

PENERAPAN STORYTELLING TERHADAP PEMAHAMAN PENGENALAN EKSPRESI DALAM EMOSI ANAK

Sekar Adita¹⁾

¹ Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana
email: sekaradita@staff.ukdw.ac.id

Abstrak

Tujuan pengabdian ini adalah untuk diharapkan menjadi suatu langkah awal yang baik dalam proses pendidikan dan pengajaran serta dengan pengenalan emosi diharapkan anak dapat mengekspresikan secara sehat dan kreatif, sehingga dapat mencegah penyaluran ekspresi yang kurang tepat. Pemahaman ekspresi dalam emosi juga penting untuk memperkuat ide-ide kreatif yang mampu disalurkan oleh anak-anak selain melalui bahasa verbal. Melalui kegiatan ini anak-anak diharapkan juga mampu penyelesaian masalah guna menjawab persoalan yang muncul dalam masyarakat. Dalam diri kita banyak sekali cara dalam menunjukkan yang disebut dengan bentuk ekspresi emosi, salah satunya adalah yang terlihat di wajah. Ekspresi adalah representasi atau tampilan yang muncul dari perasaan atau kondisi dalam diri seseorang. Ekspresi dapat ditunjukkan secara visual, bentuk wajah, gerakan dan verbal. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah menggunakan metode *storytelling*. Metode ini dipilih menjadi cara dalam mengajak anak memahami berbagai macam ekspresi emosi dan cara mengatasinya. Dengan teknik ini bertutur diawal ternyata memiliki dampak yang unik dan kemampuan dalam pemahaman dan cara mengespresikannya. Kekuatan bercerita diawal menciptakan rasa empati, menciptakan pendengar yang aktif, serta cara berpikir. Dalam keilmuan desain, metode bercerita tersebut dapat digunakan lebih lanjut dalam menciptakan reka adegan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selain kemampuan dalam memahami dan mengatasi mengenai emosi, anak juga diajak dalam proses berpikir kreatif. Hasil yang diharapkan dari pengabdian ini adalah dalam kaitannya dengan perkembangan dunia dalam proses penyelesaian permasalahan. Pada kegiatan pengabdian ini, satu cara yang paling sederhana dalam mengembangkan kegiatan kreatif anak melalui kegiatan menggunting dan menempel sebagai pemicu imajinasi dan kreasi anak. Koordinasi matadantangan saat menggunting dan menempel dapat merangsang kerja otak. Menggunting dan menempel dapat menjadi sarana untuk mengungkapkan ekspresi dan kreativitas anak. Selain itu secara tidak langsung kegiatan ini mengajak anak-anak untuk melatih keterampilan motorik halus.

Kata Kunci: *storytelling*, emosi, ekspresi, desain, anak

PENDAHULUAN

Suatu kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan berkaitan dengan pengembangan anak sangatlah menarik untuk dilaksanakan. Hal ini berkaitan dengan posisi anak-anak merupakan hal yang sangat berarti kaitannya dalam perkembangan kehidupan masyarakat karena kegiatan seperti ini dianggap lebih memberikan suatu hasil secara cepat. Masa anak-anak merupakan suatu fase dimana anak-anak perlu diberikan landasan awal bagi kehidupan di tahun-tahun yang akan datang (Santrock, 2002). Anak-anak khususnya yang berada jauh dari pusat kota dirasa sangat perlu dibekali berbagai pendidikan diluar pendidikan formal yang mereka peroleh disekolah, diantaranya adalah untuk mengajarkan mereka untuk mengenal macam-macam emosi dan bagaimana cara yang mudah dalam mengelola emosi yang mereka miliki. Semua ekspresi dari emosi yang berasal dari dalam diri, pada dasarnya adalah suatu hal yang berkaitan erat dengan dorongan untuk melakukan suatu tindakan fisik. Kata emosi sendiri sebenarnya berasal dari kata *movere*, yang memiliki arti menggerakkan atau bergerak dan pembahasan mengenai emosi seringkali dikaitkan dengan pola kerja otak.

Ekspresi dari emosi itu muncul secara spontan bahkan seringkali sulit dikontrol atau disembunyikan (Hude, 2006). Ekspresi dari emosi hanya dapat terlihat dari perubahan fisiologis yang akan timbul akibat dari reaksi terhadap peristiwa atau stimulus tertentu. Ekspresi yang terwujud dapat berupa penampilan fisiologis, meliputi raut wajah, sikap hingga tingkah laku yang berbeda. Ekspresi emosi merupakan suatu usaha dimana dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan atau menunjukkan keadaan perasaan (emosi) yang dirasakan sebagai suatu respon terhadap situasi tertentu.

Pengendalian emosi sangatlah penting dipahami dalam kehidupan manusia terutama anak-anak dari usia dini. Sejak lahir anak-anak dianggap sudah memiliki berbagai macam emosi seperti marah, senang, cemas, sedih, dan sebagainya. Hal itu akan terus berkembang seiring dengan berkembangnya mental dan jiwa anak. Pemahaman mengenai pengendalian emosi sangat tepat bila diajarkan sejak dini. Salah satu dasar dalam pemahaman mengenai kecerdasan emosi adalah mengenal berbagai emosi yang dia rasakan. Hal ini dapat mereka pahami dengan cara yang mudah sehingga mereka akan mampu untuk mengenali kondisi emosinya dan penyebab dari munculnya emosi tersebut. Semakin sering anak-anak diajak untuk mengenal jenis emosi dan apa yang menjadi pemicunya, maka anak akan dengan mudah belajar untuk menilai dan mengatasi emosi yang terjadi. Pada usia 6-10 tahun, anak-anak mulai mengenal bagaimana emosi mereka dapat dipengaruhi oleh lingkungan, media dan anak-anak mulai memiliki pemikirannya sendiri mengenai segala hal. Anak-anak diharapkan tidak hanya mampu mengidentifikasi emosinya sendiri, tetapi juga diharapkan mampu dalam mengatakan alasan kenapa memiliki emosi seperti itu. Sehingga anak-anak diharapkan mulai mengetahui antara yang baik dan buruk serta penyebabnya. Jika anak mampu mengatasi hal ini diusia dini maka akan berdampak saat mereka dewasa.

Kegiatan bercerita atau mendongeng yang lebih dikenal dengan istilah *storytelling* adalah suatu kegiatan menceritakan kembali suatu kejadian atau kisah yang berkaitan dengan tindakan atau suatu kejadian secara lisan dengan tujuan mampu membagikan suatu pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Bachri, 2005). Kegiatan semacam ini mempunyai efek dalam merangsang minat anak dalam memahami suatu hal dan *storytelling* diharapkan mampu menjadi salah satu metode yang dapat digunakan dalam memberikan suatu gambaran bagi anak mengenai dirinya dan orang lain. Kegiatan *storytelling* pada saat ini telah banyak berkembang di Indonesia, akan tetapi kegiatan semacam ini hanya terbatas pada kegiatan-kegiatan terbatas di sekolah ataupun dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya seperti mendongeng sebelum tidur. Dalam kegiatan ini sendiri diperlukan suatu proses yang dapat membuat kegiatan ini menjadi lebih menarik sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan. Dalam melakukan metode jenis ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar mendapatkan hasil yang diinginkan (Majid, 2008): (1) Tempat dilaksanakannya kegiatan. (2) Posisi duduk. (3) Bahasa yang digunakan. (4) Intonasi. (5) Pemunculan karakter dalam cerita. (6) Pemunculan emosi. (7) Peniruan suara karakter. (8) Penguasaan terhadap Anak yang tidak serius. (9) Menghindari kata-kata yang bersifat spontan. *Storytelling* juga dianggap mampu untuk membantu anak dalam mengembangkan kelancaran bahasa, menambah pembendaharaan kata, dan mengingat. Hal ini juga dapat membantu anak menjadi lebih tertarik atas hal yang disampaikan. *Storytelling* juga dianggap mampu untuk merangsang kreativitas anak. Kreativitas yang dimiliki anak merupakan satu kemampuan yang tidak muncul begitusaja, melainkan membutuhkan stimulasi dari luar. Lewat cerita, imajinasi anak dapat tumbuh dengan sendirinya dan dengan melakukan kegiatan kreativitas dapat memicu anak menjadi lebih memahami apa yang dipelajarinya sebelumnya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini ditekankan pada penggunaan metode mendongeng (*storytelling*) sebagai alat utama dalam menjelaskan mengenai pemahaman dan pengendalian emosi. Manfaat dari menggunakan metode *storytelling* ini adalah metode ini dapat digunakan dengan mudah dalam proses belajar mengajar dalam semua tingkatan siswa, khususnya untuk siswa usia dini (Sekolah Dasar). Kelebihan lain dari metode mendongeng ini adalah murah karena pengajaran melalui *storytelling* tidak memerlukan peralatan yang mahal dan canggih yang terkadang sulit diperolehnya. Pengajar dapat dengan mudah bisa menjadi media yang multifungsi dengan memanfaatkan gerak tubuh dan ekspresi untuk membantu siswa memahami isi cerita tersebut.

Yang paling penting dari kegiatan ini adalah ketika memilih cerita yang akan digunakan. Cerita tidak hanya berdasarkan atas kesukaan peserta, tetapi juga kesukaan fasilitator. Jika fasilitator tidak

menyukai kisah yang akan diceritakan maka ia pun akan mendapat kesulitan untuk menceritakannya kembali karena dia tidak akan menikmati ketika menceritakannya. Hal yang kedua, sebuah kisah dipilih berdasarkan kemungkinan peserta akan menyukainya karena kisahnya menghibur dan menantang. Ketiga, sebuah kisah dipilih karena relevan dan menyenangkan bagi peserta untuk memahami apa yang hendak disampaikan oleh fasilitator.

Kegiatan akan diakhiri dengan membuat suatu keterampilan yang dekat dengan kegiatan belajar yang sering mereka lakukan. Kegiatan kreatif anak melalui kegiatan menggunting dan menempel sebagai pemicu imajinasi dan kreasi anak. Koordinasi mata dan tangan saat menggunting dan menempel dapat merangsang kerja otak. Menggunting dan menempel dapat menjadi sarana untuk mengungkapkan ekspresi dan kreativitas anak. Selain itu secara tidak langsung kegiatan ini mengajak anak-anak untuk melatih keterampilan motorik halus. Pada kegiatan inilah diperlukan keterlibatan secara langsung dari fasilitator dengan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta dalam rangkaian kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang menjadi agenda tetap. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk anak-anak kelas satu hingga enam Sekolah Dasar di Dukuh panjul, Desa Srikayangan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Kabupaten Kulon Progo dipilih sebagai lokasi kegiatan ini karena diharapkan dapat memberikan dampak yang baik bagi anak-anak usia dini yang berkembang di daerah. Karena dari hasil bincang-bincang dengan warga sebelumnya diketahui kekhawatiran yang muncul dari orang tua mengenai perkembangan serta pengendalian emosi anak-anak melihat mudahnya saat ini masuk informasi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu (2) dua hari berurutan, dimana aktifitas *storytelling* dilakukan di hari pertama dan kedua, lalu diakhiri dengan kegiatan kreativitas yang menyenangkan.

Target peserta dari kegiatan ini adalah dua puluh (20) siswa-siswi yang akan ikut berpartisipasi langsung. Sedangkan, bahan-bahan dan materi yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas (6) enam cerita yang disajikan dalam bentuk *storytelling*, yang menggambarkan tentang beberapa macam jenis emosi seperti : marah, senang, sedih, jijik, terkejut, dan takut. Cerita yang disampaikan adalah cerita yang menggambarkan tentang hal-hal yang mungkin saja telah anak-anak alami atau rasakan. Hal ini diharapkan mampu membantu anak-anak dalam memahami arah cerita. Setelah dilakukan kegiatan *storytelling*, anak-anak diajak berdialog mengenai emosi yang mereka rasakan jika mengalami hal yang tadi diceritakan, dan cara mereka mengendalikannya.



Gambar 1. Kegiatan sesi *Storytelling*

Setelah dilakukan kegiatan-kegiatan diatas, maka dilanjutkan dengan kegiatan kreatifitas yang paling sederhana melalui kegiatan menggunting dan menempel sebagai pemicu imajinasi dan kreasi anak. Koordinasi mata dan tangan saat menggunting dan menempel dapat merangsang kerja otak. Menggunting dan menempel dapat menjadi sarana untuk mengungkapkan ekspresi dan kreativitas anak.

Selain itu secara tidak langsung kegiatan ini mengajak anak-anak untuk melatih keterampilan motorik halus dan secara tidak langsung mereka diajak untuk kembali menggambarkan tentang macam-macam emosi. Dalam kegiatan ini anak-anak diajak untuk memilih emosi yang mereka inginkan, memotong, menempel, mewarnai dan menghias sesuai gambaran emosi yang mereka pahami.



Gambar 2. Memilih Gambar Emosi



Gambar 3. Peserta mengerjakan *post-activity* setelah mendengarkan *storytelling*



Gambar 4. Pendampingan Peserta oleh Mahasiswa UKDW

Setelah kegiatan kreatifitas diatas anak-anak diminta menjelaskan alasan mereka menggunakan warna dan aksesoris yang diaplikasikan. Disini mereka diajak untuk lebih memahami tentang ekspresi emosi dan cara menggambarkan nya dan peserta diminta untuk saling menebak arti ekspresi dari peserta yang lain. Hasil karya yang telah mereka buat lalu dapat mereka bawa pulang kerumah untuk dipajang.



Gambar 5. Para peserta menunjukan hasil karya

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak dianggap sudah mampu menunjukkan dan memahami aspek-aspek dari ekspresi emosi seperti raut muka, isyarat gerak, pengungkapan kata-kata, serta cara mengontrol waktu yang tepat dalam mengungkapkan emosi terhadap orang lain.



Gambar 6. Salah satu hasil karya

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan yang berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat dalam bentuk pengabdian masyarakat dengan metode *storytelling* dalam penyampaian suatu pembelajaran atau informasi dirasa cukup mampu untuk diterima oleh anak-anak. Sedangkan kreativitas pada anak merupakan hal yang harus terus distimulasi secara eksternal termasuk dari orang tua. Pemanfaatan metode *storytelling* dirasa tepat untuk dilakukan oleh para orang tua, karena kegiatan ini dianggap mampu secara tidak langsung memasukan ide-ide baru serta merangsang imajinasi anak dengan sendirinya. Untuk mendapatkan manfaat dari kegiatan *storytelling* secara efektif, dibutuhkan penyesuaian cerita yang sesuai dengan level kognitif anak.

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah: (1) meningkatnya kemampuan anak dalam memahami emosi, ekspresi dan cara mengatasinya (2) meningkatnya kemampuan menjalin suatu komunikasi secara lisan atau verbal dengan baik dalam sarana pengungkapan emosi (3) meningkatkan

kemampuan dalam menghadapi situasi yang sulit dalam pengekspresian mengenai emosi (4) meningkatkan kemampuan kreatifitas dan imajinasi.

Cara mendongeng seperti kegiatan ini ternyata mempunyai keunikan dan kemampuan yang luar biasa bagi keilmuan desain pada dasarnya. Kegiatan yang menggunakan metode *storytelling* dianggap mampu menumbuhkan empati, *active listening*, kemampuan menjalin kondisi satu dengan yang lain, hingga mengenai cara berpikir. Dalam perkembangan penggunaannya kegiatan mendongeng diterapkan oleh para desainer dalam mengembangkan suatu produk. Dalam keilmuan desain, penggunaan metode *storytelling* digunakan untuk menciptakan reka adegan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Sehingga metode ini dapat dengan tepat digunakan dalam peningkatan imajinasi dan kreatifitas khususnya pada anak usia dini karena kegiatan seperti ini dapat mendorong anak untuk lebih mengembangkan imajinasi, ekspresi serta kreatifitas dengan mengatasi keterbatasan untuk mencapai sebuah tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, S. B. (2005). Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Depdikbud.
- Hude, D. (2006). Emosi-Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia. Jakarta: Erlangga.
- Juhaina. (2015). METODE CERITA UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK-ASPEK PERKEMBANGAN ANAK. *Syamil*, 195-226.
- Majid, A. A. (2008). Mendidik Dengan Cerita. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, J. (2002). Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup (edisi kelima). In J. D. Penerj. Achmad Chusairi, & Y. S. Ed. Herman Sinaga. Jakarta: Erlangga.