

WAYANG BEBER FABEL SEBAGAI MEDIA STORYTELLING UNTUK ANAK USIA DINI

Jati Noegroho^{1*)}

¹⁾Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

^{*)}Surel Korespondensi: jatinugroho@unpak.ac.id

Kronologi Naskah: diterima pada 24 Maret 2022, direvisi pada 20 April 2022, diputuskan pada 27 April 2022

Abstract

Wayang Beber is media education for kids. Before enter to Kindergarten School. The kids are need instrument media for easy education process. Writer has give a solution , for creating Wayang Beber design . Wayang Beber design take a fabel story. Fabel story a duck was face to face with the predator or eagle. The story have message morality about “feel regard for parents must to fertilize from beginning”. The goals is help teacher for description or folklore for PAUD Student. For help educator for suitable, interesting, and easily in give education with Wayang Beber Fabel.

Keywords : *Wayang Beber, teacher visuallitation, variaty in education*

Abstrak

Wayang Beber sebagai media pembelajaran untuk anak-anak Anak Usia Dini (selanjutnya disebut PAUD). Sebelum memasuki sekolah Taman kanak-kanak(selanjutnya disebut TK). Anak-anak PAUD memerlukan alat atau media peraga untuk mempermudah dalam menyerap proses belajar. Penulis menawarkan sebuah solusi untuk membuat desain Wayang untuk anak-anak PAUD. Desain wayang PAUD mengambil cerita kisah Fabel atau cerita tentang binatang. Cerita tentang binatang unggas (bebek) berhadapan dengan pemangsa atau elang (*Predator*). Ada pesan moral di dalam ceritanya berupa “*Rasa hormat kepada orangtua yang harus dipupuk sedini mungkin*”. Tujuan utamanya adalah membantu visualisasi guru untuk menerangkan atau mendongeng untuk murid-murid PAUD . Membantu para pendidik untuk pelengkap dan sebagai media pembelajaran lain. Media pembelajaran yang menarik dan atraktif dengan sebuah totonan Wayang Beber Fabel. Pertunjukan Wayang Beber Fabel dapat dijadikan alternatif untuk mengajar bagi guru pendidik di lingkungan PAUD. Agar lebih variatif dalam mengajar.

Kata kunci : Wayang Beber, variatif dalam mengajar, visualisasi guru

PENDAHULUAN

Wayang Beber merupakan salah satu media penyampai pesan. Namun, saat ini keberadaannya nyaris terlupakan. Wayang Beber berbentuk gambar yang dilukis secara tradisional di atas kertas gedhok. Kertas gedhok berasal dari pohon saeh. Saat ini keadaan Wayang Beber semakin kritis karena semakin ditinggalkan pengemarnya (Hariyadi et al., 2018). Khalayak umum hanya mengenal wayang kulit, wayang orang, dan wayang golek. Tidak disangkal umur Wayang Beber sangat tua. Bersamaan kejayaan di abad 14, di zaman kerajaan Majapahit . Wayang Beber pertamakali dicatat oleh seorang musafir cina bernama Man Huan

pada abad ke-15, dalam ekspedisi dengan Laksamana Cheng Ho (Margana, 2014). Pada masa kerajaan Kediri dan masa penjajahan Belanda di Indonesia, di beberapa wilayah di Indonesia banyak dipentaskan berbagai lakon dari cukilan beberapa epos. Selain itu, Wayang Beber juga dipergunakan sebagai media penyampai pesan yang bertujuan menggelorakan semangat rakyat Indonesia di masa penjajahan. Seiring masuknya wayang kulit, wayang kulit dan pertunjukkan wayang orang, keberadaan Wayang Beber mulai terpinggirkan. Beragam sebab menjadi pemicu, di antaranya, minimnya perhatian, regenerasi penggiat seni Wayang Beber dan terbatasnya sosialisasi. Saat ini, pertunjukkan Wayang Beber lazim mengusung kisah siklus Panji dengan latar Kerajaan Kediri-Jenggala (Aryo Sunaryo, 2017). Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara terstruktur proses pembuatan Wayang Beber pada para pengajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diharapkan dapat ikut berkontribusi dalam memperkenalkan Wayang Beber pada masyarakat.

KAJIAN TEORI

A. Pertunjukan Wayang Beber

Pertunjukan Wayang Beber sangat asing di telinga masyarakat. Masyarakat mengenal pertunjukan wayang kulit atau wayang golek. Memang kenyataannya seperti itu. Masyarakat sangat asing dan hampir tidak mengenal pertunjukkan, Wayang Beber. Sangat jarang Wayang Beber dipentaskan. Hal tersebut akan berdampak buruk, karena tradisi bangsa kita akan semakin hilang (Kumara, 2020). Cerita Wayang Beber sendiri bercerita hanya tentang siklus Panji. Sebuah siklus yang bercerita sebuah kisah percintaan Raden Panji Asmarabangun dengan Dewi Sekartaji. Siklus ceritanya sudah tidak bisa diubah. Bentuk pagelarnya memakai gulungan kertas Daluang yang berasal dari pelepah pohon Saeh. Pelepah pohon Saeh yang telah dikeringkan. Kemudian ditumbuk membentuk kertas dan dikeringkan. Kertas tersebut kemudian akan digambari atau dilukisi cerita siklus Panji. Keberadaan kertas Daluang sudah sejak abad delapan belas digunakan untuk media menggambar dan menulis. Serat pohon Saeh (*Broussonetia papyrifera vent.*) merupakan bahan pembuat kertas daluang (Praisra et al., 2021)

B. Cerita Fabel

Anak-anak sangat menyukai cerita tentang binatang atau fabel. Cerita fabel sering didongengkan oleh ibu guru di sekolah TK atau PAUD. Yang pertama biasanya diperkenalkan cerita binatang ada disekitar rumah . Sepeti binatang bebek, ayam , dan burung elang. Cerita Fabel memiliki banyak nilai pembelajaran dan bisa dipakai sebagai alternatif mendidik siswa (Zulkifli, 2013)

C. Storytelling

Storytelling adalah kemampuan seorang untuk bercerita atau mendongeng. Mendongeng bukan hal baru di dalam masyarakat kita. Bahkan semenjak kecil kita sering mendengarkan dongeng sebagai pengantar tidur. Anak-anak sangat gemar mendengarkan dongeng. Dongeng kadang dinarasikan oleh nenek kita atau ibu. Hal ini untuk membantu anak-anak cepat terlelap tidur. Anak-anak merasa sangat gembira mendengar dongeng. Cerita si Kancil dan buaya begitu akrab di telinga anak-anak. Model *storytelling* dapat digunakan sebagai model pembelajaran dan dapat digunakan untuk semua kelompok umur (Oktanisia & Susilo, 2021). *Storytelling* bisa lebih dari sekadar mendongeng tetapi bisa dijadikan sebagai sarana mengabungkan fakta dan cerita. Sehingga dapat mencuri perhatian anak-anak usia dini untuk mendengarnya.

Bahkan ketika anak-anak masuk ke TK mereka selalu diberikan pelajaran mendongeng. Ibu guru dituntut kemampuan menarasikan atau menceritakan kisah-kisah cerita fabel atau kepahlawanan. Dengan cara ini sangat efektif untuk membantu anak-anak memupuk mental mereka. Karena anak-anak memerlukan sosok yang perlu dijadikan contoh atau panutan. Tidak jarang dibalik cerita yang dibawakan Ibu guru terselip nilai-nilai norma kemausiaan.

D.Pendidikan Paud

Dunia pendidikan Indonesia sudah berkembang sedemikian maju. Bahkan untuk kelompok usia anak-anak sebelum masuk TK sudah diikutkan pendidikan di PAUD. Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini(PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut(UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14). Pendidikan di PAUD dirancang sedemikian rupa sehingga menekankan pada proses belajar dan sambil bermain. Selain itu persiapan sebelum masuk ke TK. Rata-rata pendidikan PAUD memang menganut konsep belajar sambil bermain.Tentu Ibu guru diharapkan memiliki kemampuan dalam mengajar dengan baik. Bahkan memerlukan berbagai alat peraga untuk mempermudah proses belajar-mengajar. Pendidikan formal, non formal, dan informal dapat diselenggarakan dalam bentuk Pendidikan Anak Usia Dini(Ariyanti, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembuatan desain Wayang Beber untuk PAUD memakai beberapa langkah. Langkah-langkah ini ditempuh untuk memperkuat cerita dan mengumpulkan ide-ide yang dibahas dengan team kreatif. Metode perancangan yang digunakan yaitu *kualitatif deskriptif*, yaitu mengolah data dari beberapa teknik pengambilan data dengan penyajian data yang lebih mendalam. Untuk penyelidikan agar mendapatkan gambaran fakta-fakta dan sifat-sifat serta hubungan antar fenomena dapat memakai metode perancangan deskriptif. (Prasanti, 2018).

Sumber dalam perancangan ini data dapat dibagi menjadi dua yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari buku : “*Kaweruh Angsalipun Ringgit Sarto gegepokanipun Kaliyan Agami Ing Jaman Kina* ,(terjemahan): Sumarsana dan Handjana H.P, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Bacaan Sastra Indonesia dan Daerah. Dari buku ini dapat diketahui sejarah pertunjukan Wayang Beber.

Kemudian data sekunder didapatkan dari wawancara dengan Guru-guru PAUD Gandaria di kota bogor. Wawancara dan dialog diadakan antara team kreatif dengan guru-guru Paud. Guru-guru PAUD. merasa memerlukan uluran tangan dari team kreatif. Kemudian team kreatif menawarkan solusi yang dapat membantu guru-guru agar lebih variatif dalam mengajar. Kebutuhan guru akan alat peraga agar mempermudah dalam mengajar sangat diperlukan. Apalagi untuk anak-anak usia dini sebelum masuk TK.

Sebelum memulai proses produksi team kreatif yang terdiri dari beberapa dosen senior, mahasiswa dan alumni melakukan analisa. Analisa yang dilakukan dengan cara mengunjungi PAUD Gandaria di Bogor. Team melakukan pendekatan dengan cara melakukan dialog dengan guru-guru PAUD. Dialog mengenai seputar tawaran sebuah pagelaran Wayang Beber untuk pertunjukan untuk anak-anak PAUD. Mengenai cerita pagelaran memakai cerita fabel dan memakai bahasa Indonesia agar mudah dipahami. Akhirnya kesepakatan dicapai antara guru dan

team kreatif. Team kreatif kemudian membuat kerangka kerja kasar sebuah rencana pertunjukanya.

A.Pra-Produksi

A.1 Penentuan Skenario

Proses selanjutnya setelah bertemu dengan guru-guru PAUD. Kemudian diadakan kegiatan pra-produksi. Kegiatan tersebut mencakup pembuatan sinopsis dan *storyboard*. Sinopsis yang berupa rangkuman cerita meyeluruh Wayang Beber Fabel. Sinopsis kemudian dibahas di dalam rapat memakai *platform zoommeeting*. Hal ini karena situasi yang tidak mendukung untuk bertemu dan mematuhi protokol PPKM(Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat).

A.2 Pembuatan Sinopsis

Penulis mengajukan sinopsis cerita kemudian dipresentasikan. Sinopsis adalah iktisar karangan ilmiah yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu, atau ringkasan dan abstraksi (KBBI,2007:1072). Ibu Heny dan Pak.Atang selaku pembimbing, penasehat dan pemberi masukan. Masukan mengenai pembuatan karakter fabel. Karakter atau penokohan sebisa mungkin tidak memakai nama orang. Hal ini karena cerita mengenai fabel atau kehidupan hewan bukan manusia. Jadi diputuskan pemakaian karakter warna. Misalnya Si Merah, Si Kuning dan Si Coklat. Rapat zoom dilakukan oleh team kreatif menentukan atau merumuskan sinopsis. Sinopsis berisi rangkuman cerita mengenai kehidupan Induk Angsa dan ketiga Anaknya.

Sinopsis

Suatu hari di desa “SUKAHATI” , terdapat keluarga Angsa yang sangat rukun. Rukun di dalam kesehariannya sangat terlihat. Ibu Angsa hampir setiap pagi mencari makan untuk anak-anaknya. Biasanya makanan didapatkan dari biji-bijian atau bekas gabah panen dari sisa pertanian. Bahkan mungkin makanan juga bisa didapatkan dari cacing atau binatang jangkrik yang terdapat di sekitar sawah. Ibu Angsa memiliki tiga orang anak yang bernama Si Merah, Si Kuning, dan Si Coklat (Coklat anak angsa yang paling kecil) . Ketiga anaknya masih berumur 1 tahun dan terlihat masih kecil .Masih memerlukan bimbingan dan bantuan melembutkan makanan sebelum diberikan kepada anak-anaknya..

A.3. Pembuatan sketsa di atas kertas

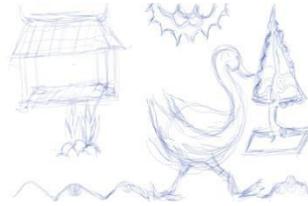
Pembuatan sketsa di atas kertas diperlukan untuk proses awal. Proses awal akan menentukan proses selanjutnya yang akan dilakukan pembuatan sketsa di atas kain. Sketsa awal di atas kertas menjadi tempat pertama ide dituangkan dengan memakai pensil. Pensil yang dipakai pensil gambar atau pensil 2B. Di proses ini ditentukanlah penggambaran dari awal adegan pertama, dan terakhir.

A.4. Penentuan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* sebagai kerangka acuan sangat mutlak diperlukan . Hal ini menyangkut proses pembuatan pembagian per-adegan. Agar nanti lebih mudah dalam proses pelukisan di atas kain. Masing-masing adegan memiliki cerita tersendiri. Cerita berasal dari sinopsis yang telah dibuat dan dikembangkan menjadi bagian adegan. Adegan terdiri dari enam adegan.

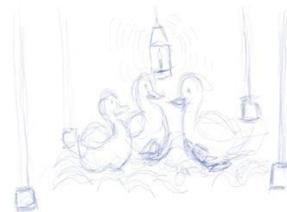
Untuk membuat visualisasi ide dari aplikasi yang dibangun dapat menggunakan *storyboard*, sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat diketahui gambarannya. (Kunto et al., 2021)

Adegan :1



Storyboard 1 : Terlihat Ibu Angsa meninjau pekerjaan rumah

Adegan : 2



Storyboard 2 : Terlihat perbincangan Antara Merah, Kuning dan Coklat



Storyboard 3 : Terlihat Merah, Kuning, dan Coklat, hendak menyusul Ibu-nya

A.5.Menentukan alat dan bahan

Pada saat proses produksi memerlukan alat atau perlengkapan pendukung. Perlengkapan nantinya untuk membuat Wayang Beber PAUD. Terutama memerlukan kain sebagai kanvas untuk dilukis sebagai pengganti kertas daluang. Jenis kertas daluang sudah sangat sulit dicari dan mahal harganya. Maka diputuskan memakai kain blacu yang banyak dijual di toko tekstil. Blacu memiliki rongga yang tidak terlalu lebar dan murah. Menjadi pilihan untuk melukis Wayang Beber Fabel.

Pada proses pewarnaan memakai tiga warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru. Untuk mendapatkan warna hijau dan oranye, diperoleh dengan mencampur warna dasar. Cat akrilik menjadi pilihan karena memiliki karakter mudah kering.

B. Produksi

Setelah melewati proses pra-produksi berupa pembuatan sinopsis, sketsa, dan *storyboard*. Maka selanjutnya masuk kepada proses produksi. Produksi mulai dilakukan dengan diawali menutupi rongga kain blacu. Karena kain blacu memiliki rongga yang cukup lebar. Hal ini disiasati dengan menutupi kain blacu dengan cat akrilik warna putih.

B.1 Pendasaran Kain blacu

Kain blacu memiliki rongga yang harus ditutup. Penutupan dilakukan untuk menghindari pemakaian cat secara berlebihan atau boros. Penutupan rongga dilakukan dengan cara memakai cat akrilik warna putih yang dicampur dengan air. Campuran diaduk hingga rata kemudian disapukan dengan kuas di atas permukaan kain blacu. Kain blacu yang telah tutupi cat dasaran ditunggu hingga mengering.



Gambar-04 Pemberian Dasaran Warna

B.2 Pembuatan sketsa di atas kain

Pembuatan sketsa diatas kain memakai pensil terlebih dahulu. Gambar sederhana yang melukiskan tanpa detail dinamakan sektsa.(Sukenti & Silvia, 1970). Setelah sketsa gambar terbentuk maka akan ditebalkan dengan drawing pen. Sketsa dengan drawing pen berguna untuk mempermudah dalam membuat pewarnaan lukisan agar tidak keluar dari jalur atau bidang gambar. Hal ini juga mempermudah bagi mahasiswa yang membantu proses pewarnaan. Sketsa bisa sebagai guideline atau pemberi batas-batas bidang gambar yang akan di lukisi atau digambari.

B.3 Pewarnaan dengan 3 warna dasar

Dalam membuat lukisan atau gambar tiap adegan hanya memakai tiga warna primer yaitu Merah, Kuning, dan Biru. Untuk mendapatkan warna oranye dan hijau didapatkan dengan mencampur warna dasar. Misalnya untuk mendapatkan warna hijau didapatkan dari mencampur warna biru dengan kuning. Untuk mendapatkan warna oranye mencampur kuning dengan merah.

Lukisan sepanjang enam meter dibuat dan dibentangkan di atas lantai. Lukisan ini dibuat kurang lebih dua minggu. Minggu pertama hari pertama mewarnai adegan pertama, kemudian hari kedua melanjutkannya dan begitu seterusnya sampai selesai. Untuk melancarkan dan membantu proses dibantu oleh tiga orang mahasiswa. Mahasiswa bertugas membantu membuat dan menebalkan sketsa. Dalam pewarnaan kadang mahasiswa masih memerlukan bimbingan . Terutama dalam mencampur warna dasar mejadi warna-warna yang sesuai yang diinginkan.



Gambar-05 Lukisan yang telah selesai

C.Pasca-Produksi

C.1 Workshop selama empat hari dengan guru

Penulis dan team kreatif merasa perlu mengadakan workshop. Sebuah tahapan-tahapan yang menekankan pengetahuan praktis dan mudah dicerna oleh guru dinamakan workshop (Sudanta, 2015) Workshop cara memainkan atau menggelar sebuah pertunjukan Wayang Beber Fabel. Wayang Beber Fabel ini mengambil tempat di lab. Kesenian FISIB. UNPAK (Universitas Pakuan Bogor). Pada workshop pertama mendatangkan atau mengundang guru-guru Paud Gandaria Bogor beserta murid-murid serta orang tua mereka. Workshop hari kedua diteruskan, dengan agenda mengajarkan cara menutur dan memahami konsep pertunjukan Wayang Beber yang akan digelar. Ibu guru PAUD bertindak sebagai pembeber atau dalang dalam pertunjukan ini. Cara memainkan Wayang Beber membelakangi penonton atau anak-anak PAUD. Ibu guru mulai menceritakan Wayang Beber per-adegan. Sebelum dimulai acara Ibu guru memperkenalkan gambaran pertunjukan dan berdoa terlebih dahulu. Setelah itu dilanjutkan dengan proses awal membeber. Guru mengawali dengan cara memberikan cerita isi sinopsis. Kemudian dilanjutkan dengan membalikan badan. Kemudian dalang atau penutur meghadap lukisan adegan pertama. Ibu guru memakai alat atau penunjuk untuk memberikan penekanan terhadap karakter atau tokoh yang sedang dinarasikan. Kemudian dilanjutkan ke adegan kedua dan ketiga. Untuk perpindahan adegan dilakukan dengan mengulung kain lukisan dengan sliji (dua tiang kayu). Tiang ini berfungsi untuk mengulung lukisan kain Wayang Beber.



Gambar-07 sliji dan ampok

Sligi terdiri dari dua buah tiang kayu yang didirikan di atas kayu sebagai kuda-kuda atau ampok. Untuk perpindahan adegan, dilakukan mengerakan kedua sligi megulung ke arah kiri. Biasanya seorang Dalang atau penutur dibantu seorang penyimping atau pembantu dalang. Penyimping duduk di belakang kain gulungan layar. Tugas membantu dalang mengulung kain dengan sligi. Hal ini dilakukan untuk memindahkan adegan per-adegan. Begitu seterusnya sampai adegan terakhir. Pada tahap awal Ibu guru masih membacakan narasi atau membeber dengan cara membaca naskah tiap adegan dengan kertas atau masih melihat catatan. Pada hari ketiga Ibu guru sebagai penutur sudah mulai hafal cerita per-adegan. Kemudian dilanjutkan dengan pembeberan tanpa memakai naskah. Di sinilah Ibu guru dapat *mengimprovisasi* atau mengembangkan cerita agar lebih terasa hidup. Selanjutnya Ibu guru juga dapat mengadakan dialog dengan murid atau orang tua murid saat membeber. Murid atau orang tua bisa berdialog atau bertanya pada pembeber ketika pertunjukan sedang berlangsung. Bahkan bila dirasakan perlu Ibu guru sebagai dalang dapat menanyakan kepada murid-murid agar tercipta kondisi komunikasi dua arah. Hal ini sangat menarik dan menjadi keunikan tersendiri pertunjukan Wayang Beber PAUD.

Pada hari keempat situasi di kondisikan seperti pertunjukan yang nyata. Konsep pertunjukan dilakukan secara utuh dari proses awal pembukaan kemudian ibu guru sebagai penutur atau dalang mulai memberikan pembukaan acara. Kemudian dilanjutkan dengan membeberkan per-adegan. Untuk keperluan dokumentasi dilakukan perekaman. Perekaman memakai dua kamera. Kamera pertama sebagai master dan kamera kedua yang bergerak mengambil gambar dari arah sisi dalang atau dari sisi penonton. Outputnya berupa video dokumentasi pertunjukan dari awal hingga akhir.



Gambar-08 Workshop hari ke-empat

C.2 Pengeditan dan Penyimpanan Video

Video hasil pertunjukan yang telah diedit dapat dilihat di google drive. Sebagai penyimpanan online di internet google drive menjadi pilihan menyimpan video pertunjukan. Sifatnya tidak berbayar memberikan kemudahan para pemakai dalam menyimpan file. Bahkan memiliki kapasitas yang cukup besar sampai ukuran lima belas Gigabyte. Kapasitas tersebut cukup memiliki ruang untuk menyimpan hasil editan video yang hanya berukuran kurang lebih satu setengah Gigabyte.

Untuk mendapatkan akses link share file terdapat di PCloud dan google drive, linknya sebagai berikut :

Link PCloud :

<https://u.pcloud.link/publink/show?code=XZMKerXZjwf1lqyFEQR4s476jDRzwmh52hm7>

Link Google Drive :

https://drive.google.com/file/d/1i0dCcwUEr7eiLK2NGwZLXfgH_zoR5GPn/view?usp=sharing

C.3 Mengadakan Webminar HIMPAUD Se-Bogor

Untuk keperluan publikasi karya pihak FISIB UNPAK dan seluruh jajaran mengadakan sebuah webinar. Pelatihan secara online yang merupakan satu media informasi disebut webinar (Prehanto et al., 2021). Webinar untuk mengadakan sosialisai karya kepada masyarakat dan PAUD sekota bogor. Peserta webinar adalah murid, orangtua murid, dan guru-guru PAUD. Wayang Beber dapat dijadikan media pembelajaran *storytelling*. Hal ini dirasakan sangat perlu dan membantu Ibu guru PAUD dalam mengajar. Bahkan, bisa dijadikan alternatif pilihan lain dalam proses mengajar.

Webinar menggunakan platform zoommeeting. Menjadi pilihan *livestreaming* webinar karena terbukti keandalannya. Webinar diprakarsai oleh FISIB.UNPAK. Mengundang tiga nara sumber yaitu: Ibu Dekan, Pendekar dongeng Indonesia, dan Penulis. Walaupun terkesan lebih kearah pendidikan anak-anak. Antusias sangat besar ditunjukkan oleh jumlah peserta. Peserta hampir mencapai seratus orang dan bahkan ada yang nobar (nonton bareng).

SIMPULAN DAN SARAN

Penulis berupaya memperkenalkan budaya bertutur Wayang Beber yang telah ada dari abad tigabelas sampai empat belas dan mencapai kejayaan pada masa Majapahit. Penulis mengajak masyarakat peduli kepada kekayaan nasional budaya bertutur melalui media gambar. Wayang Beber bisa dijadikan alternatif guru-guru PAUD dalam mengajar. Mengajar lebih terasa atraktif jika dikemas dalam pertunjukan yang interaktif. Artinya antara pembeber atau dalang dapat terjadi komunikasi dua arah.

Untuk pertunjukan pada anak usia dini dibuat sesederhana mungkin dan waktunya tidak lebih dari sepuluh menit. Hal ini disebabkan naluri anak-anak yang tidak fokus dan lebih suka bermain. Agar dalam membeber atau mendongengkan memperhatikan keadaan siswa PAUD. Karena terkadang anak-anak lebih asyik bermain sendiri. Penulis berharap agar ibu guru mengajak dialog dengan anak-anak, saat membeber berlangsung. Agar terjadi komunikasi dua arah. Komunikasi antara murid-murid dan ibu guru. Penulis berharap dengan dibuatnya Wayang Beber untuk anak-anak PAUD dapat dikembangkan lagi. Sebagai contoh untuk iringan perpindahan adegan dapat diiringi alat musik. Alat musik sederhana berupa gitar dan kendang cukup memberikan warna tersendiri untuk menghidupkan suasana pertunjukan dan menambah kesan menarik sebuah pertunjukan.

REFERENSI

- Ariyanti, T. (2016). The Importance of Childhood Education for Child Development. *Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Aryo Sunaryo. (2017). Interpretasi dan Identifikasi Ulang Tokoh Utama Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Aryo. *Jurnal Imajinasi*, XI(2), 92–106.
- Hariyadi, M. N., Afatara, N., & Purwantoro, A. (2018). Perkembangan Pertunjukan Wayang Beber Kontemporer Di Era Modernisasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(2), 99–107.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i2.208>
- Kumara, S. B. (2020). Transformasi Wayang Beber Dalam Batik Lukis. *IKONIK : Jurnal Seni Dan Desain*, 2(2), 51. <https://doi.org/10.51804/ijds.v2i2.733>

- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Margana. (2014). Wayang Beber Sebagai Materi Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 20(2), 105735.
- Oktanisia, N., & Susilo, H. (2021). Penerapan model pembelajaran story telling dalam meningkatkan English speaking skill at Mr. Bob English course. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 5(1), 48–53. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/article/view/13036>
- Praisra, H., Endyana, C., & Khan, A. M. A. (2021). *Potensi Kertas Daluang Sebagai Cendera Mata Khas Indonesia : Perbandingan Dengan Kertas Papyrus*. 13(1), 48–58. <https://doi.org/10.33153/brikolase.v13i1.3427>
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i1.645>
- Prehanto, A., Gelar Guntara, R., & Masum Aprilly, N. (2021). Pemanfaatan Webinar Sebagai Alternatif Digitalisasi Informasi dalam Seminar Kurikulum. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(1 Mei 2021), 42–48. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB/article/view/34356>
- Sudanta, I. W. (2015). Efektivitas Kegiatan Workshop Dalam Meningkatkan Kemampuan Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm). *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 14(27), 75–84. <https://doi.org/10.32795/ds.v14i27.49>
- Sukenti, D., & Silvia, S. (1970). Penggunaan Media Sketsa dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 13(1), 82–99. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13\(1\).1513](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2016.vol13(1).1513)
- Zulkifli, O. (2013). Belajar Bahasa Secara Holistik : Apakah Pandangan Murid? *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 102–117. <https://doi.org/10.17509/bs>
- UU No.20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Visimedia.(Paud)
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. (Sinopsis)