

penyelesaian. Alur sorot balik adalah urutan peristiwa yang dimulai dari tengah, awal, akhir atau sebaliknya. Alur dapat melibatkan ketegangan, pembayangan dan peristiwa masa lalu. Hal ini dimaksudkan untuk membangun cerita agar peristiwa ditampilkan tidak membosankan. Selanjutnya alur ditutup dengan ending, yaitu happy ending (bahagia) atau sad ending (sedih). Untuk ending terserah kepada pendongeng apakah akan membuatnya menjadi akhir yang bahagia atau akhir yang menyedihkan.

d. Latar / *Setting*

Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacauan yang berkaitan dengan ruang, waktu dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra (Lustantini Septiningsih, 1998: 44). Dengan demikian sebuah latar cerita akan memberi warna cerita yang ditampilkan, disamping juga memberikan informasi situasi dan proyeksi keadaan batin para tokoh. Istilah latar biasanya diartikan tempat dan waktu terjadinya cerita. Hal tersebut sebagian benar, tetapi latar sering berarti lebih dari itu. Di samping tempat dan periode waktu yang sebenarnya dari suatu cerita, latar meliputi juga cara tokoh-tokoh cerita hidup dan aspek kultural lingkungan. Berikut penjelasan tentang latar atau *setting*:

Ada dua macam latar yang kerap digunakan, yaitu latar sosial (mencakup penggambaran keadaan masyarakat, kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, maupun bahasa yang melatari peristiwa) dan latar fisik atau material (mencakup tempat, seperti bangunan atau daerah).

Praktek Mendongeng

Menurut Kak Bimo yang merupakan salah satu pendongeng di Yogyakarta, praktek bercerita bisa kita lakukan sebagai berikut:

- a. Teknik Bercerita: Pendongeng perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, bahasa dan komunikasi serta ekspresi.
- b. Mengkondisikan anak: Tertib merupakan prasyarat tercapainya tujuan bercerita. Suasana tertib harus diciptakan sebelum dan selama anak-anak mendengarkan cerita. Diantaranya dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Aneka tepuk: seperti tepuk satu-dua, tepuk tenang, anak sholeh dan lain-lain. Contoh; Jika aku (tepuk 3x) sudah duduk (tepuk 3x) maka aku (tepuk 3x) harus tenang (tepuk 3x) sst...sst...sst...
 - 2) Simulasi kunci mulut: Pendidik mengajak anak-anak memasukkan tangannya ke dalam saku, kemudian seolah-olah mengambil kunci dari saku, kemudian mengunci mulut dengan kunci tersebut, lalu kunci di masukkan kembali ke dalam saku.
 - 3) "Lomba duduk tenang", Kalimat ini diucapkan sebelum cerita disampaikan, ataupun selama berlangsungnya cerita. Teknik ini cukup efektif untuk menenangkan anak, Apabila cara pengucapannya dengan bersungguh-sungguh, maka anak-anak pun akan melakukannya dengan sungguh-sungguh pula.
- c. Teknik membuka Cerita "Kesan pertama begitu menggoda selanjutnyaterserah anda". Kalimat yang mengingatkan kita pada salah satu produk yang diiklankan. Hal ini mengingatkan pula betapa pentingnya membuka suatu cerita dengan sesuatu cara yang menggugah. Mengapa harus menggugah minat? Karena membuka cerita merupakan saat yang sangat menentukan, maka membutuhkan teknik yang memiliki unsur penarik perhatian yang kuat, diantaranya dapat dilakukan dengan:
- 1) Pernyataan kesiapan: "Anak-anak, hari ini, Ibu telah siapkan sebuah cerita yang sangat menarik..." dan seterusnya.
 - 2) Potongan cerita: "Pernahkah kalian mendengar, kisah tentang seorang anak yang terjebak di tengah banjir? Kemudian terdampar di tepi pantai...?"
 - 3) Sinopsis (ringkasan cerita), layaknya iklan sinetron "Cerita bu Guru hari ini adalah cerita tentang "seorang anak kecil pemberani, yang bertempur melawan raja gagah perkasa perkasa ditengah perang yang besar" (kisah nabi Daud) mari kita dengarkan bersama-sama!
 - 4) Munculkan Tokoh dan Visualisasi " dalam cerita kali ini, ada 4 orang tokoh penting... yang pertama adalah seorang anak yang jago main karate, ia tak takut dengan siapapun...namanya Adiba, yang kedua adalah seorang ketua gerombolan penjahat yang bernama Somad, badannya tinggi besar dan bila tertawa...iiii mengerikan karena sangat keras"...HA.

HA..HA..HA..HA”, Somad memiliki golok yang sangat besar, yang ketiga seorang guru yang bernama Umar, wajahnya cerah dan menyenangkan... dan seterusnya.

- 5) Pijakan (setting) tempat “Di sebuah desa yang makmur...”, “Di pinggir pantai...” “Di tengah Hutan...” “Ada sebuah kerajaan yang bernama...” “Di sebuah Pesantren...” dan lain-lain.
 - 6) Pijakan (setting) waktu, “Jaman dahulu kala...” “Jaman pemerintahan raja mataram ...” “Pada suatu malam...” “Suatu hari...” dan lain-lain.
 - 7) Ekspresi emosi: Adegan orang marah, menangis, gembira, berteriak-teriak dan lain-lain.
 - 8) Musik & Nyanyian “Di sebuah negeri angkara murka, dimulai cerita... (kalimat ini dinyanyikan), atau ambillah sebuah lagu yang populer, kemudian gantilah syairnya dengan kalimat pembuka sebuah cerita.
 - 9) Suara tak Lazim atau “Boom” ! : Pendongeng dapat memulai cerita dengan memunculkan berbagai macam suara seperti; suara ledakan, suara aneka binatang, suara bedug, tembakan dan lain-lain.
- d. Menutup Cerita dan Evaluasi dapat dilakukan dengan:
- 1) Tanya jawab seputar nama tokoh dan perbuatan mereka yang harus dicontoh maupun ditinggalkan.
 - 2) Doa khusus memohon terhindar dari memiliki kebiasaan buruk seperti tokoh yang jahat, dan agar diberi kemampuan untuk dapat meniru kebaikan tokoh yang baik.
 - 3) Janji untuk berubah; Menyatakan ikrar untuk berubah menjadi lebih baik, contoh “Mulai hari ini, Aku tak akan malas lagi, aku anak rajin dan taat kepada guru!”
 - 4) Nyanyian yang selaras dengan tema, baik berasal dari lagu nasional, populer maupun tradisional
 - 5) Menggambar salah satu adegan dalam cerita. Setelah selesai mendengar cerita, teknik ini sangat baik untuk mengukur daya tangkap dan imajinasi anak.
- e. Penanganan Keadaan Darurat Apabila saat bercerita terjadi keadaan yang mengganggu jalannya cerita, pendidik harus segera

tanggap dan melakukan tindakan tertentu untuk mengembalikan keadaan, dari kondisi yang buruk kepada kondisi yang lebih baik (tertib). Contoh: Anak gelisah. Penanganan: Pendongeng lebih dekat secara fisik dan lebih sering melakukan kontak mata dengan hangat, kemudian mengalihkan perhatiannya kepada aktivitas bersama seperti tepuk tangan dan penyanyi yang mendukung penceritaan.

- f. Media dan Alat bercerita Berdasarkan cara penyajiannya, bercerita dapat disampaikan dengan alat peraga maupun tanpa alat peraga (*direct story*). Sedangkan bercerita dengan alat peraga tersebut dibedakan menjadi peraga langsung (membawa contoh langsung: kucing dsb) maupun peraga tidak langsung (boneka, gambar, wayang dsb). Agar bercerita lebih menarik dan tidak membosankan, pendongeng disarankan untuk lebih variatif dalam bercerita, adakalanya mendongeng secara langsung, panggung boneka, papan flanel, slide, gambar seri, membacakan cerita dan sebagainya sehingga kegiatan bercerita tidak menjemukan.

PENUTUP

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya. Cerita membantu anak-anak untuk menjelajahi dunia baru dan melibatkan mereka dalam visualisasi plot dan karakter. Menurut Verawati (2013) dongeng mempunyai manfaat, yaitu: 1) *Mengembangkan Daya Imajinasi Anak* 2) *Meningkatkan Keterampilan dalam Berbahasa* 3) *Membangkitkan Minat Baca Anak* 4) *Membangun Kecerdasan Emosional Anak* 5) *Membentuk Rasa Empati Anak* 6) *Media Menanamkan Nilai dan Etika*.

Mendongeng bisa dilakukan oleh siapa saja, baik guru/pendidik, orang tua dan juga pustakawan. Mendongeng bagi pustakawan merupakan sebuah *soft skill* andalan untuk melaksanakan layanan perpustakaan utamanya dalam melayani pemustaka anak-anak. Untuk mengetahui dongeng yang baik dan menarik, pustakawan harus memperhatikan empat unsur penting yang menjadi kunci ketertarikan pendengar (anak-anak) pada suatu dongeng, yaitu, tema, tokoh, alur

cerita, dan latar cerita. Agar fasih dalam mendongeng seorang pustakawan harus mau melatih diri dan praktek dalam setiap kesempatan. Praktek mendongeng bisa dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: menguasai teknik bercerita, menguasai teknik mengkondisikan anak, memahami teknik membuka cerita, memahami teknik menutup cerita dan evaluasi, menguasai teknik penanganan dalam keadaan darurat, menguasai media dan alat dalam bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimo. (t.t). *Teknik Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, Diakses dari <https://kakbimo.wordpress.com/makalah-ringkas/>, 10 Agustus 2016.
- Erninta Afryani Sinulingga. (2013). *Mendongeng, Seni Kuno yang Mampu Tingkatkan Imajinasi Anak*. Diakses dari <http://health.detik.com/read/2013/06/07/073113/2266694/1301/mendongeng-seni-kuno-yang-mampu-tingkatkan-imaginasi-anak> 10 Agustus 2016.
- Jones, A. & Buttrey, J. (1970). *Children and stories*. Oxford, England: Basil Blackwell.
- Muhammad Fakhrudin. (2013). Cara Mendongeng, disampaikan pada *Pelatihan Teknik Mendongeng bagi guru taman Kanak-kanak se-Kabupaten Purworejo*, 16 Desember 2013.
- Rudi Maryati, S.Pd dan Kak Agam. (2012). *Manfaat dan Kekuatan Dongeng pada Psikologi Anak*. Diakses dari <http://www.jayagiriedu.net/artikel/detail/psikologi-anak/5/manfaat-dan-kekuatan-dongeng-pada-psikologi-anak.html>, 10 Agustus 2016.
- Septiningsih, Lustantini. (1998). *Memahami cerita anak-anak: studi kasus majalah bobo, ananda dan amanah*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.
- Verawati. (2013). *Cerdaskan Anak Dengan Dongeng*. Diakses dari <http://sulbar.bkkbn.go.id/Lists/Artikel/DispForm.aspx?ID=132>, 10 Agustus 2016.

MENGASAH *SOFT SKILL* DAN *SPIRITUAL SKILL* PUSTAKAWAN DALAM MENGELOLA INFORMASI

Endang Fatmawati

Perpustakaan FEB UNDIP
e-mail: eenfat@yahoo.com

Abstrak

Untuk mewujudkan layanan prima di perpustakaan butuh yang namanya *soft skill* dan *spiritual skill*. Artikel ini membahas mengenai bagaimana cara untuk mengasah *soft skill* dan *spiritual skill* dalam mengelola informasi di perpustakaan agar tercapai layanan prima. Mengelola informasi diawali dengan kegiatan mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyampaikannya kepada pemustaka yang membutuhkan informasi. Dalam mengelola informasi tersebut, mengasah *soft skill* dapat dilakukan dengan cara: layanan yang berorientasi ke pemustaka, melakukan kajian pemustaka, dan memahami bagaimana mengelola informasi. Sementara itu, untuk mengasah *spiritual skill* dapat dilakukan dengan cara: mempelajari nilai agama, senantiasa bersandar hanya pada Allah Swt, meluruskan niat, dan selalu berfikir positif.

Kata kunci: *soft skill*, *spiritual skill*, layanan prima.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Layanan prima menjadi impian pustakawan dalam kegiatannya memberikan layanan informasi kepada pemustaka. Untuk mewujudkan layanan prima tersebut ada beberapa parameter, misalnya memerlukan *soft skill* dan *spiritual skill*. Pemustaka generasi digital seperti saat ini selalu menginginkan informasi yang instan. Bagaimana tidak, kalau pemustaka butuh informasi inginnya dapat terpenuhi tanpa prosedural yang berbelit sehingga dapat diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat.