

Animasi Wayang Sebagai Media Literasi Dan Kreatifitas Anak Berbasis Kearifan Lokal

Khairunnisa Etika Sari^{1*}

¹Universitas Lancang Kuning, Riau, Indonesia

*Korespondensi email: hadira@unilak.ac.id

Information

Submitted: 30-01-2023

Revised: 15-03-2023

Accepted: 12-06-2023

How to cite: Animasi Wayang Sebagai Media Literasi Dan Kreatifitas Anak Berbasis Kearifan Lokal. (2023). *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 4(1), 59-71.
DOI: [10.19109/tadwin.v4i1.17014](https://doi.org/10.19109/tadwin.v4i1.17014)

FirstPublicationRight:

Tadwin: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Raden Fatah Palembang, Indonesia

Licensed:



This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

ABSTRACT

The demands of the digital era 4.0 for pre-school and school-age children reap many challenges that must be faced, including in the world of education. Saturation and low literacy at the child level cannot be avoided because the material presented is inadequate and not packaged in an attractive way so that it is still unable to compete with various content and online games on the internet which are attractive but not educational. Lack of information about expertise, skills and politeness in digital literacy on social media, to avoid hoaxes that are increasingly widespread. The methods we use to find and solve this problem are interviews, observation and literature study. This method uses the help of a qualitative and psycho educational approach. This new innovation with wayang animation media is expected to be able to answer one form of increasing literacy in children which is carried out both online with digital platforms, and offline, namely face to face by reading stories through performances similar to wayang shows. The results showed that 92% of respondents rated education from the content presented by Aniwayang which was able to increase children's literacy in learning and creativity.

Keywords: Animation; Wayang; Literacy; Children; Creativity

Abstrak

Tuntutan era digital 4.0 pada anak pra sekolah maupun usia sekolah menuai banyak tantangan yang harus dihadapi, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Kejenuhan dan rendahnya literasi pada level anak tidak mampu dihindari karena materi yang disajikan kurang memadai dan tidak dikemas secara menarik sehingga masih kalah bersaing dengan berbagai konten dan game online di internet yang atraktif namun tidak mendidik. Kurangnya informasi tentang keahlian, keterampilan dan kesopanan dalam berliterasi digital di media sosial, untuk menghindari hoax yang semakin marak. Metode yang kami gunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah ini adalah wawancara, observasi dan studi pustaka. Metode tersebut menggunakan bantuan pendekatan kualitatif dan psiko edukasi. Inovasi baru dengan media animasi wayang ini diharap mampu menjawab salah satu bentuk peningkatan literasi pada anak yang dilaksanakan baik secara online dengan platform digital, maupun offline yaitu tatap muka langsung dengan membacakan cerita melalui pagelaran yang mirip dengan pertunjukan wayang. Hasil penelitian menunjukkan 92% responden menilai edukasi dari konten-konten yang disajikan Aniwayang mampu meningkatkan literasi anak dalam belajar dan berkreatifitas.

Kata kunci: Animasi; Wayang; Literasi; Anak; Kreatifitas

1. PENDAHULUAN

Anak-anak merupakan salah satu kelompok yang sangat rentan untuk menerima berita hoax (Dumitru, 2020). Oleh karena itu, Pemerintah sudah selayaknya menyajikan informasi yang mudah

dicerna namun menarik untuk dikonsumsi pada usia sekolah dan pra sekolah (Başar, 2022). Namun nyatanya, beberapa daerah di Indonesia terkadang sulit menerapkan media yang tepat sasaran untuk anak-anak ditengah lingkungan yang serba modern, apalagi jika pola asuh yang digunakan orang tua dan keluarga hanya mengandalkan kecanggihan gadget yang tentu tidak ada filter dan pendampingan intens dalam penggunaan teknologi komunikasi ini (Tosun & Mihci, 2020). Sebagian besar masyarakat usia dewasa menggunakan perangkat ponsel pintar seperti smartphone untuk mencari informasi dan berkomunikasi, tetapi mereka tidak sepenuhnya memahami penggunaan perangkat ini (Atas & Çelik, 2019), terkadang pemberian smartphone pada anak-anak hanya sebagai pengalihan ketika para orang tua sibuk dan bantuan solusi instant agar anak tidak rewel (Garg, 2021).

Disamping itu, selain kurangnya kesadaran akan informasi yang terpercaya, gadget juga membuat anak-anak terlena dan menyebabkan ketergantungan (Aryati dkk., 2023) yang parah sehingga berdampak pula rendahnya dinamika sosialisasi mereka dengan lingkungan sekitar (Trisnawati & Sugito, 2020), alih-alih memanfaatkan teknologi canggih, mereka hanyut terbawa oleh permainan *game online* (Wang dkk., 2019) bahkan tayangan yang sama sekali tidak berfaedah. Padahal dalam hadis Nabi Muhammad SAW bersabda,

نِعْمَتَانِ مَغْبُوتُونَ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ ، الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: "Dua nikmat yang banyak orang tertipu pada keduanya, yaitu kenikmatan kesehatan dan waktu senggang".
(HR Bukhari, Tirmidzi dan Ibnu Majah).

Abdul Fattah bin Muhammad dalam Qimatuz Zaman 'Indal Ulama menjelaskan, bahwa kata "tertipu" dalam hadits ini berarti kerugian. Banyak orang kalah karena kesenangan kesehatan dan waktu luang karena masih muda, masih sehat bugar sehingga lupa justru dengan diberi nikmat sehat dan banyak waktu seharusnya dimanfaatkan dengan kegiatan yang mampu mengembangkan potensi diri. Untuk memahami media apa yang cocok bagi usia muda khususnya kelompok anak sekaligus memperkaya aktifitas di usia emas mereka, maka dapat dialihkan pada kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kekuatan kreatif anak (Rahiem, 2021) salah satunya dalam bentuk literasi (Kumpulainen dkk., 2020) yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan pola emosi mereka (Gotlieb dkk., 2022). Program kegiatan dirancang dengan model *storytelling* atau dongeng edukatif sebagai media literasi dan kreativitas (Tsortanidou dkk., 2019). Dongeng diketahui mampu memengaruhi perspektif anak-anak dalam melihat dan memahami dunia di sekitar mereka (Gnjatović, 2015). Dongeng dipilih sebagai media pembelajaran dan literasi agar informasi lebih mudah untuk mengerti (Yoedo & Mustofa, 2022). Media dongeng juga memanfaatkan media digital seperti menggunakan audio visual yang dapat lebih menarik perhatian anak dibandingkan dengan media berupa menulis (Rahiem, 2021).

Dongeng adalah cerita fiksi yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai moral di dalamnya (Zdanevych dkk., 2020). Dongeng memiliki hiburan dan pendidikan pekerti (Halimah dkk., 2020). Menghibur karena isinya berupa hiburan dan disukai oleh anak di mana mereka suka berimajinasi, bahkan di luar kenyataan. Sebagai tambahan menghibur, dongeng juga mengandung nasehat bijak bagi pembaca dan pendengarnya (De Bruijn, 2019). Dongeng dapat dibagi menjadi tujuh tipe yaitu mitos, sage, fabel, legenda, cerita lucu, cerita pelipur lara, dan perumpamaan (Bietti dkk., 2019).

Tabel 1. Pembagian Jenis Dongeng

No	Jenis Dongeng	Definisi
1.	Mitos	Dongeng yang menceritakan hal-hal gaib seperti cerita tentang dewa, peri, atau Tuhan;
2.	Sage	Dongeng kepahlawanan, keberanian, atau sihir seperti kisah sakti Gajah Mada, Jaka Tingkir, dll

3.	Fabel	Cerita tentang binatang yang dapat berbicara atau berperilaku sepertimanusia;
4.	Legenda	Dongeng yang menceritakan tentang suatu peristiwa asal usul suatu benda atau tempat;
5.	Humor	Cerita yang berkembang dalam suatu komunitas/daerah yang dapat menimbulkan tawa;

(sumber: olah data peneliti, 2022)

Bercerita adalah sebuah tindakan aktivitas masyarakat, biasanya ada setidaknya terdapat satu pendengar dan satu pendongeng (McDowell, 2021). Namun, dalam masyarakat, mungkin ada perubahan dalam bercerita. Gagasan perkembangan dan perkembangan emosional mengarah pada sosial perkembangan (Catala dkk., 2023). Telah ditemukan penelitian, bahwa ketika anak-anak merangkai urutan, memprediksi apa yang akan terjadi, dan mempertimbangkan manusia perilaku, mereka mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang diri mereka sendiri (Andersen dkk., 2023). Pemahaman ini mendukung mereka untuk membangun dan menjadi bagian seni mereka ketika di masyarakat. Mendongeng adalah cara berbagi yang kolaboratif dan partisipatif dalam ranah informasi dan pengetahuan (Spiegel, 2020).

Mendongeng, juga dikenal memiliki berbagai manfaat, menurut (Abdul Rozak & Mulyati, 2018) ada enam pengaruh baik dari kegiatan dongeng untuk anak yaitu; (1) mengajarkan nilai-nilai moral yang baik; (2) berkembang daya imajinasi anak; (3) menambah wawasan; (4) meningkatkan kreativitas; (5) membawa anak-anak lebih dekat dengan orang tua mereka; dan (6) menghilangkan stres. Beberapa penelitian telah dipusatkan pada keefektifan penggunaan storytelling atau mendongeng sebagai pedagogis atau strategi pendidikan (Landrum dkk., 2019). Mendongeng, juga bagian dari pengembangan literasi (Maureen dkk., 2022). Dalam mendongeng, muncul interaksi bersifat pribadi, menarik, dan langsung (Bietti dkk., 2019) Karakteristik ini memungkinkan kegiatan mendongeng dapat menarik perhatian audiens dan menambah pemahaman cerita dengan memberikan konteks literasi.

Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam berbagai bentuk untuk dibaca, ditulis, didengarkan, dibicarakan, dilihat, dipresentasikan dan dipikirkan secara kritis dari sebuah ide (Potter, 2022). Ini memungkinkan untuk berbagi informasi, berinteraksi dengan orang lain, dan membuat makna (Abidin et al., 2021). Kreatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online adalah memiliki kemampuan mencipta dan memiliki. Sedangkan kata kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta (Fernandes & González, 2019). Makna kreativitas mengandung kegiatan yang bermakna menuangkan imajinasi dan kreasi dari dalam diri seseorang ketika melaksanakan kegiatan yang telah dijadwalkan untuk menghasilkan sesuatu yang baru (Korošec & Zorec, 2020). Beberapa ahli menyimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru sesuai dengan data, informasi, dan elemen yang ada (Childs dkk., 2022).

Literasi kreatif dikutip dari (Vicente-Yagüe Jara dkk., 2023) adalah kemampuan untuk menggunakan kreativitas dalam memahami dan menghasilkan teks serta simbol dalam berbagai konteks, yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial. Literasi kreatif bersifat pendekatan holistik yang menggabungkan kegiatan yang dapat memperkuat keterampilan membaca tetapi lebih fokus pada pembelajaran yang lebih luas (Theodotou, 2019). Dalam banyak hal, literasi kreatif merupakan kegiatan yang terus berlanjut permukaannya bahkan tidak tampak terkait dengan literasi atau belajar membaca (Dallacqua, 2020). Mengutip pesan Muhadjir Effendy, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk tahun 2016-2019, dan Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia saat ini, yang mengingatkan bahwa makna literasi tidak boleh direduksi menjadi hanya membaca buku. Literasi kreatif adalah terkait

dengan buritan membaca seseorang yang dapat memiliki sudut pandang baru untuk berimajinasi (Tsortanidou dkk., 2022).



Gambar 1. Event Tahunan Pertunjukan Dongeng
(sumber: dokumentasi peneliti, 2022)

Bentuk imajinasi bisa di-inisiasi dari berbagai bentuk, salah satunya adalah animasi. Menurut (Munir, 2015) animasi adalah kumpulan gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame, satu frame terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak dan semakin banyak frame maka gambar yang dihasilkan semakin baik. Dapat disimpulkan pula bahwa animasi adalah kumpulan gambar, garis, teks, audio atau suara yang memberikan efek gerakan dan dirancang oleh designer atau programmer untuk menginformasikan sebuah pesan dan melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut. Pesan dari animasi tersebut dapat disampaikan melalui wayang. Beberapa orang ahli menyampaikan bahwasanya kata wayang berasal dari kata *wa* (wadah) yang berarti tempat dan *yang* atau *hyang*, maksud artinya adalah dewa. Wayang sendiri berwujud seperti boneka dan dibedakan menurut bahan dasar pembuatannya. Ada wayang kulit, suket, golek, motekar, beber, pring, potehi, klithik dan wayang wong (orang). Sehingga arti animasi wayang, adalah pertunjukan seni wayang melalui kecanggihan teknologi gambar yang dilengkapi dengan teks, audio dan efek lain yang membawa misi pesan khusus bagi penikmatnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prinsip pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2013), pendekatan kualitatif ini juga bisa disebut metode penelitian naturalistik karena kegiatannya dilakukan dalam kondisi alam atau natural setting. Dalam asesmen masyarakat, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah partisipatif observasi dan wawancara. Participatory dilakukan dengan peneliti yang ikut terlibat dalam kegiatan ini yang dilakukan dengan mengamati atau yang menjadi narasumber data penelitian (Sugiyono, 2013), sedangkan wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi verbal antara pewawancara dan responden. Dalam penelitian, wawancara sering digunakan untuk memahami pengalaman, perspektif, atau makna yang dipegang oleh individu mengenai topik tertentu (Nathan dkk., 2019). Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan pada Aniwayang Serial Desa Timun yang menyajikan edukasi terhadap masyarakat khususnya pada usia anak-anak usia 3 (tiga) hingga 15 (lima belas) tahun. Melalui penyajian cerita dengan animasi berbentuk wayang baik secara luring maupun daring, baik anak-anak hadir langsung di lokasi maupun melalui media lain seperti Youtube, Channel Televisi dan aplikasi lainnya. Tujuan dari Penelitian ini

adalah bagaimana komunitas Animasi wayang ini mampu mengeksplorasi media wayang menggunakan psiko edukasi sebuah pendekatan yang mencoba menyeimbangkan pendidikan dan pendekatan klinis di mana literasi pendidikan yang akan diberikan dibuat setelah mengetahui motivasi dari ketertarikan anak-anak melalui media dongeng menggunakan media digital dalam bentuk wayang berupa storytelling dan forum dongeng virtual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Corona Series Dan Edukasi Anak

Awal kemunculan pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 yang melanda hampir di semua belahan dunia, termasuk Indonesia mengakibatkan adanya pembatasan kegiatan yang berlangsung cukup lama. Pembatasan fisik ini terjadi disemua lini, baik di sekolah, tempat kerja bahkan pusat perbelanjaan. Untuk memahami apa yang terjadi selama pandemi dan memperkaya kegiatan selama keterbatasan kegiatan, anak dapat dialihkan pada kegiatan yang dapat meningkatkan kekuatan kemampuannya untuk lebih kreatif. Langkah ini bermula ketika program dibuat untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang bahaya virus corona, protokol kesehatan, dan meningkatkan kreativitas mereka ditengah gencarnya pemberitaan tentang covid yang merajalela tetapi informasinya tidak mampu dipertanggungjawabkan kebenarannya. Saat itu, pengetahuan yang mendalam terkait strategi beradaptasi dengan aktivitas di masa pandemi masih sangat terbatas diperlukan. Sehingga program awal kegiatan ini berupa video pembacaan cerita tentang Coronavirus oleh Watiek Ideo, Indiana Maya, dan Luluk Nailufar. Ilustrasi cerita terdiri dari beberapa judul yaitu Cerita si Korona, Gara-Gara Korona", "Ayo Cuci Tangan Dulu", "Jangan Masuk Rumah Korona!", "Perjalanan si Korona" dan "Ayo Jaga Hewan Peternakanmu!"

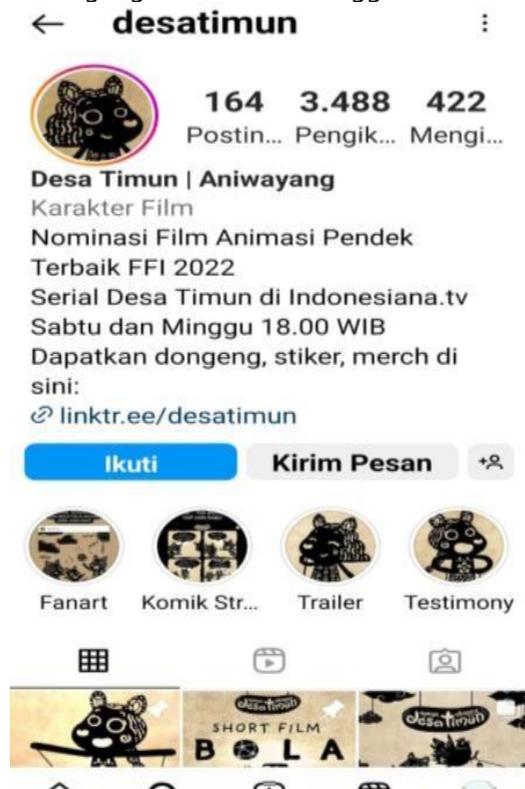
Menurut Satuan Tugas Pemerintah Penanganan Covid-19 konten karya Aniwayang mengenai materi pendidikan dengan fokus pada ibu dan anak, merupakan cerita bergambar yang mudah diterima oleh segala usia tentang Virus Corona. Karya ini juga menjadi salah satu rekomendasi dari Klinik Indonesia Asosiasi Psikologi atau Ikatan Psikolog Klinis (IPK) untuk memperkenalkan Virus Corona dan perilaku hidup sehat bagi anak. (IPK di Idonesia, 2020) juga merekomendasikan cerita ilustrasi ini dengan kategori skor sangat baik.



Gambar 2. Adaptasi Film Pendek Edukasi Covid-19
(sumber: dokumentasi peneliti, 2022)

Dalam hal ini, detail tentang virus Corona Virus menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, muatan kontennya juga memberikan tips dan saran untuk mengatasi Corona Virus dengan carayang sederhana dan mudah dimengerti. Untuk mendukung cerita bergambar ini maka dibagikan secara gratis dalam bentuk PDF dan akses halaman virtual sehingga publik dapat mengaksesnya dengan mudah dan dapat membantu mempercepat alur pemahaman terkait virus corona dan cara penanggulangannya. Konsep awal ini atas kerjasama dari komunitas Desa Timun (Timun Village) dan Gummy Art Studio dengan Rumah Dongeng Mentari dan Iota Kids. Bentuk dongeng Desa Timun ini

didasarkan pada konsep animasi wayang, mereka menyebutnya Aniwayang dimana pertunjukan wayang ini bercerita menggunakan animasi wayang dengan konsep wayang. Karena karya mereka digambarkan sebagai wayang, contohnya wayang kulit seperti wayang asli, baik pada lingkungan dan karakter yang digunakan dalam dongeng Desa Timun menggunakan warna latar hitam dan putih.



Gambar 3. Tampilan Beranda Instagram Aniwayang Desa Timun
(sumber : dokumentasi instagram, 2022)

Para pegiat Aniwayang ini juga mampu menjual karya untuk mendapatkan penghasilan secara royalti. Cerita si Corona” dan “Perjalanan Si Corona” tersebut oleh beberapa komunitas yang sudah melalui proses izin ke penanggung jawab Aniwayang menerjemahkan teks cerita ke dalam Bahasa Jawa, saat itu agar lebih mudah cepat diterima dengan anak-anak yang kebanyakan berdomisili di sekitaran Yogya dan Jawa Tengah. Judul cerita kemudian disesuaikan dengan bahasa Jawa dan diubah menjadi “Crita Korona” dan “Danau Korona”. Akses publik dari pegiat animasi wayang ini bisa diakses pada halaman media sosial dengan alamat instagram yaitu Desa Timun | Aniwayang.

Eksplorasi Storytelling

Saat ini hampir semua orang dihadapkan pada masalah bagaimana cara mengatasi kendala waktu, dimana mereka harus dapat membaca materi dalam waktu yang relatif singkat tetapi mendapatkan informasi dengan sebanyak-banyaknya. Perkembangan pendidikan di era 4.0 merupakan tantangan, terutama bagi masyarakat dalam membentengi keluarganya dari dampak negatif pesatnya penggunaan teknologi, khususnya dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena 4.0 juga disebut *cyber physical system* adalah era modern dimana terdapat sistem digitalisasi yang terjadi hampir ada di setiap aspek kehidupan, tidak terkecuali pada aspek pendidikan. Minat baca usia sekolah perlu ditingkatkan untuk memenuhi pendidikan 4.0. Pesatnya arus informasi dan teknologi di era pendidikan berdampak pada semakin terbatasnya waktu yang dimiliki anak untuk membaca. Kemampuan untuk membuka cakrawala literasi pada anak sekaligus calon penerus bangsa harus dikuatkan untuk tetap mampu mengikuti segala perkembangan, terutama yang demikian juga terkait dengan pendidikan mereka.

Literasi digital yang merupakan bagian keahlian individu dalam menggunakan teknologi digital atau sistem komunikasi untuk mengakses informasi, sehingga pengetahuan mereka dapat diimplementasikan dalam masyarakat. Literasi digital ini program yang diselenggarakan dengan metode campuran, yaitu online melalui platform tertentu dan offline yaitu hadir langsung secara tatap muka. Literasi telah menjadi isu seksi yang selalu dibicarakan. Mulai dari mereka yang berjuang di bidang literasi hingga mereka yang secara konseptual tidak memahami literasi. Keyakinan bahwa masa depan bangsa dititipkan melalui kemampuan literasi anak negeri, membuat dunia pendidikan berkomitmen untuk mengembangkan kegiatan literasi. Berbicara tentang literasi tentunya menjadi hal yang menarik sekaligus pengalaman yang sering terjadi. Seperti pandangan yang cukup mengejutkan, bagaimana membaca itu mudah, tapi sulit untuk memahami arti tulisan. Beberapa mampu mengeja huruf, tapi tidak mau mengembangkan literasi. Sehingga kualitas literasi menjadi berkurang. Ada banyak aspek yang memungkinkan untuk tidak mempedulikan literasi, segala kebiasaan yang bersifat praktis membuat anak tidak sadar bahwa proses berkembang dengan berinteraktif dengan lawan bicaranya.

Tahap awal kegiatan ini adalah menyiapkan berbagai materi terkait pesan maupun konten positif untuk kemudian diserahkan pada koordinator. Melalui survei, kontak awal dengan pemangku baik di lembaga pendidikan, maupun pemangku pemerintah di masyarakat seperti kampung, RT/RW, dusun maupun kecamatan dapat dibangun untuk mengeksplorasi berbagai data dan kebutuhan yang berkaitan dengan konsep dari bagian digital kreator yang akan dilakukan. Pengetahuan konsep literasi digital sebagai salah satu keterampilan yang dibutuhkan dalam hal ini era digital, serta pemahaman untuk mencari konten yang lebih positif seperti berkaitan dengan pendidikan, sosial budaya, peringatan Hari Besar Keagamaan maupun perayaan hari-hari khusus dan berbagai konten relevan yang bermanfaat.

Setelah program kerja terencana dengan baik, maka tahap sosialisasi dan promosi dapat dilakukan dengan bantuan media sosial seperti instagram dengan fleyer sebagai info grafisnya. Kegiatan selanjutnya yaitu implementasi pelaksanaan. Dongeng yang disajikan dalam storytelling animasi wayang ini antara lain adalah "Pesta Rakyat Desa Timun", yaitu tentang tiga bersaudara kancil bernama Cila, Cili, dan Cilo yang sedang merayakan Hari Ulang Tahun (HUT) Kemerdekaan Indonesia. Ada berbagai permainan rakyat tradisional di pesta rakyat. Cila, Cili, dan Cilo mengikuti dan berkompetisi dalam berbagai kompetisi permainan, termasuk panjat pinang, makan kerupuk dan balap karung. Penyajian dongeng ini berdasarkan pengertian Aniwayang yang dimaksudkan mengenalkan budaya tutur, mengenalkan dan menghidupkan kembali budaya bangsa Indonesia, aneka macam lomba saat merayakan kemerdekaan dan menyemangati jiwa patriotisme kembali melalui seni budaya wayang sehingga wajah-wajah segar mampu mengasah imajinasi anak-anak.



Gambar 4. Fleyer promosi kegiatan *storytelling*

(sumber : dokumentasi instagram, 2022)

Selesai sesi bercerita, ada sesi workshop menggambar tentang tiga tokoh Desa Timun, Cila, Cili, dan Cilo. Dengan tutorial suara dan video, workshop ini dipandu oleh pendongeng dari Desa Timun. Anak-anak juga dipandu menggunakan spidol hitam dan cairan koreksi langsung di atas kertas HVS sambil menggambar. Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan kreativitas mereka keaktifan, spontanitas, dan perasaan agar tidak takut melakukan kesalahan saat membuat sketsa. Cerita dalam dongeng akan mempengaruhi cara pandang anak agar mengerti tentang dunia di sekitar mereka. Salah satunya cerita atau dongeng yang berjudul *Egrang* dipandang dapat membantu anak-anak bahwasanya ada permainan tradisional khas Indonesia yang terkenal pada jaman dulu, egrang ini terbuat dari bambu, cara menggunakannya yaitu sepasang bambu yang dibentuk seperti tongkat dan ada pijakannya bisa dimanfaatkan untuk berjalan dalam jarak atau waktu tertentu. Sehingga anak-anak mampu dibuat penasaran dan mencoba untuk praktek atau bermain egrang dengan cara yang asyik dan menyenangkan. Sesi mendongengpun, anak-anak juga turut terbantu untuk meningkatkan perbendaharaan dan mengasah memori kosa kata mereka (Peterson & Biggs, 2001; Tayler, 2015; Whorrall & Cabell, 2016). Anak-anak juga dapat belajar istilah terkait istilah-istilah terkini melalui diksi yang diberikan dalam narasi dongeng. Diharapkan juga akan memudahkan anak-anak untuk memahami bahwa ada instruksi dan pengingat dari orang dewasa seperti pentingnya mencuci tangan, jangan usil, buang sampah pada tempatnya dan instruksi lainnya.

Kegiatan storytelling ini dilakukan secara online dan offline baik melalui streaming youtube maupun dalam bentuk tatap muka langsung dengan voice actor yaitu pengisi suara yang terkadang merangkap juga sebagai pemateri. Agar dapat dilaksanakan dengan baik, anak-anak dapat langsung berinteraksi dengan bertanya atau belajar sambil melakukan pementasan wayang animasi ini. Metode ini sangat efektif karena anak-anak dapat langsung memahami materi sekaligus mempraktekkan materi yang disajikan, sehingga mampu meningkatkan semangat literasi anak dalam mempelajari hal-hal baru.



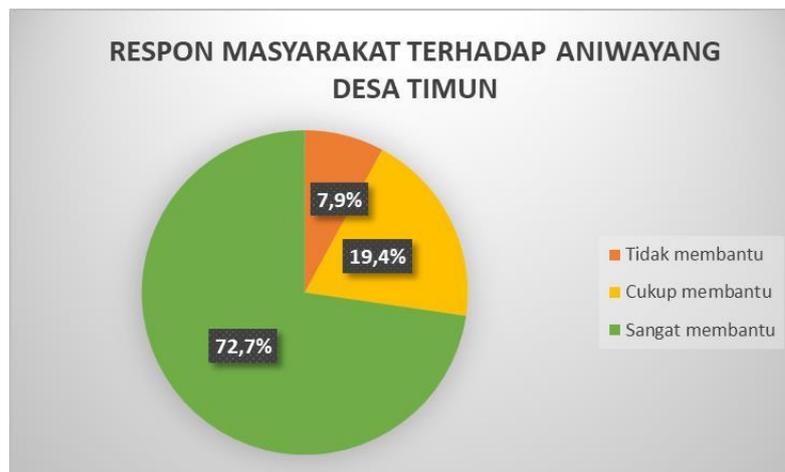
Gambar 5. Storytelling animasi wayang

Kegiatan saat mendongeng mampu dilakukan untuk mendekatkan keakraban juga dapat menyemangati terbukanya pemikiran anak beserta perkembangan mentalnya, dengan di mana anak-anak akan berada mampu mempelajari sesuatu dan memahami mana yang baik dan mana yang buruk (Priyono, 2001). Kisah cerita pada *Aniwayang* dikemas dalam ilustrasi penuh warna dengan audiovisual menggunakan salah satu bahasa sehari-hari. Seperti contoh pada kegiatan dongeng dengan tema Perayaan 17 Agustus yang erat kaitannya dengan kehidupan anak disertai dengan kegiatan aktif kreatif yang mengandung pendekatan yang cocok untuk anak-anak. Menurut (Asfandiyar, 2007), dongeng dapat dikatakan efektif cara mengembangkan pendidikan karakter untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek afektif (suatu hal yang erat kaitannya dengan sikap, watak, tingkah laku, minat, emosi, dan nilai-nilai yang ada pada setiap individu), aspek sosial (suatu kegiatan telah membawa keluar oleh manusia dengan alam sekitarnya), aspek konatif (perilaku yang membuat

seseorang bertindak untuk melakukan sesuatu cenderung bertindak sesuai dengan sikap). Melalui serial dongeng dari Desa Timun, anak-anak bisa mengenal berbagai karakter lain dari cerita dongeng, perspektif baru, menciptakan ide baru, interaksi baru dan hikmah maupun pesan dari penyajian dongeng tersebut. Kegiatan dongeng juga dibarengi dengan kegiatan kreatif ini mendukung pemberdayaan dari segi pembelajaran baik secara aktif maupun reaksional.

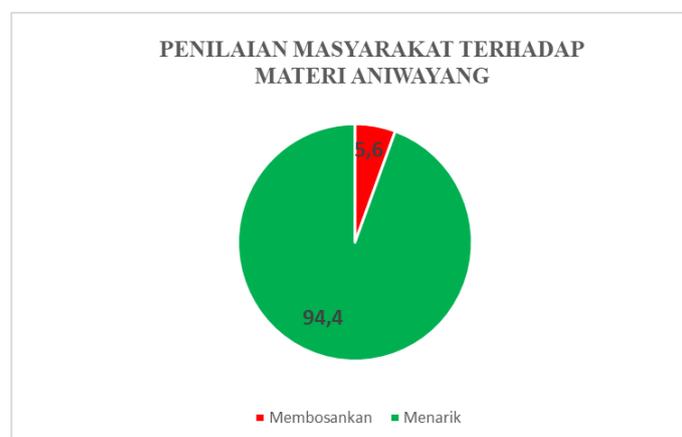
Saat ini, pemberdayaan masyarakat sudah mulai memasuki ranah dunia pendidikan seperti gerakan literasi. Pasalnya, gerakan literasi juga bisa dikatakan sebagai pemberdayaan masyarakat seperti Program pemberantasan buta aksara, peningkatan kualitas pendidikan dan minat baca masyarakat yang jika ditelisik ke depan bahkan akan berdampak pada pengentasan kemiskinan. Oleh sebab itu, peneliti juga ingin melihat keberlangsungan pemberdayaan dari adanya kegiatan literasi Aniwayang Desa Timun ini dengan menyebarkan angket yang dibuka secara online melalui *google form*. Dari hasil sebaran kuesioner secara daring diketahui bahwa :

- 1) Respon orangtua dan masyarakat dengan adanya kegiatan dari Aniwayang ini, lebih dari 92% responden menilai edukasi dari konten-konten yang disajikan Aniwayang mampu membantu meningkatkan minat literasi anak dalam belajar dan berkreatifitas. Sedangkan kurang lebih ada sekitar 7 % menilai kehadiran Aniwayang tidak berpengaruh signifikan terhadap literasi anak. Ini bisa dilihat pada gambar sebagai berikut ini :



Gambar 6. Dokumentasi peneliti, 2022

- 2) Selain itu, hampir 94% responden juga menilai bahwa kegiatan dan materi yang disajikan Aniwayang cukup menarik dan informatif. Ini bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 7. Dokumentasi peneliti, 2022.

Dari dua gambar di atas terlihat adanya peningkatan yang signifikan dengan adanya kehadiran Aniwayang Desa Timun. Ini adalah harapan masyarakat untuk selalu meningkatkan kualitas literasi anak menjadi lebih baik. Dengan membiasakan anak untuk berinteraksi sosial dengan lingkungannya dan tidak terdampak dari kecanduan aplikasi gadget, maka kualitas anak akan semakin bijak, dan meningkatnya kreatifitas anak sehingga mampu mengeksplor masa kecil mereka yang alami.

4. KESIMPULAN

Sebuah gerakan nyata dalam rangka meningkatkan literasi masyarakat pada kelompok usia anak-anak telah dilakukan. Dengan adanya komunitas Aniwayang Desa Timun dapat diketahui perubahan minat dan interaksi mereka secara langsung. Berangkat dari kenyataan bahwa minat baca kurang dapat ditingkatkan. Inilah yang peneliti sarankan kepada pemerintah dan setiap orang yang peduli dengan keadaan literasi di Indonesia. Kegiatan mendidik dan mempersiapkan generasi untuk dapat beradaptasi dan berkontribusi bukanlah tugas yang mudah, itu membutuhkan kesadaran, kesabaran, kesiapan, keuletan, keberanian, dan keteguhan dalam mendidik. Proses ini tidak cukup dilakukan sendiri oleh guru, melainkan harus ada kerjasama yang sinergi satu sama lain. Keluarga (ibu dan ayah), sekolah (pendidik dan tenaga kependidikan), masyarakat, serta media massa memiliki tugas yang patut mendapat perhatian dalam memenuhi tujuan pendidikan.

Meningkatkan budaya literasi pada anak tidak bisa dilakukan secara instan dan waktu yang cepat. Untuk mengubah budaya yang tidak suka membaca, menulis dan mendengar menjadi antusias dan menarik diperlukan usaha yang kuat dan gigih serta proses intens untuk mencapai hasil yang diinginkan. Meningkatkan budaya literasi salah satunya dengan membangun budaya yang baik dengan metode yang variatif namun menyenangkan dan berkesan sehingga anak tertarik untuk membiasakan budaya literasi.

REFERENSI

- Abdul Rozak, R. W., & Mulyati, Y. (2018). Sastra Dongeng dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 45. DOI:10.33603/deiksis.v5i1.860
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books/about/Pembelajaran_Literasi.html?id=M_UrEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Andersen, M. M., Kiverstein, J., Miller, M., & Roepstorff, A. (2023). Play in predictive minds: A cognitive theory of play. *Psychological Review*, 130(2). DOI: 10.1037/rev0000369
- Arum Nisma Wulanjani, & Candradewi Wahyu Anggraeni. (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26–31. DOI: 10.21009/pbe.3-1.4
- Aryati, A., Wijaya, I., Pratama, A., & Yanuarti, E. (2023). The Parents' Efforts To Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), Article 4. DOI:10.35445/alishlah.v15i4.2971
- Asfandiyar, Andi Yudha. (2007). Cara Pintar Mendongeng. Cetakan I. Bandung : Mizan Media Utama. https://books.google.co.id/books/about/Cara_Pintar_Mendongeng.html?id=LD0rGzc7R-kC&redir_esc=y

- Atas, A. H., & Çelik, B. (2019). Smartphone use of university students: Patterns, purposes, and situations. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(2), 59-70. DOI:[10.17220/mojet.2019.02.004](https://doi.org/10.17220/mojet.2019.02.004)
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (n.d.). Kreatif. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring.
- Başar, T. (2022). The Effect of Digital Stories on 3rd Graders' Achievement, Attitudes and Motivation in Science Lesson. *Participatory Educational Research*, 9(5), Article 5. DOI: [10.17275/per.22.107.9.5](https://doi.org/10.17275/per.22.107.9.5)
- Berry, D. (2007). *Health Communication Theory and Practice*. Inggris ; Open University Press, Mc Graw Hill Education.
- Bray, L., Carter, B., Blake, L., Saron, H., Kirton, J. A., Robichaud, F., Avila, M., Ford, K., Nafria, B., Forsner, M., Nilsson, S., Chelkowski, A., Middleton, A., Rullander, A. C., Mattsson, J., & Protheroe, J. (2021). "People play it down and tell me it can't kill people, but I know people are dying each day". Children's health literacy relating to a global pandemic (COVID-19); An international cross-sectional study. *PLoS ONE*, 16(2 February), 1–17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0246405>
- Bietti, L. M., Tilston, O., & Bangerter, A. (2019). Storytelling as adaptive collective sensemaking. *Topics in cognitive science*, 11(4), 710-732. DOI: [10.1111/tops.12358](https://doi.org/10.1111/tops.12358)
- Catala, A., Gijlers, H., & Visser, I. (2023). Guidance in storytelling tables supports emotional development in kindergartners. *Multimedia Tools and Applications*, 82(9), 12907–12937. DOI:[10.1007/s11042-022-14049-7](https://doi.org/10.1007/s11042-022-14049-7)
- Childs, P., Han, J., Chen, L., Jiang, P., Wang, P., Park, D., Yin, Y., Dieckmann, E., & Vilanova, I. (2022). The Creativity Diamond—A Framework to Aid Creativity. *Journal of Intelligence*, 10(4), Article 4. DOI:[10.3390/jintelligence10040073](https://doi.org/10.3390/jintelligence10040073)
- Dallacqua, A. K. (2020). Reading comics collaboratively and challenging literacy norms. *Literacy research and instruction*, 59(2), 169-190. DOI:[10.1080/19388071.2019.1669746](https://doi.org/10.1080/19388071.2019.1669746)
- de Bruijn, A. (2019). From representation to participation: Rethinking the intercultural educational approach to folktales. *Children's Literature in Education*, 50, 315-332. DOI [10.1007/s10583-017-9330-x](https://doi.org/10.1007/s10583-017-9330-x)
- Dumitru, E.-A. (2020). Testing Children and Adolescents' Ability to Identify Fake News: A Combined Design of Quasi-Experiment and Group Discussions. *Societies*, 10(3), Article 3. DOI:[10.3390/soc10030071](https://doi.org/10.3390/soc10030071)
- Fernandes, M., & González, M. (2019). CREATION: Creativity techniques to generate ideas of new products. *Product Management & Development*, 17(2), 102–109. DOI:[10.4322/pmd.2019.012](https://doi.org/10.4322/pmd.2019.012)
- Garg, R. (2021). " Its Changes so Often": Parental Non-/Use of Mobile Devices While Caring for Infants and Toddlers at Home. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 1-26. , DOI:[10.1145/3479513](https://doi.org/10.1145/3479513)
- Gnjatović, D. (2015). Stories in different domains of child development. *Research in Pedagogy*, 5(2), 81–93. DOI: [10.17810/2015.07](https://doi.org/10.17810/2015.07)

- Gotlieb, R. J. M., Immordino-Yang, M. H., Gonzalez, E., Rhinehart, L., Mahjouri, S., Pueschel, E., & Nadaya, G. (2022). Becoming Literate: Educational Implications of Coordinated Neuropsychological Development of Reading and Social-Emotional Functioning Among Diverse Youth. *Literacy Research: Theory, Method, and Practice*, 71(1), 80–132. DOI:10.1177/23813377221120107
- Halimah, L., Arifin, R. R., Yuliatiningsih, M. S., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling through “Wayang Golek” puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, 7(1), 1794495. DOI:10.1080/2331186X.2020.1794495
- Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. (2020). Mendikbud: Literasi Lebih Dari Sekadar Membaca Buku.
- Indonesia. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah (2020). Anak-anak pun Dituntut Disiplin Patuhi Protokol Kesehatan.
- Indonesia. Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2020). Cerita Corona.
- IPK Indonesia. (2020). Materi Edukasi COVID-19 untuk Anak.
- Kumpulainen, K., Sairanen, H., & Nordström, A. (2020). Young children’s digital literacy practices in the sociocultural contexts of their homes. *Journal of Early Childhood Literacy*, 20(3), 472–499. DOI:10.1177/1468798420925116
- Landrum, R. E., Brakke, K., & McCarthy, M. A. (2019). The pedagogical power of storytelling. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 5(3), 247. <http://dx.doi.org/10.1037/stl0000152>
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55–76. DOI:10.1007/s13158-020-00263-7
- McDowell, K. (2021). Storytelling wisdom: Story, information, and DIKW. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 72(10), 1223–1233. DOI: 10.1002/asi.24466
- Munir. (2013). Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nathan, S., Newman, C., & Lancaster, K. (2019). Qualitative interviewing. Springer Nature. DOI:10.1007/978-981-10-5251-4_77
- Peterson, C., & Biggs, M. (2001). “I was really, really, really mad!” Children’s use of evaluative devices in narratives about emotional events. *Sex Roles*, 45(11– 12), 801–825. <https://doi.org/10.1023/A:1015692403932>
- Potter, W. J. (2022). Analysis of definitions of media literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 14(2), 27–43. DOI:10.23860/JMLE-2022-14-2-3
- Priyono, K. (2001). Terampil Mendongeng. Jakarta : Grasindo.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4. DOI:10.1186/s40723-021-00081-x

- Spiegel, S. J. (2020). Visual storytelling and socioenvironmental change: Images, photographic encounters, and knowledge construction in resource frontiers. *Annals of the American Association of Geographers*, 110(1), 120-144. DOI:10.1080/24694452.2019.1613953
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Taylor, C. (2015). Learning in early childhood: Experiences, relationships and "learning to be." *European Journal of Education*, 50(2), 160-174. DOI:10.1111/ejed.12117
- Theodotou, E. (2019). Examining literacy development holistically using the Play and Learn through the Arts (PLA) programme: A case study. *Early Child Development and Care*, 189(3), 488-499. DOI:10.1080/03004430.2017.1326914
- Tosun, N., & Mihci, C. (2020). An Examination of Digital Parenting Behavior in Parents with Preschool Children in the Context of Lifelong Learning. *Sustainability*, 12(18), Article 18. DOI:10.3390/su12187654
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan Anak dalam Keluarga Era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823-831. DOI: 10.31004/obsesi.v5i1.710
- Tsortanidou, X., Daradoumis, T., & Barberá-Gregori, E. (2022). Convergence among imagination, social-emotional learning and media literacy: An integrative literature review. *Early Child Development and Care*, 192(2), 173-186. DOI:10.1080/03004430.2020.1753720
- Tsortanidou, X., Daradoumis, T., & Barberá, E. (2019). Connecting moments of creativity, computational thinking, collaboration and new media literacy skills. *Information and Learning Sciences*, 120(11/12), 704-722. DOI 10.1108/ILS-05-2019-0042
- Vicente-Yagüe Jara, M. I. de, García Guirao, P., Jiménez-Pérez, E. del P., & López Martínez, O. (2023). Editorial: Reading and writing skills: cognitive, emotional, creative, and digital approaches. *Frontiers in Psychology*, 14. DOI:10.3389/fpsyg.2023.1279276
- Wang, J. L., Sheng, J. R., & Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in public health*, 7, 247. DOI:10.3389/fpubh.2019.00247
- Whorrall, J., & Cabell, S. Q. (2016). Supporting Children's Oral Language Development in the Preschool Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 44(4), 335-341. DOI:10.1007/s10643-015-0719-0
- Yoedo, Y. C., & Mustofa, A. (2022). The Use of Indonesian Folklores to Develop Young Learners' Analytical and Critical Reasoning Skills. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(2), 102-117. DOI:10.33394/jollt.v%vi%i.5001
- Zdanevych, L. V., Syrova, Y. V., Kolosova, S. V., Pyvovarenko, M. S., & Kurhannikova, O. O. (2020). *Instilling the System of Values in Preschool Children in the Cultural and Educational Space*. DOI:10.13189/ujer.2020.082235