAN

Usia dini adalah usia emas anak dimana mereka dapat menyerap dengan baik segala informasi yang ada di lingkungan sekitar, sehingga anak-anak membutuhkan stimulus yang positif agar mereka dapat menyerap informasi yang bermanfaat. Belakangan ini mayoritas orang tua memilih untuk mendaftarkan buah hatinya yang masih berusia 2-3 tahun untuk mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Para orang tua berasumsi bahwa dengan membelajarkan anak di usia yang lebih awal, anak-anak akan lebih cepat pintar dan mudah memahami materi dari guru. Padahal pada usia dini, anak lebih banyak menggunakan otak kanan, sehingga mereka lebih mudah memahami hal baru dengan bermain (Sudono, 2000). Lebih lanjut disebutkan bahwa sembari bermain, anak-anak juga mengenali simbol di lingkungannya. Sebaiknya bentuk kegiatan PAUD yang dapat mengembangkan otak kanan, seperti menggambar, bermain musik, mengarang bebas, drama, dan berbagai pembiasaan kognitif harus sering dilaksanakan (Yeni & Euis, 2010).

Integrasi teknologi dan pendidikan yang mengembangkan otak kanan telah banyak dilakukan, dalam bentuk board games, animasi, digital games, serta Augmented Reality (AR). Sebagai contoh, beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengintegrasikan permainan ular tangga pada kegiatan belajar mengajar guna memperbaharui suasana dan meningkatkan pemahaman (Afandi, 2015; MZ, 2013; Nugroho, Raharjo, & Wahyuningsih, 2013). Terbukti dengan adanya permainan pada pembelajaran mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan daya tangkap siswa. Sementara itu tuntutan guru untuk selalu mengikuti teknologi terkini terwujud pada penelitian mengenal aksara Jawa menggunakan Augmented Reality (Wardani, 2015). Walaupun hasil mengenai keefektifan teknologi AR pada kenaikan pencapaian belajar anak masih membutuhkan penelitian lebih lanjut, namun pada hasil uji coba awal dapat disimpulkan bahwa anak akan lebih tertarik dengan metode pembelajaran modern.

Pembelajaran di PAUD masa kini dirasa perlu untuk terus didukung dan diperbaiki. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan media baru baik digital maupun non digital bagi proses pembelajaran. Maraknya sosialisasi untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada penggunaan gawai, mendorong orang tua untuk mencari aktifitas lain untuk buah hatinya, seperti mendaftarkan PAUD lebih awal. Oleh karenanya, guru/pendidik anak usia dini sebagai pelaku pendidikan yang secara langsung berhadapan dengan anak, penting untuk memahami perkembangan kognitif anak pada setiap tingkat usia tertentu (Zaman, 2014). Semakin banyaknya orang tua yang bekerja membuat mereka memilih Taman Kanak-Kanak (TK) terbaik untuk pendidikan buah

hatinya. Berbagai macam fasilitas yang diberikan oleh TK menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi orang tua dalam memilih sekolah. Small Tree School merupakan tempat yang ingin memberikan fasilitas maksimal kepada anak didik. Melalui pendidikan pra sekolah ini, selain mental, moral dan budi pekerti, Small Tree School juga mempersiapkan secara matang anak-anak untuk memiliki keterampilan tersendiri, menjadi seorang pemimpin yang handal, dan berani tampil ditengah masyarakat dengan nilai-nilai baik yang tertanam sejak dini. Hanya saja, tidak semua orang tua memiliki cukup waktu untuk membacakan dongeng rakyat Indonesia pada putra-putrinya sehingga penulis melihat perlunya guru TK sebagai pengganti orang tua di waktu tertentu dapat memberikan storytelling cerita rakyat Indonesia dengan tambahan media berupa clay art. Clay art adalah salah satu teknik pembuatan karakter mainan menggunakan bahan clay (lempung khusus) yang memiliki kelebihan mudah pembuatannya dan hasil akhir yang bagus.

Salah satu stimulus yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak adalah melalui storytelling. Visual yang menarik dari sebuah cerita akan memicu imajinasi dan kreativitas anak, terlebih lagi ketika cerita tersebut dapat mengajarkan tentang perbedaan, penerimaan dan keingintahuan tentang dunia (Sá, Sylla, Caruso, & Menegazzi, 2019). Penelitian lainnya menyebutkan bahwa penggunaan avatar pada storytelling juga menambahkan sifat interaktif dan imersif pada media tersebut (Liang, Chang, Kazmi, Zhang, & Jiao, 2015). Kedua penelitian tersebut menggunakan interface komputer yang ketika diterapkan di Indonesia membutuhkan biaya yang besar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memanfaatkan clay art sebagai avatar storytelling dalam cerita dongeng Indonesia bagi guru Small Tree Modern Islamic School. Harapan dari kegiatan ini adalah guru dapat memperbaiki Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada PAUD dengan cara peningkatan storytelling dengan cara pemanfaatan clay art sebagai avatar, agar lebih interaktif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah hasil kerjasama antara Universitas Negeri Malang dan Small Tree Modern Islamic School. Audience kegiatan adalah guru Small Tree Modern Islamic School, karena guru sekolah tersebut sangat terbuka terhadap masukan dan perubahan yang dapat mengembangkan proses KBM-nya. Kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah memberikan pengetahuan seputar karakter dongeng Indonesia yang berasal dari Jawa. Kemudian, guru tersebut dilatih untuk membuat clay art berupa karakter dongeng Indonesia sebagai avatar dalam storytelling.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebanyak tiga kali, dengan rincian sebagai berikut. Pertama, diskusi analisis kebutuhan dengan perwakilan guru Small Tree Modern Islamic School. Kedua, diskusi dengan narasumber ahli di bidang clay art untuk membicarakan hal teknis pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Ketiga, pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pelatihan kepada guru Small Tree Modern Islamic School. Kegiatan tersebut secara berurutan dilakukan pada tanggal 8 April 2019, 16 July 2019, dan 1 Agustus 2019.

HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan wawancara kepada kepala sekolah sebagai perwakilan guru Small Tree Modern Islamic School. Kegiatan ini berfokus pada analisis kebutuhan mitra, yaitu bagaimana guru mengedukasi anak dengan dongeng anak Indonesia. Ibu Luluk Khudirotin, S.Ag. sebagai kepala sekolah dan guru mengaji berpendapat bahwa anak-anak didiknya memang banyak yang belum mengenal karakter dongeng anak Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satu faktor utamanya adalah orang tua muda jaman sekarang tidak mengenal karakter dongeng Indonesia, sehingga tidak mengenalkan karakter tersebut kepada anaknya. Lebih lanjut disebutkan bahwa globalisasi membawa karakter asing dari negara lain yang muncul dari berbagai media baik televisi, kemasan makanan, dan buku cerita. Pihak sekolah juga tidak mengenalkan karakter dongeng Indonesia, karena storytelling pada Small Tree Modern Islamic School lebih fokus kepada cerita religi seperti nabi dan sahabat-sahabatnya, atau cerita fabel yang bukan khas Indonesia.

Masalah berikutnya adalah terkadang anak PAUD gampang teralih perhatiannya ketika gurunya sedang bercerita. Pengalihan perhatian ini terjadi karena banyak distraksi yang dialami oleh anak, baik dari teman maupun dari lingkungannya. Dengan avatar storytelling, anak dapat lebih fokus kepada cerita karena clay art merupakan benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan dirasakan. Maka clay art dapat membantu cerita menjadi lebih interaktif dan menarik. Bahkan anak dapat memperagakan clay art tersebut untuk bercerita sendiri atau bersama temannya.

Kegiatan selanjutnya adalah diskusi dengan narasumber ahli clay art. Kami mengundang Riztiani Kholilah (Rizti) karena memiliki pengalaman yang cukup dan mengembangkan usaha di bidang tersebut. Diskusi ini membahas model desain karakter yang akan dibuat oleh guru-guru. Target audience desain avatar ini adalah anak-anak usia dini, maka bentuk karakter harus lucu dan berwarna. Guru-guru akan diberi contoh-contoh ragam desain karakter

kawaii (imut) sebelum melakukan praktek.

Setelah proses diskusi, didapatkan contoh gaya desain clay art yang akan dibuat. Jenis desain karakter yang dibuat adalah dari dongeng fabel. karena membuat bentuk hewan cenderung lebih mudah daripada bentuk manusia. Selain itu Indonesia memiliki dongeng fabel yang beragam, sehingga mudah untuk dikembangkan lebih lanjut. Style imut tersebut dapat dilihat pada gambar 1. Bisa diamati pada gambar, style imut ini berfokus pada proporsi kepala yang memiliki besar sama dengan badan karakter. Style ini juga sangat mengutamakan kesederhanaan, sehingga memunculkan bentuk-bentuk ikonik yang menjadi ciri khas dari karakter tersebut.



Sumber : pinterest

Gambar 1. Referensi dari gaya desain karakter dongeng clay art

Kegiatan utama dari pengabdian kepada masyarakat adalah pendidikan dan pelatihan clay art bagi guru Small Tree Modern Islamic School. Pendidikan guru meliputi teori tentang desain karakter yang terdapat pada fabel dongeng Indonesia dan gaya desain imut pada avatar storytelling. Guru Small Tree Modern Islamic School sangat antusias dengan contoh karakter yang imut dan lucu. Salah satu kekuatan gaya desain imut ini adalah dapat mencakup audience dengan rentang usia yang besar. Narasumber pendidikan dari pihak Universitas Negeri Malang. Foto dokumentasi kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pendidikan gaya desain karakter oleh pihak Universitas Negeri Malang

Setelah kegiatan pendidikan tersebut selesai, kegiatan berlanjut pada pelatihan clay art pada guru Small Tree Modern Islamic School. Guru yang hadir dibagikan alat dan bahan untuk modeling clay art. Pada tahap awal praktek, dijelaskan hal yang perlu diperhatikan dari bahan clay yang akan digunakan. Hal tersebut adalah

- a) Bahan clay terbuat dari campuran tepung dan pewarna, biasanya disebut dengan clay tepung. Clay tepung ini dapat kering dan mengeras hanya dengan bantuan udara.
- b) Kondisi clay harus tetap lembab selama proses pembuatan. Hal ini dapat dilakukan dengan menutup wadah clay atau menutup clay yang siap digunakan dengan tisu basah.
- c) Clay memiliki warna dasar yang bisa dikreasikan lebih lanjut ketika dicampur satu dengan yang lainnya, mirip dengan pencampuran warna pada cat atau tinta.
- d) Hasil karya ini juga dapat dikembangkan menjadi pernak-pernik merchandise seperti: bros hijab, hiasan pigura, dan souvenir.

Selanjutnya dipraktikkan pembuatan avatar storytelling dengan clay art. Guru diajak untuk menyebutkan kembali karakter dongeng fabel Indonesia sesuai dengan sesi sebelumnya, seperti kancil, singa, harimau, gajah, dan orang utan. Karakter yang pertama kali dibuat adalah avatar singa. Hal ini dilakukan karena singa merupakan hewan yang memiliki ciri visual yang ikonik, sehingga mudah dibuat bagi pemula. Metode yang digunakan Rizti untuk mengajarkan pembuatan clay art dengan cara tutorial. Ada dua tahapan dasar dalam membentuk clay art. Pertama, clay harus diuleni secara merata agar tidak mudah kering. Kedua, clay dibentuk dengan teknik bulatan atau pilin. Dari dua teknik tersebut clay art sudah dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi. Proses pelatihan tersebut dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. Proses pembuatan clay art karakter dongeng

Sesuai dengan arahan narasumber, guru Small Tree Modern Islamic School telah berhasil membuat avatar storytelling pertama. Avatar ini berbentuk singa dengan warna kombinasi coklat dan merah atau kuning. Mereka juga sudah dapat mempraktekkan proporsi desain untuk gaya desain imut. Hasil clay art ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Hasil clay art karakter singa dari Guru

Pada pelaksanaan praktek pembuatan avatar storytelling, guru-guru nampak antusias dan mengembangkan karakter dongeng Indonesia sesuai imajinasi masing-masing. Hasil yang didapatkan pada pelatihan ini terbagi menjadi 2 yaitu hasil non fisik dan hasil fisik

a. Hasil Non Fisik

Hasil non-fisik yang didapatkan dari kegiatan ini adalah semua peserta mampu memahami dan meniru pembuatan avatar storytelling yang terinspirasi dari karakter dongeng Indonesia menggunakan clay. Pada proses pendidikan dan pelatihan, terdapat 2 guru yang nampak menonjol karena memiliki ide kreatif dalam membuat karakter. Mereka dapat bereksplorasi dalam berkarya dan berinisiatif untuk membuka website sebagai tambahan inspirasi.

b. Hasil Fisik

Hasil fisik yang didapatkan dari kegiatan ini adalah clay art avatar storytelling karakter dongeng Indonesia berupa bentuk hewan. Berdasarkan hasil yang dicapai, peserta sudah mampu untuk membuat avatar storytelling berbahan clay art. Karya yang dihasilkan sudah cukup rapi dan halus, sesuai dengan target yang diinginkan. Dari 10 peserta yang hadir semuanya dapat membuat karakter sebanyak 4 macam dalam waktu 3 jam. Karakter tersebut adalah singa, lebah, kelinci dan bunga. Hasil clay art yang sudah selesai kemudian diletakkan pada spon untuk kemudian ditunggu sampai mengeras. Proses ini memakan waktu selama 24 jam. Hasil pelatihan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Peserta dan tim pengabdian memamerkan hasil karya clay art

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar, namun memiliki beberapa kendala. Pertama, waktu bertemu antara narasumber dan guru yang terbatas, karena guru Small Tree Modern Islamic School hanya memiliki waktu di siang sampai sore hari setelah semua pekerjaan selesai. Kegiatan pelatihan seni membutuhkan waktu yang cukup lama agar hasil yang didapat sempurna. Kedua, kegiatan ini hanya berfokus pada pembuatan clay art oleh guru, belum kepada proses storytelling kepada anak-anak didik. Harapannya adalah setelah kegiatan ini, guru Small Tree Modern Islamic School dapat mengembangkan ilmu yang didapat sesuai dengan tujuan awal, yaitu memperbarui KBM yang dapat menstimulus kognitif anak melalui storytelling dengan bantuan avatar berbasis clay art karakter dongeng Indonesia.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan hasil kerjasama antara Universitas Negeri Malang dengan Small Tree Modern Islamic School yang telah terlaksana dengan baik dan lancar. Dari kegiatan ini telah dihasilkan dua capaian utama yaitu, pemahaman guru terhadap desain karakter dongeng Indonesia dan penciptaan clay art sebagai avatar storytelling untuk membantu meningkatkan perhatian dan tingkat interaktif dari kegiatan bercerita. Kegiatan ini merupakan kegiatan awal, sehingga desain karakter yang diciptakan adalah yang paling ikonik dan mudah, belum sesuai dengan buku dongeng fable Indonesia yang ada. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat mengeksplorasi clay art yang sesuai dengan buku cerita dongeng Indonesia agar media ini dapat diaplikasikan secara utuh kepada anak didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin berterimakasih kepada Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang atas pendanaan yang diberikan bagi kegiatan pengabdian masyarakat ini. juga mitra Small Tree Modern Islamic School yang sudah bersedia untuk bekerja sama

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Liang, H., Chang, J., Kazmi, I. K., Zhang, J. J., & Jiao, P. (2015). Puppet Narrator: Utilizing Motion Sensing Technology in Storytelling for Young Children. *VS-Games 2015 - 7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications*. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2015.7295784>
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Sá, G., Sylla, C., Caruso, A. P., & Menegazzi, D. (2019). Multiculturalism and Creativity in Storytelling Visual Development of a Digital Manipulative for Young Children.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. *Jurnal Dinamika Informatika*, 5(November), 1–13.
- Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Teknik*, 3, 77.
- Yeni, R., & Euis, K. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Dan Sumber Belajar TK*, 1–39.