

## DASAR-DASAR BER CERITA DI SEKOLAH MINGGU

BENNY SOLIHIN

### PENDAHULUAN

Jauh sebelum Alkitab ada, umat Allah sudah gemar berkata-kata mengenai Tuhan. Sambil duduk dekat api unggun di waktu malam, mereka menyanyi tentang kebesaran dan belas kasihan-Nya. Para kakek meneruskan kepada cucu mereka cerita-cerita mengenai Tuhan.<sup>1</sup> Demikian seterusnya karya dan perbuatan Allah di dalam sejarah mereka turunkan kepada generasi selanjutnya dalam bentuk cerita, sesuai dengan apa yang diperintahkan Tuhan dalam kitab Ulangan 6:4-7.

Penyampaian berita dalam bentuk cerita atau narasi sangat efektif dari zaman ke zaman dalam setiap generasi dan bangsa, sampai pada zaman moderen ini. Sekarang ini cerita dapat disampaikan melalui teknologi canggih seperti media elektronik dan audio visual. Harus diakui teknologi modern merupakan pilihan bagi anak-anak Sekolah Minggu di samping mendengar cerita dari orang tua dan Guru Sekolah Minggu (GSM) mereka. Namun demikian, meskipun media elektronik dan audio visual dapat melakukan tugas bercerita, tetapi mereka tidak dapat mengganti "hubungan pribadi" antara si pencerita dan pendengar, dalam hal ini anak-anak. Di sinilah seorang GSM memiliki kesempatan untuk tetap hadir dan sekaligus tantangan untuk meningkatkan mutu berceritanya.

### PENGERTIAN TENTANG BER CERITA

Cerita sama seperti khotbah merupakan pusat dari suatu kebaktian. Ini bukan berarti bagian yang lain tidak penting. Namun cerita merupakan tugas sentral dari seorang GSM, karena di dalam ceritalah kita dapat menghampiri jiwa anak sedekat-dekatnya, menyentuhnya, mengisinya, dan mengubahnya. Oleh karena itu, seorang GSM mutlak harus mempunyai keyakinan bahwa firman Allah yang diberitakannya mempunyai kuasa untuk mengubah seorang anak (2Tim 3:16), bukan cerita-cerita yang lain.

<sup>1</sup>H. L. Cermat, *Alkitab: Dari Mana Datangnya?* (Bandung: Lembaga Literatur Baptis, 1979) 3.

Menurut W. G. Van De Hulst, tujuan bercerita bukan hanya sekedar memberi hiburan kepada anak-anak, membuat anak-anak hafal akan isi Alkitab atau sejarah bangsa Israel, memberi pengajaran tentang fakta-fakta keselamatan dan dasar-dasar doktrin; tetapi juga mengajak anak untuk melihat dan merasakan kebesaran, kekuasaan, keadilan, dan kasih Allah pada diri mereka pribadi.<sup>2</sup> Yang lebih penting lagi adalah mengajak anak untuk menjadi pelaku firman yang didengarnya.

Bercerita adalah memperlihatkan<sup>3</sup> sesuatu yang telah kita lihat dan hayati<sup>4</sup> kepada orang lain. Dengan perkataan lain, bercerita adalah paduan antara kesenian mata, perasaan dan kata yang disajikan dengan gerak tubuh kita. Yang dimaksud dengan kemampuan melihat adalah kemampuan seorang pencerita untuk membayangkan segala sesuatu yang terjadi di dalam sebuah cerita, seakan-akan ia menjadi saksi mata pertama yang hadir di sana dan menyaksikan setiap adegan yang terjadi. Kemampuan ini menjadi dasar utama seseorang untuk dapat bercerita dengan baik. Jika ia sudah dapat membayangkan kejadian-kejadian yang akan diceritakannya seolah-olah ia baru saja menyaksikannya dengan jelas di hadapannya, maka kecakapan melukiskan kembali dengan kata-kata tidak akan menjadi hal yang sulit.

Untuk melatih kemampuan melihat, bacalah Lukas 10:30-35 tentang perumpamaan orang Samaria yang murah hati. Tutuplah mata Saudara, dan mulai membayangkan cerita itu seakan-akan Saudara hadir di situ dan pada saat itu. Perhatikan letak geografis kota Yerusalem dan Yerikho, perawakan, busana, wajah, bahkan sinar mata dari masing-masing tokoh atau pelaku seperti orang yang menjadi korban perampokan, para penjahat, imam, Lewi, orang Samaria yang menolong dan pemilik penginapan. Juga bayangkan keadaan cuaca mulai dari saat sang korban berjalan dari Yerusalem ke Yerikho, kemudian pada saat ia dirampok dan tergeletak sekian lama, sampai akhirnya datang sang penolong itu. Jika seorang pencerita sudah dapat melihat semua itu, sama seperti ia melihat sebuah film, maka untuk menceritakannya kembali sangatlah mudah.

Untuk menghasilkan suatu cerita yang hidup (setelah terlatih untuk melihat apa yang akan diceritakannya), seorang pencerita perlu belajar menghayati cerita itu. Menghayati berarti mengalami dan merasakan sesuatu di dalam batin kita, seolah-olah itu terjadi di dalam diri kita. Ini

<sup>2</sup>*Bercerita* (Jakarta: Gunung Mulia) 15-16.

<sup>3</sup>Ibid. 20. Van De Hulst mendefinisikan bercerita secara gamblang dan sederhana, yaitu memperlihatkan sesuatu kepada orang lain.

<sup>4</sup>Untuk menceritakan suatu cerita dengan baik diperlukan bukan hanya memperlihatkan, tetapi juga menghayati sesuatu yang dilihat sehingga kisah itu menjadi hidup.

bukan semacam sekedar simpati tetapi lebih tepat empati.<sup>5</sup> Agar dapat menghayati suatu cerita dengan baik seorang pencerita harus belajar membuka perasaannya, membiarkannya ke luar secara wajar. Misalnya, jika memang cerita itu adalah suatu cerita yang sedih ia tidak perlu menahan-nahan perasaannya untuk menjadi tegar. Tidak ada salahnya jika ia juga membiarkan perasaan sedihnya ke luar melalui paduan kata-kata, gerak, dan mimik wajahnya.

Guna melatih kemampuan menghayati, bacalah cerita singkat di bawah ini. Cobalah pertama-tama melihat setiap kejadian dengan rinci, kemudian hayati seakan-akan kejadian itu terjadi dalam hidup Saudara sendiri. Biarkan perasaan Saudara ke luar secara wajar, jangan ditekan atau dibatasi. Setelah membacanya tutuplah mata Saudara sekali lagi.

### **“Penyesalan yang Terlambat”**

Aku berjalan memasuki teras Rumah Sakit itu. Langkahku kupercepat setengah berlari. Jantungku berdetak lebih keras tidak beraturan, pikiranku kacau dipenuhi pertanyaan yang menggelisahkan, “Masih adakah mama? Masih hidupkah dia?” Kakak laki-lakiku yang berjalan di depanku juga tampak tegang. Ia berjalan dengan membisu mengikuti suster di depannya.

Semakin dekat ke ruang ICU semakin terasa kerasnya debaran jantungku. Sungguh aku takut menghadapi apa yang akan kulihat. Aku takut: “Mama . . . , mama . . . Oh, Tuhan tolong mama, aku mengasihinya!”

Pintu ruang ICU telah didorong oleh suster itu, ia meminta kami melepaskan sepatu dan memakai baju khusus untuk menjenguk pasien. Aku hampir-hampir tidak dapat mengenakan baju itu; tanganku gemetar. Syukurlah, suster tanggap akan keadaanku dan dia cepat menolongku.

Dinginnya AC di ruang ICU membuat tubuhku bertambah gemetar. Pasien-pasien yang terbaring lemah lunglai tak berdaya membuat aku mau tidak mau membayangkan keadaan mama. Selang-selang infus dan bunyi suara alat-alat pengukur detak jantung membuat aku lebih tegang lagi.

Suster melangkah cepat menuntun kami ke tempat di mana mama berada. Mataku mencari ke depan di antara jejeran pasien, “Adakah mama di sana? Masih hidupkah dia?” Aku ingin memeluknya, aku ingin menangis di sisinya, aku ingin membisikkan permohonan maafku kepadanya, “Oh, mama aku tidak dapat melupakanmu, aku mengasihimu.”

<sup>5</sup>Simpati berarti ikut serta merasakan perasaan orang lain, sedangkan empati berarti keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain.

Suster berhenti di suatu kamar yang dikelilinginya tertutup gordena, tanpa bicara tangannya memberi tanda menyilakan kami masuk. Kakakku tampak tegang, perlahan-lahan ia menyibakkan gordena itu. Ia melihat ke dalam dan terpaku sejenak. Hatiku bergetar keras. Aku coba menerka apa yang ia lihat; aku kuatir sekali. Tiba-tiba kakakku menjerit dan menangis, ia memanggil-manggil mama. Seluruh kekuatanku hilang; harapanku sirna; aku tahu apa yang telah terjadi: mama telah pergi. "Oh, mama . . . mama, maafkanlah aku."

## PERSIAPAN BERCERITA

Persiapan yang baik dan serius merupakan syarat untuk menghasilkan suatu cerita yang baik. Ada tiga macam persiapan yang harus dilakukan oleh seorang GSM untuk menghasilkan sebuah cerita yang baik.<sup>6</sup> *Pertama, Persiapan Kerohanian.* Kehidupan rohani seorang GSM merupakan "sarana transportasi" dari berita yang akan disampaikannya. Bila sarana itu "tidak bersih" maka efektivitas beritanya sedikit banyak akan terpengaruh. Persiapan kerohanian bukanlah barang instan yang dapat jadi seketika, tetapi merupakan perjuangan sehari-hari yang tidak akan pernah selesai sampai hidup ini usai. Namun demikian Allah menghargai setiap upaya hamba-Nya untuk mencapai tingkat pertumbuhan rohani yang lebih tinggi dan Roh-Nya akan membantu perjuangan itu. Kerinduan seorang GSM untuk menjadi alat-Nya yang mulia membuat anugerah Allah lebih mudah berbuah di dalam dirinya (2Tim 2:20-21).

*Kedua, Persiapan Materi Cerita.* Jika dilakukan dengan sungguh-sungguh mungkin persiapan ini akan menjadi saat yang paling melelahkan bagi seorang GSM, tetapi sekaligus menjadi saat yang paling mengasyikkan. Melelahkan, karena pada tahap ini ia perlu menyelidiki Alkitab dengan lebih cermat, baik berita dari perikop yang akan diceritakan maupun informasi rinci mengenai konteks saat itu. Di sini pula ia perlu merumuskan apa tujuan dari cerita yang akan diceritakan. *Ketiga, Persiapan Penyampaian Cerita.* Mungkin kebanyakan GSM tidak terlalu memikirkan tentang bagaimana ia akan menceritakan cerita yang telah dipersiapkannya. Ia sudah puas dengan mengetahui apa yang harus ia ceritakan. Bagian bagaimana memperagakan atau menyampaikannya tidak terlalu dipikirkan, karena rasanya akan timbul dengan sendirinya nanti sementara menguraikan cerita tersebut. Padahal bagian ini sangat penting. Seorang GSM yang mengabaikan bagian penyampaian dalam

<sup>6</sup>Yang dimaksud dengan cerita yang baik adalah cerita yang bukan hanya jelas dan menarik perhatian anak, tetapi juga mempunyai kekuatan rohani yang pada akhirnya mengubah diri anak.

persiapannya akan merasa adanya kekurangan besar pada waktu ia bercerita. Dalam pembahasan selanjutnya, pembicaraan akan difokuskan hanya kepada masalah persiapan materi dan penyampaian cerita, sedangkan persiapan kerohanian tidak akan disinggung, karena merupakan topik sendiri yang cukup luas.

## PERSIAPAN MATERI CERITA

Hal pertama yang harus dilakukan dalam bagian ini adalah memilih perikop Alkitab yang akan diceritakan. Karena cerita-cerita Alkitab itu begitu banyak dan mungkin juga panjang untuk diceritakan dalam satu waktu cerita, maka seorang GSM perlu memilih dan memilah dengan tepat bagian Alkitab mana yang akan diceritakannya,<sup>7</sup> kemudian mendoakan dan menggumuli berita yang terkandung di dalamnya. Pada tahap ini seorang GSM memerlukan buku-buku penolong<sup>8</sup> yang dapat membantunya untuk mengerti dengan baik segala hal tentang perikop atau cerita itu. Setelah itu usahakan untuk mencari berita dari cerita atau perikop tersebut. Dengan mengacu pada cerita yang ada dalam Alkitab, kita dapat melihat bahwa cerita tersebut mengandung signifikansi teologis atau dengan kata lain mengandung berita mengapa cerita itu ditulis atau dimuat di dalam Alkitab. Oleh karena itu, seorang GSM harus dapat menyimpulkan dalam suatu kalimat mengenai apa yang menjadi berita dari cerita yang sedang dipersiapkannya.<sup>9</sup>

Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan cerita. Suatu cerita seharusnya mempunyai tujuan,<sup>10</sup> yaitu untuk apa atau dengan maksud apa cerita itu disampaikan. Tidak peduli betapa baik dan Alkitabiahnya suatu cerita, namun tanpa tujuan yang jelas suatu cerita bukanlah cerita

<sup>7</sup>Ada baiknya GSM mempunyai buku pedoman mengajar yang tetap, sehingga tidak perlu setiap minggu memikirkan bagian Alkitab yang harus diceritakan dan juga terjadi keseragaman tujuan dan kurikulum.

<sup>8</sup>Misalnya, buku-buku tafsiran, latar belakang Perjanjian Baru atau Perjanjian Lama dan sebagainya.

<sup>9</sup>Sebagai contoh, Kejadian 22:1-4 adalah cerita tentang Abraham mempersembahkan Ishak anaknya. Jika diteliti dengan mendalam, beritanya adalah Allah menguji Abraham supaya ia taat dan percaya penuh kepada Allah. Sebagai contoh lain, kita melihat perumpamaan orang Samaria yang murah hati (Luk 10:25-37). Beritanya adalah Tuhan Yesus mengajarkan kepada ahli Taurat agar ia menjadi sesama manusia bagi orang lain dengan jalan menolong orang yang membutuhkan tanpa melihat dan membedakan siapakah orang itu.

<sup>10</sup>Sebuah cerita sebaiknya memiliki hanya satu tujuan saja. Richard Coleman dalam bukunya *Gospel Telling* mengatakan bahwa suatu cerita yang baik adalah sederhana, langsung, dramatis, mengajak anak terlibat, mempunyai hanya satu tujuan dan memampukan anak untuk mengalami kisah Allah sebagai milik mereka sendiri. Cerita yang buruk adalah membosankan, bertele-tele, tidak kreatif, sangat verbal dan banyak nasihat, terlalu "menggurui" dan terpaku pada masa lampau atau masa kini.

yang layak. Jika seorang GSM tidak mengetahui tujuan dari ceritanya, semuanya akan menjadi tidak jelas; tidak jelas bagi dirinya sendiri dan pada akhirnya juga tidak jelas bagi anak-anak yang mendengarnya. Tujuan cerita perlu dituliskan dalam satu kalimat, misalnya, "saya ingin mengajar/meyakinkan/mendorong anak-anak . . . agar mereka bertumbuh/percaya/melakukan . . ."

Yang terakhir adalah membuat plot cerita. Plot cerita adalah alur atau jalan cerita yang terdiri dari pendahuluan, isi, klimaks dan penutup. Dalam sebuah cerita, plot memegang peranan sangat penting sebab plot akan menjadi kerangka cerita. Sebuah cerita dikatakan baik apabila semua unsur cerita terpadu menjadi suatu kebulatan yang berpusat pada tujuan yang ada dalam cerita itu. Di dalam membuat plot seorang GSM perlu memperhatikan komposisi antara unsur-unsur cerita dan waktu yang digunakan. Komposisi cerita yang baik adalah sebagai berikut:

UNSUR	WAKTU	KETEGANGAN
Pendahuluan	10%	20%
Isi Cerita	80%	80%
Klimaks	5%	100%
Penutup	5%	95%

## PENDAHULUAN CERITA

Hampir sebagian besar perhatian anak dimenangkan pada saat pendahuluan. Pendahuluan mempunyai tujuan untuk menarik perhatian atau konsentrasi anak kepada cerita kita dan mempersiapkan mereka untuk menerima berita yang terkandung di dalamnya. Suatu pendahuluan yang baik mempunyai kriteria: singkat, menarik dan relevan. Berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk suatu pendahuluan cerita memang tidak ada ketentuan yang pasti, mungkin berkisar antara 5-15% dari waktu bercerita. Tetapi yang pasti suatu pendahuluan cerita yang panjang, apalagi bertele-tele, akan kehilangan daya tariknya. Menit-menit pertama, bahkan kalimat pertama, suatu cerita penting sekali, karena di situlah seorang pencerita akan mendapat atau kehilangan perhatian pendengarnya. Oleh karena itu ia harus membuat pembukaan ceritanya semenarik mungkin. Ketika seorang pencerita mulai membuka ceritanya, ia tidak harus melucu dan tidak harus nampak pintar. Tetapi jangan sekali-sekali membosankan. Suatu pendahuluan yang baik, bukan hanya singkat dan menarik tetapi juga harus relevan dengan tujuan cerita. Pendahuluan yang relevan mempersiapkan pikiran anak untuk menerima tujuan cerita. Sebab itu pendahuluan tidak boleh umum atau melebar, sebaliknya harus sangat khusus dan tajam, terfokus pada tujuan cerita.

## MACAM-MACAM PENDAHULUAN CERITA

Seorang pencerita yang baik tidak akan pernah kehabisan daya kreativitas dalam membuka cerita. Ia tidak akan membiarkan ceritanya dibuka dengan pendahuluan yang selalu sama atau hampir sama. Misalnya, "Pada suatu hari . . ." adalah suatu pendahuluan membosankan yang sudah dihafal dalam benak anak. Ada beberapa macam pendahuluan yang dapat dipakai di dalam sebuah cerita. *Pertama*, mengulang cerita yang lalu. Cara klasik ini masih tetap efektif jika pencerita tahu bagaimana menggunakannya. Pada waktu seorang pencerita mengulang cerita yang lalu, pengulangan tersebut harus dilakukan sama baiknya dengan minggu lalu, namun dengan waktunya lebih singkat. Seakan-akan ia memutar kembali atau *me-review* suatu film dari episode minggu lalu yang telah disaksikan oleh anak-anak dengan segala ketegangannya sehingga mereka merasakan kembali perasaan-perasaan tersebut.<sup>11</sup>

*Kedua*, menggunakan suatu ilustrasi atau cerita lain sebelum masuk ke cerita yang utama. Memulai cerita dengan mengisahkan suatu ilustrasi merupakan hal yang sangat menarik bagi anak-anak, khususnya anak besar. Pada umumnya mereka telah dapat menangkap kesejajaran atau analog yang terdapat dalam suatu ilustrasi dengan cerita utama. Walaupun demikian, yang perlu dipertimbangkan adalah apakah ilustrasi itu mengandung makna atau pokok tema yang sama dengan cerita yang akan diceritakan. Demikian pula lamanya waktu untuk menceritakan ilustrasi itu perlu juga menjadi bahan pertimbangan. Cerita-cerita atau ilustrasi-ilustrasi yang digunakan mungkin saja bersumber dari pengalaman pribadi sendiri, pengalaman orang lain atau kisah tentang suatu kejadian yang sedang "hangat" di masyarakat. Bisa juga dengan memperlihatkan atau melukiskan suatu benda. Ini akan sangat menarik bagi anak-anak.

*Ketiga*, melukiskan suatu suasana. Pelukisan suatu suasana dapat menjadi pendahuluan cerita yang cukup menarik, apalagi jika si pencerita pandai memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat. Seorang pencerita dapat memulai cerita dengan melukiskan suatu suasana di dalam cerita itu. Umpamanya, tentang keadaan alam yang tenang di danau Galilea atau suasana meriah pesta kawin di Kana atau perasaan cemas Elia yang takut kepada Izebel. *Keempat*, dengan membangkitkan rasa ingin tahu anak. Jika sebuah pendahuluan telah dapat

<sup>11</sup>Van De Hulst dalam karyanya *Bercerita* menjelaskan dengan sangat menarik pada halaman 108-109.

membangkitkan rasa ingin tahu anak, itu berarti perhatian mereka telah dimenangkan. Selanjutnya akan lebih mudah untuk mengajak mereka masuk ke dalam inti cerita. Rasa ingin tahu anak dapat kita bangkitkan dengan melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang memancing pendapat mereka atau dengan kalimat-kalimat cerita yang mengundang tanda tanya dan rasa ingin tahu atau bisa juga dengan membawa benda peraga yang menarik.

Masih banyak macam pendahuluan yang dapat dipikirkan oleh seorang pencerita yang baik, namun keempat macam pendahuluan di atas biarlah dapat menjadi *jendela* mengalirnya *udara* kreativitas dari seorang GSM.

## ISI CERITA

Delapan puluh persen waktu cerita berada di bagian ini. Karena itu pencerita perlu memikirkan dengan matang urutan cerita, karakter dari tokoh-tokoh yang terlibat dan pesan atau tujuan yang akan dicapai. Urutan cerita harus dijalin dalam kesatuan yang berkesinambungan dan logis, dari ringan ke berat, dari negatif ke positif, dari persoalan ke penyelesaian menuju ke arah klimaks cerita. Urutan yang tidak tertata dengan baik membuat cerita menjadi sukar untuk dimengerti dan anti klimaks. Karakter tokoh-tokoh yang terlibat harus jelas. Kita perlu mempunyai bayangan akan karakter setiap pelaku dan suaranya. Usahakan untuk tetap konsisten. Kemudian pesan cerita yang menjadi tujuan cerita dituangkan kepada anak dalam bentuk aplikasi.

Karena aplikasi adalah bagian yang terpenting, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Hal yang pertama adalah jangan menaruh aplikasi setelah klimaks cerita, karena setelah klimaks minat anak terhadap cerita akan menurun dengan drastis. Aplikasi paling efektif ditempatkan dalam jalinan cerita selama cerita itu berlangsung di mana perhatian anak-anak masih dalam keadaan baik. Lagi pula dengan berbuat ini kesan untuk menggurui anak dapat dikurangi. Hal lain yang harus diperhatikan adalah menyampaikan pesan itu berulang kali selama cerita berlangsung agar anak-anak dapat lebih menangkap maksudnya. Tentu saja perlu dipergunakan formula kalimat yang berlainan namun dengan maksud yang sama.

## KLIMAKS CERITA

Sebuah cerita yang baik selalu mempunyai klimaks. Kata "klimaks" berasal dari kata Yunani yang artinya "tangga." Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan klimaks sebagai "puncak dari suatu hal,

kejadian, keadaan dan sebagainya yang berkembang secara berangsur-angsur." Klimaks dapat pula berarti "kejadian atau adegan yang paling menarik (menegangkan) atau penting." Seorang pencerita yang baik selalu memikirkan dan menata cerita ke arah klimaks sehingga pendengar merasakan keagungan, kemenangan, keindahan cerita tersebut.

Membuat suatu klimaks dalam sebuah cerita memang bukan hal yang mudah, terutama bagi pencerita yang baru, namun bukan berarti tidak mungkin. Yang perlu diperhatikan sejak awal adalah mengetahui faktor-faktor apa yang dapat membentuk suatu klimaks itu dan kemudian berupaya untuk menata dan melatihnya terus-menerus. Ketekunan pasti membuahkan keberhasilan. Dalam menata klimaks yang perlu disadari dari awal adalah bahwa klimaks lahir dari sebuah plot cerita yang baik. Sebuah plot cerita yang baik selain memiliki keutuhan, kebulatan dan komposisi unsur-unsur cerita juga sudah merancang kapan dan dimana terjadinya klimaks, sehingga secara struktur cerita tersebut mempunyai bobot ketegangan yang semakin lama semakin meninggi dan menuju klimaks. Jika plot suatu cerita lemah atau salah dalam alurnya, maka klimaks akan sukar dicapai.

Hal lain yang harus diperhatikan dalam membuat klimaks cerita adalah menata kontras-kontras yang ada di dalam cerita. Jika pencerita pandai menggunakan dan melukiskan kontradiksi-kontradiksi yang ada, ketegangan cerita akan terus meningkat dan klimaks akan dapat dicapai. Hal-hal yang bersifat kontras umpamanya gelap-terang, jahat-baik, besar-kecil, ketakutan-ketenangan, badai gelombang-tenang, kebencian-kasih, miskin-kaya dan sebagainya. Selain itu--dan ini mungkin jarang disadari oleh banyak pencerita--klimaks dapat tercapai dengan adanya peninggian atau pengagungan Tuhan di dalamnya. Suatu cerita yang mengagungkan Tuhan dan memperlihatkan bahwa pada akhirnya Dialah Pemenang, Pengasih, Pengampun dan sebagainya akan menghasilkan klimaks yang mengesankan.

Yang terakhir yang tidak kalah penting dalam menata klimaks adalah teknik penyampaian yang mendukung. Klimaks tidak akan pernah tercapai tanpa paduan kata, mata, wajah, perasaan dan gerak tubuh yang menopang dengan baik. Jika plot cerita sudah menuju klimaks dan ketegangan yang disebabkan adanya kontradiksi terpelihara dengan baik, maka penyampaian cerita juga harus bergerak setara dengan kedua hal di atas, sehingga kekuatan cerita dapat menuju klimaks.

## PENUTUP CERITA

Banyak pencerita mempersiapkan pendahuluan dengan baik, tetapi mungkin sedikit yang mempersiapkan bagian penutup dengan matang.

Sebenarnya penutup cerita sama pentingnya (jika tidak mau dikatakan jauh lebih penting) dari pada pendahuluan cerita. Karena sewaktu aplikasi cerita berlangsung, anak-anak sudah mengetahui dan merasakan apa yang diinginkan oleh kebenaran Allah dari diri mereka dan pada bagian penutup cerita si pencerita menghimbau, membujuk dan mendorong mereka untuk mengambil keputusan yang sesuai dengan kehendak Allah. Penutup cerita yang lemah seringkali melumpuhkan kekuatan cerita yang baik sehingga tujuan cerita tidak tercapai. Mengingat pentingnya hal ini seorang pencerita sepatutnya memberikan perhatian yang serius pada bagian penutup.

Untuk membuat penutup cerita yang baik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pada dasarnya penutup cerita harus mencakup inti sari tujuan cerita. Beberapa kalimat yang kita katakan dalam penutup seharusnya merupakan inti sari dari tujuan cerita, sehingga berita cerita tersebut benar-benar dimengerti dan diingat oleh anak-anak. Kemudian, penutup harus singkat dan jelas. Penutup tidak perlu panjang, kurang lebih hanya 5% dari waktu keseluruhan. Semakin panjang suatu penutup semakin menurun konsentrasi anak, karena hal yang paling menarik telah diperoleh pada bagian klimaks dan fisik anak juga sudah tidak menunjang lagi karena mereka memiliki batas konsentrasi. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa penutup tidak boleh mengandung gagasan atau pokok pikiran baru. Gagasan atau pokok pikiran yang baru akan melemahkan tujuan cerita kita dan akan membingungkan anak yang mendengar. Plot cerita dari pendahuluan sampai penutup harus merupakan suatu keterpaduan. Terakhir, penutup harus mengandung tantangan kepada anak-anak yang mendengar untuk memberi respons pada kehendak Allah. Anak-anak harus merasa bahwa cerita itu adalah untuk dirinya pribadi dan ia merasakan adanya suatu desakan untuk mengambil sikap atau keputusan kepada Allah yang telah berbicara kepadanya.

## MENENTUKAN SUDUT CERITA

Pada umumnya dalam sebuah cerita terdapat beberapa tokoh dan setiap tokoh memiliki karakternya masing-masing. Pada waktu kita bercerita kita dapat mengambil salah satu tokoh yang ada untuk menjadi tokoh utama cerita. Berdasarkan tokoh utama itu plot atau alur cerita berjalan. Tindakan pengambilan tokoh utama itu disebut sudut cerita (*point of view*). Dari sudut cerita itu anak-anak melihat eksistensi tokoh-tokoh yang terlibat dan sekaligus anak-anak akan melihat diri mereka sendiri dengan cara membandingkan serta mengidentifikasikan diri mereka dengan tokoh tersebut. Manfaat lain dari sudut cerita adalah

melihat cerita dari sisi lain yang mungkin belum pernah anak-anak amati atau pikirkan. Ini akan membuat suatu cerita yang mereka telah kenal tetap menjadi cerita yang menarik dan hidup sehingga mereka tetap mau mendengarnya.

Sebagai contoh, ambillah cerita orang lumpuh disembuhkan dalam Lukas 5:17-26. Paling sedikit ada empat pilihan sudut cerita yang tersedia, yaitu Tuhan Yesus dan para murid-Nya, orang-orang Farisi dan para ahli Taurat, teman-teman si lumpuh dan si lumpuh itu sendiri. Dari pengambilan salah satu sudut cerita itu plot cerita dikembangkan, sehingga walaupun cerita itu sudah dikenal oleh anak-anak dan beritanya tidak berubah, tetapi nampak baru bagi mereka dan tidak membosankan.

## PERSIAPAN PENYAMPAIAN CERITA

Isi cerita yang baik seharusnya didukung dengan teknik penyampaian cerita yang baik pula. Namun seorang GSM perlu jelas hubungan antara keduanya. Penyampaian cerita bukan *tuan* dari isi cerita, tetapi ia adalah *pelayan* dari isi cerita. Cara penyampaian cerita memang penting, namun demikian isi cerita jauh lebih penting. Oleh karena itu, penyampaian cerita hanya akan memperoleh makna dari hubungannya dengan isi cerita.<sup>12</sup>

Tujuan penyampaian cerita adalah memaksimalkan cerita dan meminimalkan si pencerita. Seorang pencerita harus memikirkan dan berlatih begitu rupa bagaimana cara menyampaikan cerita yang baik dengan tujuan agar berita kekal yang disampaikannya dapat didengar dan diterima oleh anak-anak sebagaimana mestinya dan tidak terdegradasi.<sup>13</sup> Pada saat yang bersamaan ia harus berusaha agar dirinya tidak lebih menonjol atau lebih menarik dari pada beritanya. Dalam penyampaian cerita ada dua hal yang perlu kita perhatikan dengan serius:

Pertama, pengucapan kalimat dan kedua, bahasa tubuh.

(1) *Pengucapan Kalimat*. Seorang pencerita harus mengucapkan setiap kata dalam ceritanya dengan jelas dan hidup sehingga ceritanya dapat dimengerti dan dihayati. Banyak anak yang frustrasi mendengar cerita GSM, bukan karena isinya tidak baik, tetapi mereka tidak dapat menerima dengan baik apa yang diucapkan oleh guru mereka. Seorang GSM yang

<sup>12</sup>Pendapat ini dilatarbelakangi oleh pemikiran Al Fasol dalam bukunya *A Guide to Self-Improvement in Sermon Delivery* 9.

<sup>13</sup>Hal yang paling menghambat keefektivitasan cerita sebenarnya adalah si pencerita itu sendiri. Tanpa ia sadari cerita yang luar biasa dapat menjadi cerita biasa-biasa saja karena dirinya. Perasaan malu untuk memperagakan, kemalasan untuk melatih dirinya menjadi pemberita firman yang baik, telah mengurangi pengaruhnya terhadap diri anak-anak.

tidak menaruh perhatian kepada cara mengucapkan kalimat, lama kelamaan akan mematikan minat anak-anak untuk mendengar ceritanya. Oleh karena itu, kita perlu mempelajari dengan sungguh-sungguh cara pengucapan kalimat yang baik. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengucapan kalimat adalah sistim bernafas, artikulasi kata, penekanan, jeda, kecepatan suara, volume suara dan ketinggian nada.

*Pertama, Sistem Bernafas.* Sebagian besar orang menggunakan hanya sebagian kecil kapasitas paru-parunya. Pemakaian paru-paru yang tidak maksimal cukup menjadi kendala dalam menyampaikan cerita. Kehabisan nafas sebelum kalimat berakhir, suara yang serak, lemah, melengking adalah sebagian dari hasil penggunaan nafas dan vokal yang tidak tepat. Cara pernafasan yang baik adalah dengan pernafasan diaphragma. Dengan cara ini yang dihasilkan bisa bulat, kuat dan tidak merusak pita suara.

Bagaimana pernapasan mempengaruhi kesan yang saudara buat?

***Bagus***

Pelan/dalam dan santai  
Rendah/hangat  
Yakin  
Tenang dan meyakinkan

***Pernapasan***

***Suara***

***Perasaan***

***Bahasa Tubuh***

***Buruk***

Cepat/tersengal-sengal  
Tinggi/gemetaran  
Gelisah  
Resah dan gelisah

*Kedua, Artikulasi Kata.* Seorang pencerita yang baik mampu mengucapkan setiap kata dengan baik dalam kecepatan pengucapan suara yang bagaimanapun. Artikulasi yang baik membuat anak-anak tetap dapat mengikuti cerita dengan baik. Sebaliknya, artikulasi yang buruk dari seorang pencerita membuat anak menjadi kesal dan pada akhirnya tidak mau mendengarkan apa yang diceritakan. Pencerita perlu melatih kejelasan kata-katanya dengan memperhatikan bagaimana sebuah konsonan dan vokal diucapkan. Biasanya pencerita yang malas membuka mulutnya atau bibirnya mempunyai artikulasi yang buruk. Agar pengucapan konsonan jelas, gerakan organ pembuat suara konsonan harus jelas dan tepat. Organ tersebut adalah: bibir, lidah, langit-langit lunak, kombinasi antara gigi dengan langit-langit keras. Untuk melatih pengucapan agar menghasilkan artikulasi yang baik bisa dimulai dengan membaca sebuah buku cerita atau artikel di majalah atau koran. Usahakan membaca dengan sejelas-jelasnya. Mula-mula lakukan dengan lambat, tidak perlu cepat. Fokuskan pada artikulasi yang dihasilkan.

*Ketiga, Penekanan.* Dalam mengucapkan suatu kalimat kata tertentu yang mendapat tekanan biasanya diartikan sebagai inti dari maksud kalimat atau sebagai bagian yang lebih penting dari kata yang lain.

Dengan memberi penekanan pendengar akan segera mengetahui mana kata yang penting untuk diperhatikan. Penekanan kata yang berbeda, walaupun dalam kalimat yang sama, akan menghasilkan kesan yang berbeda. Karena itu seorang pencerita perlu menguasai teknik penekanan kalimat. Perhatikan contoh berikut ini di mana kata yang mendapat tekanan dicetak dengan huruf miring.

**Semua** orang Farisi membenci Tuhan Yesus (tidak hanya satu atau dua orang Farisi)

Semua **orang Farisi** membenci Tuhan Yesus (orang Farisi bukan kelompok lain)

Semua orang Farisi **membenci** Tuhan Yesus (membenci bukan mengasihi)

Semua orang Farisi membenci **Tuhan Yesus** (Tuhan Yesus bukan yang lain)

*Keempat, Jeda.* Jeda atau *pause* artinya berhenti sebentar. Dalam mengucapkan suatu kalimat atau beberapa kalimat, seorang pencerita perlu membuat jeda di antaranya. Jeda ini berguna baik bagi si pencerita maupun bagi anak-anak yang mendengar. Bagi pencerita jeda adalah saat untuk mengatur nafas, konsentrasi dan gagasan-gagasan yang ingin dikatakannya kemudian. Bagi anak-anak yang mendengar jeda merupakan waktu untuk mencerna gagasan-gagasan yang baru saja dikatakan oleh GSM. Selain itu jeda juga menambah rasa ingin tahu akan kelanjutan cerita tersebut. Beberapa pencerita menyampaikan cerita dengan begitu lancar dan cepat; kata-katanya mengalir dari kalimat ke kalimat. Mungkin mereka ingin mendapat kesan bahwa mereka dapat bercerita dengan baik, tetapi yang terjadi adalah sebaliknya. Anak-anak sulit untuk mencerna dan menghayati isi cerita tersebut. Cerita akan lebih mudah dimengerti dan dihayati oleh mereka jika si pencerita menguasai penggunaan jeda.

*Kelima, Kecepatan Suara.* Derajat kecepatan seseorang mengucapkan kata-kata atau kalimat disebut *rate*. *Rate* yang konstan dalam mengucapkan kalimat akan mendatangkan kesan monoton dan akan menjemukan para pendengar. Dalam bercerita kita harus mengucapkan kalimat-kalimat cerita dengan *rate* begitu rupa sesuai dengan tuntutan karakter kalimat.<sup>14</sup> Cara yang terbaik menggunakan *rate* dalam bercerita adalah fleksibel, tergantung kata atau kalimat yang sedang diucapkan.

<sup>14</sup>Yang dimaksud dengan tuntutan karakter kalimat adalah mengucapkan kalimat sesuai dengan keadaan yang dilukiskan dalam kalimat tersebut. Umpamanya, jika seorang pencerita sedang melukiskan suatu kebakaran yang terjadi secara mendadak dan seorang anak kecil tertinggal di dalam sebuah ruang dari rumah yang terbakar, tentu kalimat ini menuntut si pencerita untuk menceritakannya dengan *rate* yang lebih cepat dari biasanya.

*Rate* yang cepat biasanya berkaitan dengan keadaan yang mendesak, bahaya, terburu-buru atau keadaan yang antusias, penuh semangat. Sebaliknya, *rate* yang lambat melukiskan penurunan ketegangan, ketenangan, keletihan, putus asa dan juga kesedihan. Untuk menguasai penggunaan *rate* dengan baik seorang pencerita dapat merekam ceritanya dan memperhatikan bagian mana yang perlu diperlambat atau dipercepat.

Contoh:

Saulus Bertobat (Kis 9:4-5)

Ia rebah ke tanah dan kedengaranlah olehnya suatu suara yang berkata kepadanya:

***Normal***

“Saulus, Saulus, mengapakah engkau menganiaya Aku?”

***Lambat***

***Lebih cepat***

Jawab Saulus: “Siapakah Engkau, Tuhan?” Kata-Nya:

***Normal***

***Cepat***

***Normal***

“Akulah Yesus yang kauaniaya itu.”

***Lambat***

*Keenam, Volume Suara.* Volume suara adalah keras lembutnya suara si pencerita dalam menyampaikan ceritanya. Jika seorang pencerita dapat mengatur volume suaranya dengan baik, sesuai dengan tuntutan karakter kata atau kalimat yang sedang ia ucapkan, maka cerita akan menjadi begitu menarik dan kesan monoton akan hilang. Dengan lebih memperkeras atau memperlembut ucapannya dari tingkat yang biasanya, seorang pencerita dapat memperjelas gagasan-gagasan yang ingin ditekankannya.

*Ketujuh, Ketinggian Nada.* Yang dimaksud dengan *pitch* adalah perubahan tinggi-rendahnya gelombang suara. Seperti nada di dalam musik yang kadang naik-turun, kadang konstan sehingga membentuk alunan irama yang serasi dan tidak membosankan, demikian pula seharusnya suara pengucapan seorang pencerita. *Pitch* selain membuat suara pencerita tidak monoton, juga mengekspresikan jarak, jauh dekatnya sesuatu yang dilukiskan oleh pencerita.

Contoh:

Yesus Di hadapan Pilatus

Pilatus menjawab dan berkata kepada mereka: “Siapakah di antara kedua orang itu yang kamu mau aku bebaskan bagimu, Yesus Raja orang Yahudi itu atau Barabas?” Maka berteriak-teriaklah orang banyak itu, kata

mereka: "Barabas, Barabas, bebaskan Barabas!" Kata Pilatus kepada mereka: "Jika begitu, apakah yang harus kuperbuat dengan Yesus, yang disebut Kristus?" Mereka semua berseru: "Salibkan Dia, salibkan Dia, bebaskan Barabas, bebaskan Barabas!" (*Pada kalimat terakhir ini pitch sangat memegang peranan penting dalam melukiskan jarak antara Pilatus dan orang banyak.*)

(2) *Bahasa Tubuh*. Dalam bercerita komunikasi nonverbal--yang lebih populer dengan sebutan bahasa tubuh (*body language*)--merupakan salah satu faktor yang penting. Bahasa Tubuh menjadi sarana pendukung atau penghalang penyampaian pesan cerita. Oleh karena itu, seorang pencerita perlu mengetahui, mempelajari dan menguasai bahasa tubuhnya. Yang termasuk di dalam bahasa tubuh adalah penampilan pribadi, postur tubuh, kontak mata, mimik muka, gerakan tangan dan bagian tubuh lainnya.

*Pertama, Penampilan Pribadi*. Prinsip yang pokok dalam hal penampilan adalah mengenakan busana yang sopan, pantas dan bersih. Hindarilah pemakaian busana yang membuat perhatian anak lebih tertarik ke busana yang kita kenakan dari pada ke cerita kita. *Kedua, Postur Tubuh*. Postur tubuh banyak ditentukan oleh cara kita berdiri. Setiap pencerita mempunyai sikap berdiri masing-masing. Namun yang penting adalah hindarilah sikap berdiri yang terlalu kaku seperti tentara atau yang terlalu loyo tanpa semangat. Berdirilah dengan sikap yang rileks sehingga suara dan anggota tubuh lainnya dapat diekspresikan dengan baik.

*Ketiga, Kontak Mata*. Lakukanlah kontak mata sesegera mungkin. Ini adalah cara yang terbaik untuk seorang pencerita menenangkan dirinya dan pendengarnya. Kontak mata yang hidup akan menghidupkan cerita, demikian pula sebaliknya. Setiap anak yang kita tatap mukanya pasti merasa bahwa kita sungguh-sungguh sedang berbicara kepadanya secara pribadi, sehingga ia akan terus memperhatikan apa yang kita ucapkan. Pada bagian pesan cerita kita harus lebih lagi menatap mata mereka, seolah-olah kita mau mereka tidak melupakannya.

*Keempat, Mimik Muka*. Mimik muka--alis mata, mata, hidung, bibir dan mulut--merupakan sarana yang ajaib untuk mengkomunikasikan perasaan-perasaan yang ada di dalam setiap karakter kalimat atau cerita. Dari mimik muka si pencerita seorang anak dapat menangkap kesan sukacita, lucu, heran, sedih, bingung, kecewa, kesal, marah dan banyak lagi. Mimik muka yang baik adalah mimik muka yang tidak dibuat-buat, tetapi dengan wajar mengungkapkan perasaan yang terdapat di dalam kalimat yang diucapkannya. Halangan yang utama bagi seorang pencerita dalam mengekspresikan mimik mukanya adalah rasa malu. Rasa malu itu membuat ia tidak membiarkan kejadian-kejadian yang telah dilihat

dengan *mata batinnya* dan dihayati oleh perasaannya terungkap dengan wajar di wajahnya. Lalu jadilah ia seorang pencerita yang dingin dan kaku.

*Kelima, Gerakan Tangan.* Gerakan tangan dapat membantu untuk melukiskan apa yang dimaksud oleh si pencerita, bahkan sering pula gerakan tangan sudah berkata-kata dengan penuh makna tanpa si pencerita mengucapkan apa yang dimaksudkan. Gerakan tangan yang baik adalah gerakan yang bersifat impulsif, yaitu gerakan yang timbul secara spontan karena dorongan hati. Namun, gerakan impulsif ini harus dikoordinasikan dengan gerakan tubuh lainnya serta dilakukan di dalam waktu yang tepat bersamaan dengan apa yang diucapkan oleh pencerita.