

KONSTRUKSI PROGRAM *STORYTELLING* (Studi Kasus pada Komunitas Dongeng Bengkimut di Pustakalana *Children's Library*)

Wiwik Indriani

Riche Cynthia Johan¹

Susanti Agustina²

Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

wiwik.indriani96@student.upi.edu

riche@upi.edu

susanti@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai program *Storytelling* di Pustakalana yang bekerjasama dengan Komunitas Dongeng Bengkimut. *Storytelling* di Pustakalana memiliki keunikan yang berbeda dari program pada umumnya, yaitu membuat kriya setelah *storytelling* berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana konstruksi program *storytelling* di Pustakalana *Children's Library*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Partisipan dalam penelitian Informan yang terdiri dari *Storyteller*, Koordinator Pustakalana, Orang Tua dan Ahli yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi telah dilakukan dengan baik disetiap tahapannya. Hal ini dibuktikan dengan adanya hubungan komunikasi yang baik antara Pustakalana dan Bengkimut sehingga *storytelling* berjalan sesuai proses *storytelling*. Para orang tua senang mengajak ke perpustakaan saat *storytelling* berlangsung, karena berbagai manfaat yang dirasakan yaitu anak mau meminjam dan membaca buku di perpustakaan, mengembangkan imajinasi, memperkenalkan cerita-cerita pada anak, dan menjadi pelajaran untuk orang tua, bahwa *storytelling* dapat dilakukan sendiri dirumah.

Kata kunci: Perpustakaan Anak, Mendongeng, Pendongeng, Pustakalana.

¹ riche@upi.edu

² susanti@upi.edu

Abstract

This research discusses about Storytelling in Pustakalana in cooperation with the Bengkimut Community Storyteller. Storytelling in Pustakalana have a uniqueness that is different from the program in general, that makes craft after storytelling takes place. This research aims to describe how the construction of Storytelling Program at the Pustakalana Children's Library. Approach used in this research was case study qualitative. Participants in the study Informants consisting of a Storyteller, Coordinator of Pustakalana, Parents and Experts who obtained through purposive sampling technique. The data were collected by observation, interview and study of documentation. The results showed that the stage of planning, implementation and evaluation has done well in every stages. This is evidenced by the existence of a good communication relationship between Pustakalana and Bengkimut so that the storytelling goes according to the process of storytelling. Parents love to invite to the library when the storytelling takes place, for a variety of perceived benefits i.e. the child want to borrow and read books in the library, develop imagination, introduces the stories on children, and be the lesson for parents, that storytelling can be done by yourself at home.

Keywords: *Children's Library, Storytelling, Storyteller, Pustakalana.*

Pustakalana *Children's Library* dan Ruang Terbuka merupakan sebuah perpustakaan yang berada di kota Bandung dan diperuntukkan untuk anak-anak, bergerak pada bidang organisasi *not for profit* yang menyediakan layanan berupa perpustakaan, warung buku anak dan dewasa serta kegiatan ruang terbuka untuk anak (khususnya 2-6 tahun) yang terbentuk pada tahun 2005. Keberadaan Pustakalana diharapkan dapat menjadi tempat untuk orangtua (atau pendamping anak lainnya) dapat meluangkan waktu bersama untuk membaca atau tempat alternatif bagi anak maupun orang tua supaya dapat bermain dan saling bertukar pikiran, hal yang paling utama adalah mereka mendapatkan akses mudah untuk dapat membaca buku-buku bermutu dengan harga yang terjangkau. Untuk mengetahui secara mendalam terkait program-program yang ada di Pustakalana, sejauh analisis dari peneliti dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan, terdapat salah satu program yang memiliki keunikan sehingga menjadi daya tarik untuk dilakukan penelitian. Program yang menjadi daya tarik peneliti yaitu *Kinder Club*. *Kinder Club* merupakan kegiatan *storytelling* yang telah diterapkan dengan rutin setiap sebulan 2 (dua) kali minggu

ke-2 dan ke-4 di hari Selasa, sejak berdirinya Pustakalana. Program ini bekerjasama dengan 1 (satu) kelompok *storyteller*, yaitu Bengkimut yang merupakan akronim dari Bengkel Kriya Imut. Mereka adalah sekumpulan orang-orang yang memiliki ketertarikan dan minat yang sama. *Storytelling* dilakukan guna meningkatkan perkembangan kecerdasan dan kreativitas anak dan meningkatkan minat anak untuk datang ke perpustakaan serta membaca buku. Kegiatan ini termasuk penting guna mengembalikan kebiasaan *storytelling* atau bercerita pada anak-anak terlebih untuk para orangtua ataupun pendamping anak-anak, "Menurut penelitian ternyata kurang lebih hanya 15% dari orangtua di Indonesia yang rutin mendongeng untuk anak-anaknya. Padahal mendongeng merupakan pekerjaan sederhana, tetapi banyak orang yang tidak mampu melakukannya" (Suherman, 2009, hlm.162). Pendapat lain yang diungkapkan Agustina (2016, hlm. 13) yang menyatakan bahwa, "Lewat metode berqisah inilah bunda akan mampu menularkan pengetahuan dan menanamkan nilai budi pekerti luhur secara efektif, dan anak-anak menerimanya dengan senang hati." Dari

fakta dan opini tersebut dapatlah kita sesuaikan untuk pustakawan perpustakaan anak atau perpustakaan yang diminati oleh anak-anak. Maka dapat diketahui secara jelas pentingnya keberadaan *storytelling* dan besarnya pengaruh *storytelling* terhadap anak. Dalam perkembangannya saat ini, perpustakaan komunitas ataupun taman baca menyelenggarakan beberapa program/kegiatan agar anak-anak tertarik untuk datang, membaca dan menggunakan fasilitas di perpustakaan. Tujuan dari kegiatan ini diyakini bahwa *storytelling* tidak hanya sebagai pelengkap program yang ada di perpustakaan. Tetapi, guna mengembangkan nilai-nilai positif yang terdapat di dalamnya dan sebagai upaya menarik anak-anak untuk mengunjungi perpustakaan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran dan mendeskripsikan mengenai konstruksi program *storytelling* di Pustakalana *Children's Library*. Sedangkan, tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pada program *storytelling* di Pustakalana *Children's Library*.

1. Perpustakaan Anak

Pustakalana termasuk kedalam Perpustakaan Anak karena sebagian besar koleksi maupun kegiatannya diperuntukkan khusus anak-anak. Perpustakaan anak sangat penting di era saat ini sebagai akses pengetahuan, pembelajaran seumur hidup dan kemampuan melek huruf. Sebuah kualitas perpustakaan harus melengkapi dengan aspek-aspek tersebut, sehingga memungkinkan mereka berpartisipasi dan berkontribusi pada masyarakat. Merujuk pada IFLA (2003, hlm. 1) bahwa:

“Library services of children have never been as important for children and their families all over the world, as they are today. Access to the knowledge and the multicultural riches of the world, as well as lifelong learning and literacy skills have become the priority of our society. A quality children's library equips children with

lifelong learning and literacy skills, enabling them to participate and contribute to the community. It should constantly respond to the increasing changes in the society and meet the information, cultural and entertainment needs of all children.”

Keberadaan perpustakaan merupakan sebuah wadah untuk anak-anak mengembangkan kemampuan literasi mereka.

2. *Storytelling*

Secara umum pengertian *storytelling* menurut Tooze (1959) bahwa “*storytelling* sebagai salah satu bentuk awal dalam komunikasi, yang merupakan media terbaik untuk berbagai pengalaman, untuk mendidik dan untuk mewarisi dari satu generasi ke generasi berikutnya, gagasan-gagasan, idealisme, nilai-nilai, dan norma-norma kehidupan”. Dalam *storytelling* terdapat tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan, merujuk pada 3 (tiga) proses *storytelling* yang dikemukakan oleh Bunanta (2005, hlm. 37) yaitu persiapan sebelum *storytelling* dimulai (perencanaan), saat proses berlangsung (pelaksanaan), hingga setelah kegiatan *storytelling* selesai (evaluasi).

a. Persiapan Sebelum *Storytelling* (Perencanaan)

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah memilih judul yang menarik dan mudah diingat. Dalam Lenox (2000, hlm. 98) “*selecting the appropriate stories to tell to children is the first and most important dimension of storytelling*”. Studi linguistik membuktikan bahwa judul memiliki kontribusi terhadap memori cerita. Judul merupakan elemen cerita yang pertama kali diingat daripada kalimat-kalimat dalam cerita. Dalam memilih cerita yang akan di *storytelling* kan menurut MacDonald (1995, hlm. 62) “*storyteller* dapat memulai dengan cerita yang telah diketahui”. Cerita dongeng yang pernah didengarkan waktu kecil yang masih diingat dapat dijadikan pilihan untuk mulai dibawakan kembali kepada anak-anak. Hal berikutnya itu perhatikan durasi *storytelling*, menurut Agustina (2017, hlm.163) bahwa “*storytelling* sebaiknya

tidak terlalu lama, karena daya konsentrasi anak juga tidak lama. Hanya saja jika *storytelling* dikemas menjadi pertunjukkan yang menyenangkan, bisa jadi anak-anak kuat menyimak walaupun lebih dari 30 menit. Sebaiknya, diikuti pertunjukkan yang interaktif dan melibatkan anak-anak”. Tahap selanjutnya yaitu mendalami karakter tokoh-tokoh dalam cerita, karena kekuatan dari sebuah cerita terletak pada bagaimana karakter tersebut dapat dicerna. Tahapan terakhir persiapan *storytelling* yaitu latihan, dengan latihan maka dapat mengevaluasi kekurangan-kekurangan saat *storytelling*, memperkirakan durasi yang dibutuhkan, mengingat kembali jalan cerita serta mempraktikkannya sehingga pada saat tampil dapat memberikan penampilan terbaiknya

b. Saat Proses Berlangsung (Pelaksanaan)

Proses terpenting dalam *storytelling* adalah tahap saat kegiatan berlangsung. Ketika memasuki sesi acara *storytelling*, *storyteller* harus menunggu kondisi hingga *audience* siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Pada saat kegiatan berlangsung ada beberapa faktor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* supaya lebih menarik untuk disimak yaitu:

a) Kontak Mata

Saat *storytelling*, *storyteller* harus melakukan kontak mata dengan *audience*. Pandanglah *audience* dan diam sejenak. Dengan melakukan kontak mata *audience* akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi. Dalam Agustina (2016, hlm. 138), “hal yang paling penting dalam *storytelling* adalah gerakan mata”.

b) Mimik Wajah

Storyteller harus dapat mengekspresikan wajahnya sesuai dengan situasi yang didongengkan. Menurut kak Ami Ori dalam (Agustina, 2016, hlm. 124) “faktor mimik wajah ini ada banyak pendapat, ada yang bilang tidak perlu, dengan alasan anak belajar menghadirkan imajinasi dan

emosinya sendiri tanpa ditunjukkan marah, senang, sedih itu harus seperti apa”.

c) Gerak Tubuh

Gerak tubuh *storyteller* waktu proses *storytelling* berjalan dapat turut mendukung menggambarkan alur cerita yang lebih menarik. Dalam Agustina (2016, hlm. 145), “*storytelling* juga mensyaratkan tampil dengan tenang berarti tahu gerakan apa yang harus dilakukan pada titik alur cerita tertentu. Tenang. Tenang bukan berarti tanpa ekspresi”.

d) Suara

Tinggi rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan *storyteller* untuk membawa *audience* merasakan situasi dari cerita yang didongengkan. Dalam Agustina (2016, hlm. 139), “suara lantang memang butuh teknik. Teknik suara lantang dibutuhkan ketika masuk dikerumunan anak yang sedang bermain dan berguna untuk menarik perhatian anak-anak”. Suara lantang berbeda dengan teriak, sehingga tetap gunakan suara lantang yang mempertahankan rasa ceria dengan ekspresi wajah seperti tertawa.

e) Kecepatan

Saat *storytelling* faktor kecepatan juga mempengaruhi menarik atau tidaknya cerita yang didongengkan. *Storyteller* harus mampu mengatur kecepatannya dalam menyampaikan dongeng, agar dongeng yang disampaikan tidak terlalu lama ataupun terlalu cepat.

f) Alat Peraga

Storytelling dengan menggunakan alat bantu peraga dapat membuat dongeng menjadi lebih hidup dan menarik, karena anak-anak dapat langsung melihat bentuk visual dari tokoh-tokoh. Dalam Agustina (2016, hlm. 223), menyatakan bahwa “alat peraga digunakan sebagai sarana dalam proses belajar yang efektif”.

c. Setelah Kegiatan Storytelling (Evaluasi)

Setelah selesai *storytelling*, *storyteller* dapat mengajak anak untuk mengingat kembali dongeng yang disampaikan. Bunanta (2005) menyebutkan, “setelah

acara *storytelling* berakhir *storyteller* dapat melakukan sesi tanya jawab dengan *audience* seputar cerita yang dibawakan”. *Storyteller* dapat mengajak anak untuk berinteraksi dengan meminta anak memperagakan sedikit dari bagian cerita. Aktivitas ini dapat melatih rasa percaya dirinya untuk tampil di depan orang banyak. Selain itu, beberapa contoh kegiatan lain yang dapat dilakukan yaitu kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak misalnya dengan membuat ilustrasi gambar dari cerita yang tadi didongengkan, menuliskan kembali cerita, meminta anak menceritakan kembali dan sebagainya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif metode studi kasus, metode ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui informasi mengenai penelitian ini dengan melakukan kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti berupaya mengetahui, memahami dan mendeskripsikan mengenai objek yang diteliti yaitu program *storytelling* di Pustakalana *Children's Library*. Permasalahan ini untuk menyajikan sebuah kasus yang unik yaitu menyusun konstruksi dari program tersebut. Pada penelitian ini, teknik pengambilan yang digunakan untuk pengambilan sumber data adalah informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang didasarkan kepada pertimbangan tertentu.

Partisipan yang terlibat adalah Koordinator Pustakalana, *Storyteller*, serta Orangtua dari peserta *storytelling*. Terdapat *key informant* yang dalam hal ini memiliki peran sebagai sumber data primer. Dalam hal ini *key informant* merupakan seseorang yang tepat dan dapat memberikan informasi serta pengetahuan yang luas terkait objek yang diteliti.

Jenis data yang mendukung dalam penelitian terdiri dari rekaman, berkas/arsip/dokumen, catatan lapangan dan juga foto. Tiga tahapan yang dilakukan

peneliti untuk menganalisis data menggunakan model Miles & Huberman (dalam Gunawan, 2013, hlm. 211) yaitu: Reduksi data, digunakan untuk menyeleksi informasi yang terhimpun, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan mengacu kepada pola instrumen penelitian.

Setelah mereduksi data, disajikan data yang telah dipilih kedalam bentuk narasi atau uraian singkat, bagan dan pola hubungan. Display data dilakukan dengan tujuan untuk menampilkan data yang terorganisir, sehingga hasil data yang terhimpun dapat lebih mudah dipahami.

Langkah ketiga dalam analisis data ini yaitu penarikan kesimpulan/ verifikasi. Verifikasi awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah ketika tidak ditemukan kembali bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Rumusan masalah penelitian yang dikemukakan oleh penulis dapat bersifat sementara dan akan berkembang selanjutnya ketika pelaksanaan penelitian di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan awal dari seluruh kegiatan *storytelling* yang harus dipersiapkan dari pihak Bengkinit maupun Pustakalana. Perencanaan berguna untuk memberikan arah pada setiap tahapan program serta membantu mempermudah hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan. Dengan demikian perencanaan merupakan proses yang mendasar pada tahap awal seluruh aktivitas pada suatu program yang akan dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan sebelum memasuki ke tahap pelaksanaan, tahap pertama yaitu memahami latar belakang dari masing-masing *storyteller* dengan pihak penyelenggara (Pustakalana) bahwa mereka memiliki visi dan misi yang sejalan, kemudian tahap kedua pemilihan cerita atau materi *storytelling*, yang

ditentukan oleh Pustakalana atas pertimbangan dengan *storyteller*. Tahap ketiga menentukan durasi *storytelling*, tahap keempat mendalami peran/karakter dari tokoh yang akan dibawakan dan tahap kelima yaitu latihan yang dilakukan *storyteller*.

2. Pelaksanaan

Sebelum memasuki tahap penyampaian cerita, *storyteller* harus dapat mengkondisikan para *audience* terlebih dahulu supaya mereka dapat menyimak cerita yang dibawakan. Di Pustakalana, sebelum memulai cerita *storyteller* melakukan gerakan-gerakan yang mengajak anak untuk membuat lingkaran atau yang biasa disebut dengan *circle time*. Menurut *key informant*, *circle time* yang dilakukan pada tahap ini itu sudah bagus dan dapat membuat anak semangat serta fokus. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bunanta (2005) ketika memasuki sesi acara *storytelling*, *storyteller* harus menunggu kondisi hingga *audience* siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Jangan memulai jika mereka masih belum siap. Acara *storytelling* dapat dimulai dengan menyapa *audience* terlebih dahulu. Di lapangan, *storyteller* pun menyapa para *audience* terlebih dahulu kemudian melakukan *circle time*. Ini menjadi salah satu cara untuk menarik fokus perhatian, kemudian perlahan memasuki tahap penyampaian cerita. Pada tahap penyampaian cerita terdapat enam hal yang perlu diperhatikan supaya *storytelling* lebih menarik untuk disimak, yaitu:

a. Kontak Mata

Hasil penelitian yang ada di lapangan yaitu *storyteller* memang melakukan kontak mata dengan *audience* untuk menarik perhatian anak-anak serta menjiwai karakter yang sedang dibawakan dalam cerita.

b. Mimik Wajah

Hasil penelitian yang di dapat bahwa mimik wajah merupakan faktor yang

sangat membantu dalam penyampaian *storytelling* karena mereka memaksimalkan anak-anak untuk terfokuskan dan peka pada ilustrasi yang ada di buku. Sehingga kesimpulan yang dapat diambil, *storytelling* di Pustakalana menggunakan mimik wajah hanya untuk membantu tidak menjadi yang utama.

c. Gerak Tubuh

Hasil yang didapatkan pada faktor ini bahwa gerakan tubuh menjadi faktor yang penting, demi terwujudnya dongeng interaktif antara *storyteller* dengan *audience*. merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh dalam cerita. Hal ini sejalan dengan yang dijumpai di lapangan ketika *storyteller* memeragakan sebuah kereta api yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh binatang sedang melakukan liburan. Mereka juga berinteraksi langsung, seperti melontarkan pertanyaan “Siapa yang pernah naik kereta?”, “Kalau sebelum naik kereta kita harus punya apa dulu ya?”. *Storyteller* melontarkan pertanyaan sambil memeragakan cara-cara memegang tiket kereta sehingga *audience* lebih antusias dalam menyimak.

d. Suara

Adanya keterkaitan teori dengan hasil penelitian, yaitu memanfaatkan suara untuk membaca situasi sesuai dengan keadaan di lapangan, karena pada saat cerita dibawakan tidak jarang anak-anak banyak yang mulai terbawa suasana cerita sehingga mereka sangat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan *storyteller*. Maka untuk mengatasi hal tersebut, *storyteller* pun menggunakan teknik meninggi rendahkan suara untuk membuat suasana kembali kondusif. Hal ini sejalan dengan memanfaatkan suara untuk menarik perhatian para *audience* di Pustakalana.

e. Kecepatan

Pada faktor ini *storyteller* di Pustakalana sudah menguasai karena jam terbang yang dimiliki selama *storytelling* sudah sering di lakukan, dan ketepatan

waktu saat *storytelling* tidak sampai berlebihan.

f. Alat Peraga

Pustakalana memaksimalkan buku-buku yang ada sebagai alat peraga atau alat bantu dalam penyampaian *storytelling*, supaya memfokuskan anak-anak dalam memahami ilustrasi atau bentuk visual yang ada dari dalam buku dibantu dengan gerakan tubuh, suara dan mimik wajah. Untuk mengakhiri *storytelling* yang telah berlangsung juga diperlukan tahapan-tahapan supaya memberikan kesan yang menarik untuk anak. Di Pustakalana, setelah cerita disampaikan, mereka menghindari menyampaikan *moral of the story* dari suatu cerita maka mereka melakukan persiapan untuk melakukan kegiatan kriya. Hasil penelitian yang memaparkan bahwa mereka menghindari menyampaikan *moral of the story* sesuai dengan tujuan teknik *storytelling*, dalam Bunanta (2005), penggunaan teknik *storytelling* memberikan ruang bagi *storyteller* untuk melakukan improvisasi dan berkreasi dalam cerita yang didongengkan serta memicu anak untuk berimajinasi serta berfantasi dengan pemikiran mereka. Selain itu, anak juga belajar berimajinasi dan mengekspresikan dirinya.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan akhir dari seluruh kegiatan *storytelling* yang telah dilakukan dari pihak Pustakalana dengan Bengkimut. Tahap ini juga berguna untuk mengetahui apakah perencanaan dan pelaksanaan telah berjalan sesuai yang diharapkan. Tahap terakhir dari proses *storytelling* di Pustakalana yaitu Evaluasi, dalam evaluasi terdapat proses-proses yang sangat penting guna perkembangan program selanjutnya. Awal proses yang dilakukan saat evaluasi yaitu diskusi bersama *audience*, kemudian dapat menghasilkan manfaat dari diadakannya *storytelling*. Setelah itu memasuki sesi tanya jawab dengan *audience*, dan

menghasil respon yang bermacam-macam selama *audience* mengikuti *storytelling*. Selain itu, evaluasi pada tahap ini mengetahui cerita favorit dari anak-anak yaitu dongeng fabel atau dongeng yang berisikan cerita tentang binatang.

Proses terakhir adalah hasil dari *storytelling* itu sendiri, hasil yang didapat berupa nilai-nilai yang ditanamkan dalam *storytelling*. Lalu kendala yang dirasakan selama *storytelling* yang terdiri dari anak, orang tua serta tempatnya. Evaluasi yang didapatkan diakhir adalah harapan dari para orang-orang yang bersangkutan selama *storytelling* berlangsung memiliki harapan yang sudah tercapai maupun belum. Itu dapat menjadi evaluasi untuk diperbaiki pada kegiatan selanjutnya. Maka dari tiap-tiap tahapan penting diketahui supaya dapat menjadi bahan perbaikan untuk program *storytelling* dan menjadi lebih menarik serta kaya akan manfaatnya.

KESIMPULAN

1).Simpulan umum

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat konstruksi program *storytelling* di Pustakalana *Children's Library*. Hal ini dapat dibuktikan dengan kegiatan program *storytelling* yang meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam hal ini, Pustakalana mengadakan *storytelling* dengan konsisten setiap bulannya selama 1.5 tahun.

2.Simpulan khusus

a. Perencanaan

Storytelling di Pustakalana bekerjasama dengan Komunitas Dongeng Bengkel Kriya dan Imut untuk mengisi salah satu program yaitu *Kinder Club*. Program ini menjadi bentuk pengenalan perpustakaan pada anak-anak serta mempertahankan budaya *storytelling*. Untuk mencapai tujuannya, pada pelaksanaannya diperlukan tahapan-tahapan yang dilakukan dengan

menentukan sasaran, mendiskusikan perangkat yang digunakan saat *storytelling*, hingga latihan yang dilakukan oleh *storyteller* supaya semua dapat dipersiapkan dengan baik dan tetap saling berkoordinasi.

b. Pelaksanaan

Tahap awal saat pelaksanaan, Bengkimut menerapkan *circle time* untuk anak-anak sebelum memasuki tahap penyampaian cerita. Kemudian pada tahap penyampaian *storytelling* di Pustakalana terdapat *storyteller* dan fasilitator yang berguna mendampingi serta mengarahkan *audience*. Saat menyampaikan dongeng, *storyteller* harus memperhatikan enam faktor berikut, yaitu (1) Kontak Mata, (2) Mimik Wajah, (3) Gerak Tubuh, (4) Suara, (5) Kecepatan, (6) Alat Peraga. Tahapan akhir pada pelaksanaan yaitu melakukan pembuatan kriya. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan kriya dengan bahan-bahan ramah anak seperti kertas, karton, lem, origami dll.

c. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, *audience* diajak untuk diskusi bersama yang akan memunculkan manfaat dari *storytelling* yang diikuti oleh mereka. Kemudian memasuki sesi tanya jawab yang memperhatikan respon dari *audience* serta cerita favorit anak-anak. Hasil yang didapatkan berupa nilai-nilai yang ditanamkan pada *storytelling*, kendala dilapangan dan harapan. Adapun harapan yang dimaksud bertujuan membangun kebiasaan anak untuk mengunjungi perpustakaan, mempertahankan budaya mendongeng, dan menjadikan dongeng sebagai hiburan tanpa mengurangi unsur edukasi serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi juga bersosialisasi.

2). Rekomendasi

a. Bagi Pustakalana

Diharapkan program yang ada saat ini lebih baik terus dikembangkan, dan tetap melestarikan budaya *storytelling* itu sendiri. Serta tetap

melakukan inovasi-inovasi lainnya supaya orang-orang tetap mau berkunjung ke perpustakaan.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan lingkup dan cakupan yang lebih luas, karena dalam bangunan-bangunan konstruksi model di penelitian ini sifatnya belum dapat digeneralisir, sehingga perlu pengujian secara kuantitatif ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Agustina, S. (2016). *Seri Biblioterapi Pengasuhan, Terapi BerQisah Melalui Buku: Seni Mengemas Nasihat Menjadi Qisah yang Menarik*. Bandung: Restu Bumi Kencana.
- Agustina, S. (2017). *Perpustakaan Prasekolahku, Seru!*. Bandung: Restu Bumi Kencana.
- Bunanta, M. (2005). *Buku, Dongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Pustaka Tangga
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suherman. (2009). *Perpustakaan Sebagai Jantung Sekolah*. Bandung: MQS Publishing

Sumber Jurnal

International Federation of Library Associations and Institutions. (2003). *IFLA Guidelines for Children's Libraries Services*. Croatia: IFLA.

Lenox, M. F. (2000). Storytelling for Young Children in a Multicultural World. *Early Childhood Education Journal*, 28 (2), hlm 97-103

MacDonald, M R. (1995). *The Parent's Guide to Storytelling: How to make-up new stories and retend old favorites*. USA: Herper CollinsPublishers.