



## EFEKTIVITAS MEDIA ILUSTRASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL BARONG DAN RANGDA DALAM MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA SMA

Adi Ismanto<sup>1</sup>, Jennifer Hung<sup>2</sup> & Vanesa<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: adii@fsrd.untar.ac.id\*

<sup>2</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: jennifer.615220034@stu.untar.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: vanesa.615220035@stu.untar.ac.id

### ABSTRACT

*This community service activity is a continuation of the previous two stages that resulted in the visual modification of the Barong character as the mascot of the high school festival and the production of Barong masks. This stage focuses on strengthening students' understanding of the philosophical story of Barong as a symbol of the eternal battle between good and evil. The main problem lies in the limited understanding of students' narratives, where Barong is only understood as a visual symbol without a complete cultural meaning. This activity aims to develop graphic illustrations based on local wisdom equipped with short narratives as a medium for cultural education for high school students. The implementation method uses a participatory approach through the stages of literature study, visual development, sketching, illustration production on A2 watercolor paper media with mixed media techniques, and digitalization with the addition of narratives. presented to high school students using pre-test and post-test evaluation instruments to measure the increase in knowledge. In addition, skill observations and attitude questionnaires are used to determine the impact of the activity on aspects of cultural attitudes, and a sense of attachment to the identity of the archipelago. The results show a significant increase in aspects of knowledge (51% to 89%), skills (44% to 87%), and cultural attitudes (67% to 93%). Students not only understood the symbolism of Barong and Rangda, but also demonstrated an increased sense of pride and connection to Nusantara culture. These findings demonstrate that graphic illustration is an effective, communicative, and relevant educational medium for enhancing the cultural literacy of the younger generation.*

**Keywords:** Barong, eternal battle, local wisdom, graphic illustration, high school

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan kelanjutan dari dua tahap sebelumnya yang menghasilkan modifikasi visual karakter Barong sebagai maskot festival SMA dan produksi topeng Barong. Tahap ini berfokus pada penguatan pemahaman siswa terhadap kisah filosofis Barong sebagai simbol pertarungan abadi antara kebaikan dan kejahatan. Permasalahan utama terletak pada keterbatasan pemahaman naratif siswa, di mana Barong hanya dipahami sebagai simbol visual tanpa makna budaya yang utuh. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan ilustrasi grafis berbasis kearifan lokal yang dilengkapi narasi singkat sebagai media edukasi budaya bagi siswa SMA. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan studi literatur, pengembangan visual, pembuatan sketsa, produksi ilustrasi pada media watercolor paper A2 dengan teknik mixed media, serta digitalisasi dengan penambahan narasi. dipresentasikan kepada siswa SMA dengan menggunakan instrumen evaluasi pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Selain itu, observasi keterampilan dan angket sikap digunakan untuk mengetahui dampak kegiatan terhadap aspek sikap kebudayaan, dan rasa keterikatan terhadap identitas Nusantara.. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan (51% menjadi 89%), keterampilan (44% menjadi 87%), dan sikap budaya (67% menjadi 93%). Siswa tidak hanya memahami simbolisme Barong dan Rangda, tetapi juga menunjukkan peningkatan rasa bangga dan keterikatan terhadap budaya Nusantara. Temuan ini menunjukkan bahwa ilustrasi grafis merupakan media edukasi yang efektif, komunikatif, dan relevan dalam meningkatkan literasi budaya generasi muda.

**Kata kunci:** Barong, pertarungan abadi, kearifan lokal, ilustrasi grafis, SMA

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara dengan kekayaan budaya paling beragam di dunia. Setiap daerah memiliki tradisi, cerita rakyat, seni pertunjukan, serta simbol yang mencerminkan identitas lokal sekaligus menjadi sumber nilai moral dan spiritual. Dalam perspektif antropologi, kebudayaan tidak hanya dipahami sebagai ekspresi seni atau ritual semata, tetapi sebagai

keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan karya manusia yang diwariskan antargenerasi sebagai bentuk kearifan lokal (Choliq, 2020). Dalam konteks Nusantara, cerita rakyat seperti legenda Malin Kundang di Sumatera, kisah wayang di Jawa, hingga pertunjukan Barong di Bali merupakan media pembelajaran yang sarat nilai kehidupan, seperti kebaikan, keadilan, dan keseimbangan.

Namun demikian, perkembangan globalisasi dan teknologi digital telah mengubah orientasi generasi muda terhadap budaya. Akses luas terhadap internet dan media sosial membuat remaja lebih akrab dengan budaya populer global dibandingkan budaya tradisional. Akibatnya, banyak warisan budaya lokal yang mulai terpinggirkan dan hanya dipahami secara dangkal sebagai hiburan atau objek visual semata. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pendidikan mampu memperkuat identitas nasional, meningkatkan rasa bangga, serta membentuk karakter generasi muda yang berakar pada nilai-nilai tradisi (Aulinda, 2020; Kartika et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif untuk menghadirkan kembali kearifan lokal dalam bentuk yang lebih relevan dan komunikatif bagi generasi digital. Salah satu pendekatan yang potensial adalah transformasi cerita rakyat ke dalam media visual modern, seperti ilustrasi grafis, animasi, maupun karakter maskot. Media visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami. Studi Magenta et al. (2024) menunjukkan bahwa visualisasi cerita rakyat melalui teknologi digital mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap nilai budaya. Hal ini diperkuat oleh Cahyani dan Subrata (2024) yang menyatakan bahwa visualisasi berbasis kearifan lokal dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan.

Dalam konteks ini, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh tim perguruan tinggi bersama mitra SMA Negeri 6 Jakarta menjadi upaya strategis dalam mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media pembelajaran visual. Pada tahap awal, kegiatan menghasilkan modifikasi visual karakter Barong sebagai maskot festival sekolah. Tahap selanjutnya dilanjutkan dengan produksi topeng Barong sebagai bagian dari kebutuhan festival. Kedua kegiatan tersebut berhasil menghadirkan simbol visual yang menarik serta melibatkan siswa dalam proses kreatif. Namun demikian, masih terdapat kesenjangan mendasar, yaitu terbatasnya pemahaman siswa terhadap makna filosofis Barong yang selama ini hanya dipahami sebagai simbol visual tanpa narasi budaya yang utuh.

### Gambar 1

Bentuk visual Barong (kiri) dan Rangda (kanan)

(Sumber: Nadya & Chiktra, 2021)



Secara filosofis, seperti yang terlihat pada Gambar 1, Barong dalam tradisi Bali merupakan simbol kebaikan dan pelindung masyarakat, yang selalu dipertemukan dengan Rangda sebagai



representasi kekuatan jahat. Pertarungan antara Barong dan Rangda tidak dimaknai sebagai konflik yang harus dimenangkan oleh salah satu pihak, melainkan sebagai simbol keseimbangan kosmis antara dua kekuatan yang saling melengkapi (Nadya & Chiktra, 2021). Konsep ini dikenal sebagai *rwa bhineda*, yang menegaskan bahwa kebaikan dan kejahatan hadir secara berdampingan dalam kehidupan manusia. Pemahaman terhadap filosofi ini penting agar siswa tidak hanya melihat Barong sebagai elemen dekoratif, tetapi sebagai simbol nilai kehidupan yang mendalam.

Berdasarkan hasil kegiatan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang masih dihadapi mitra, yaitu: (a) rendahnya pemahaman naratif siswa terhadap kisah Barong dan Rangda; (b) belum tersedianya media edukasi visual yang ringkas dan komunikatif; (c) potensi reduksi budaya menjadi sekadar elemen dekoratif; dan (d) belum adanya evaluasi sistematis terhadap pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi media. Permasalahan ini menunjukkan bahwa pendekatan visual perlu dilengkapi dengan narasi edukatif agar fungsi budaya sebagai media pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat tahap ketiga ini bertujuan untuk mengembangkan media ilustrasi grafis berbasis kearifan lokal yang dilengkapi dengan narasi singkat sebagai sarana edukasi budaya. Secara umum, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA terhadap kisah Barong sebagai representasi pertarungan abadi antara kebaikan dan kejahatan serta menumbuhkan keterikatan terhadap budaya Nusantara. Secara khusus, kegiatan ini meliputi: (a) pembuatan ilustrasi grafis berupa poster kisah Barong; (b) penyajian media ilustrasi sebagai sarana informasi budaya; (c) evaluasi pemahaman siswa melalui pre-test dan post-test; dan (d) integrasi media dalam kegiatan festival sekolah.

Pemilihan ilustrasi grafis sebagai media didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan informasi secara visual yang menarik dan mudah dipahami. Penelitian Hasanica et al. (2020) menunjukkan bahwa media poster efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Kartika et al. (2020) menegaskan bahwa media visual mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Keterlibatan siswa dalam proses kreatif juga menjadi faktor penting dalam memperkuat pengalaman belajar, karena mendorong partisipasi aktif dan keterikatan emosional terhadap materi budaya (Nofal, 2023).

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses kreatif. Proses dimulai dari studi literatur, pengembangan konsep visual, pembuatan ilustrasi manual, hingga digitalisasi dan penyusunan narasi. Media yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada siswa dalam konteks festival sekolah, disertai evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman. Pendekatan ini diharapkan mampu mengintegrasikan aspek visual, naratif, dan partisipatif dalam pembelajaran budaya.

Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan media edukasi visual, tetapi juga memberikan dampak yang lebih luas dalam penguatan identitas budaya siswa. Maskot Barong yang sebelumnya bersifat dekoratif kini memperoleh makna simbolik yang lebih mendalam. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses kreatif turut meningkatkan rasa percaya diri, kebersamaan, serta keterikatan terhadap budaya Nusantara. Festival sekolah pun tidak lagi sekadar menjadi ajang hiburan, melainkan berkembang menjadi ruang edukasi budaya yang kontekstual dan bermakna.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan mempertimbangkan tujuan utama, yaitu memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa SMA mengenai kisah filosofis Barong dan pertarungan abadi kebaikan melawan kejahatan. Tahapan kegiatan tidak hanya berfokus pada produksi media ilustrasi grafis, tetapi juga mencakup proses edukasi, kolaborasi kreatif, serta evaluasi yang menyeluruh terhadap aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Dengan demikian, metode ini dirancang secara partisipatif, kolaboratif, dan berbasis pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang telah terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran budaya (Mayar et al., 2023; Nofal, 2023).

### Pendekatan dan Desain Kegiatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *participatory design* dan *project-based learning*. Pendekatan partisipatif memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga terlibat langsung dalam proses kreatif dan evaluasi kegiatan. Sementara itu, model *project-based learning* memberikan ruang bagi siswa untuk memahami suatu permasalahan budaya, memecahkannya melalui aktivitas kreatif, dan menghasilkan produk nyata berupa media ilustrasi edukatif (Mayar et al., 2023).

Model ini relevan karena siswa SMA termasuk dalam kategori *digital native*, yang terbiasa dengan komunikasi visual dan cenderung lebih mudah memahami pesan melalui media grafis ketimbang narasi lisan semata (Magenta et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi antara kegiatan edukasi budaya dan produksi karya visual akan menjadi strategi efektif untuk membangun literasi budaya yang bermakna. Selanjutnya kegiatan dilakukan dengan tahaopan sebagai berikut:

**Studi Literatur:** Tim mengumpulkan referensi akademik mengenai asal-usul barong, karakter rangda, simbolisme pertarungan, dan filosofi *rwa bhineda* (nadya & chiktra, 2021; budiana et al., 2024). narasi kemudian disusun dalam bentuk cerita singkat yang mudah dipahami siswa;  
**Modifikasi Visual Dan Sketsa:** Tim bersama siswa panitia festival mendiskusikan adegan penting yang akan divisualkan. Terpilih tiga adegan utama: (a) konfrontasi barong–rangda; (b) simbol masyarakat dan dualitas moral; (c) keseimbangan alam. Sketsa dibuat secara kolaboratif lalu divalidasi oleh tim pkm untuk menjaga akurasi budaya;  
**Pemindahan Dan Pewarnaan:** Sketsa dipindahkan ke watercolor paper a2, kemudian diwarnai menggunakan mixed media (cat air, akrilik, tinta). Media ini dipilih karena menghasilkan detail dan kedalaman warna yang baik;  
**Digitalisasi Dan Penyusunan Poster:** Hasil manual diolah secara digital untuk koreksi warna, penambahan tipografi, penyesuaian komposisi, dan penyisipan narasi budaya. Produk akhir berupa poster ilustrasi grafis berjudul *barong vs. Rangda: pertarungan abadi kebaikan dan kejahatan*;  
**Implementasi Edukasi Dan Evaluasi:** Poster disajikan kepada 25 siswa sma. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap budaya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan tahap lanjutan dari dua kegiatan sebelumnya yang berfokus pada modifikasi visual karakter Barong dan produksi topeng festival. Pada tahap ini, kegiatan diarahkan pada penguatan pemahaman siswa terhadap makna filosofis Barong melalui media ilustrasi grafis berbasis kearifan lokal. Proses pelaksanaan mencakup dua aspek utama, yaitu hasil kegiatan (produk dan capaian pembelajaran siswa) serta pembahasan terkait efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya.

### Filosofi Barong dan Rangda sebagai Landasan Visual

Kisah Barong dan Rangda merepresentasikan konsep *rwa bhineda*, yaitu keseimbangan antara dua kekuatan yang berlawanan: kebaikan dan kejahatan. Barong melambangkan kebajikan, perlindungan, dan harmoni, sedangkan Rangda merepresentasikan kekacauan dan destruksi. Pertarungan keduanya bukanlah konflik yang berakhir dengan kemenangan, melainkan siklus yang terus berlangsung sebagai simbol

keseimbangan kosmis.

Makna filosofis ini menjadi dasar dalam pengembangan ilustrasi, di mana visualisasi tidak hanya menampilkan konflik, tetapi juga keseimbangan dan keterkaitan antara dua kekuatan tersebut. Dengan demikian, ilustrasi berfungsi sebagai media naratif yang menghubungkan simbol budaya dengan pemahaman kontekstual siswa.

## Hasil Kegiatan

### *Proses Produksi Ilustrasi*

Tahapan kegiatan diawali dengan pengumpulan literatur tentang kisah Barong dan Rangda dari berbagai sumber akademik, literatur dan tradisi lisan Bali. Hasil kajian menunjukkan bahwa kisah pertarungan abadi antara Barong sebagai simbol kebaikan dan Rangda sebagai representasi kejahatan memiliki akar filosofi mendalam tentang keseimbangan hidup (*Rwa Bhineda*) dan nilai moral keberanian dalam menjaga harmoni alam. Temuan literatur ini menjadi dasar penyusunan naskah naratif singkat yang kemudian disusun menjadi alur cerita untuk ilustrasi grafis.

## Gambar 2

Pembuatan sketsa dari 3 layer naratif.

(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2025)

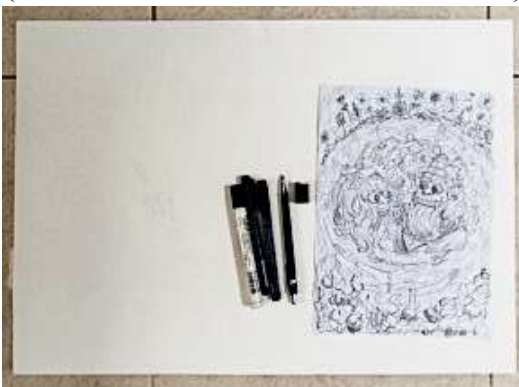


Proses kreatif dilakukan dengan pendekatan kolaboratif antara tim PKM dan siswa panitia festival SMA. Siswa dilibatkan dalam sesi diskusi untuk memilih adegan utama yang paling merepresentasikan pertarungan Barong dan Rangda. Hasil diskusi menentukan tiga komposisi visual yang akan dibuat dalam bentuk lapisan-lapisan atau *layering*. Ketiga sketsa disusun secara naratif seperti pada Gambar 2, agar membentuk alur cerita yang mudah dipahami dalam bentuk layer atau lapisan yang terdiri dari Layer 1: Adegan konfrontasi Barong dan Rangda (lingkaran tengah); Layer 2: Simbol masyarakat akan nilai kebaikan dan keburukan (lapisan kedua); dan Layer 3: Visual keseimbangan alam yang subur dan gersang (Lapisan ketiga – di luar lingkaran).

## Gambar 3

Hasil sektsa, bahan dan peralatan produksi ilustrasi.

(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2025)

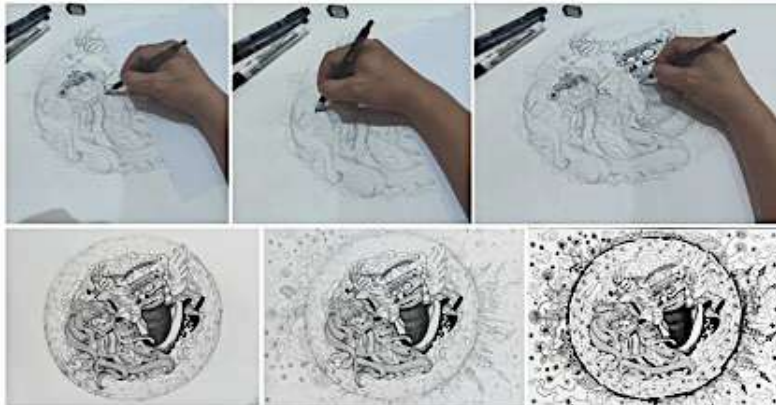


Proses produksi dilakukan dengan teknik *mixed media* menggunakan pensil, tinta, dan cat air pada media watercolor paper A2 yang sudah disiapkan (Gambar 3). Gambar 4, memperlihatkan

proses teknik untuk menghasilkan kontras visual yang kuat antara simbol kebaikan dan kejahatan melalui penebalan tinta garis garis sketsa yang sudah dipindahkan ke bidang kertas A2. Modifikasi layout gambar dilakukan pada proses sketsa ke bidang gambar kertas A2 aquarel dari portrait ke landscape untuk menghasilkan kesan visual yang lebih mudah dilihat apabila ada penambahan teks narasi dan judul, proses pemindahan sketsa diawali dengan membuat layer dan mengisi ilustrasi pada bagian tengah (layer 1) dan dilanjutkan ke layer 2 hingga layer 3.

#### Gambar 4

Proses produksi ilustrasi pensil dan tinta pada bidang A2 kertas aquarel.  
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2025)



Setelah sketsa dan tinta ilustrasi selesai, gambar 5 memperlihatkan proses pewarnaan media cat air, yang diawali dengan persiapan peralatan dan bahan palet cat air, kuas, tinta, pensil warna dan penghapus. Pewarnaan diawali dengan mencampur semua warna ke dalam campuran air dalam wadah. Setelah itu kertas dikuas dengan dasar air yang tadi sudah dicampur seluruh warna dari palet cat air. Setelah itu dilanjutkan dengan pewarnaan pada bidang-bidang tertentu dimulai dari wajah Barong dan Rangda dan seluruh komponen bidang lainnya. Proses pewarnaan dilakukan dengan memberikan aksen dasar warna pada bidang gambar ilustrasi secara bertahap sehingga menghasilkan kedalaman bidang gambar. Hasil akhir keseluruhan ilustrasi kemudian dimasukkan ke dalam media digital untuk diedit dan ditambahkan narasi singkat dari cerita pertarungan abadi kebaikan dan kejahatan.

#### Gambar 5

Proses produksi ilustrasi cat air pada bidang A2 kertas aquarel.  
(Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2025)



### Hasil Produk Ilustrasi, Edukasi dan Evaluasi Siswa

Hasil Ilustrasi yang sudah diedit dalam format digital dilengkapi dengan narasi sederhana mengenai pertarungan abadi kebaikan dan kejahatan yang disimbolkan dengan mitologi Bali Barong dan Rangda. Narasi ini merupakan adaptasi dari materi “Menyelami Filosofi Keseimbangan Bali: Pertarungan Abadi Barong dan Rangda” yang sudah disusun sebelumnya dan didiskusikan dengan tim siswa festival untuk mendapatkan arahan ilustrasi dengan metode kolaboratif yang kreatif. Hasil Ilustrasi tersebut seperti terlihat pada gambar 6.

#### Gambar 6

Hasil produk ilustrasi pertarungan abadi kebaikan dan kejahatan.

(Sumber: Tim PKM, 2025)



Poster digunakan sebagai media edukasi yang dipresentasikan kepada 25 siswa SMA. Sebelum implementasi, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mengenal Barong sebagai simbol visual tanpa memahami makna filosofisnya. Setelah penyajian ilustrasi dan narasi, dilakukan post-test dan diskusi reflektif. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap budaya.

**Tabel 1**  
 Hasil Edukasi dan Evaluasi Kegiatan PKM  
 (Sumber: Analisis Data Tim PKM, 2025)

Aspek	Indikator	Pre-test (%)	Post-test (%)	Interpretasi
<b>Pengetahuan</b>	Pemahaman Barong–Rangda	51	89	Meningkat signifikan
<b>Keterampilan</b>	Proses ilustrasi	44	87	Meningkat signifikan
<b>Sikap</b>	Apresiasi budaya	67	93	Meningkat signifikan

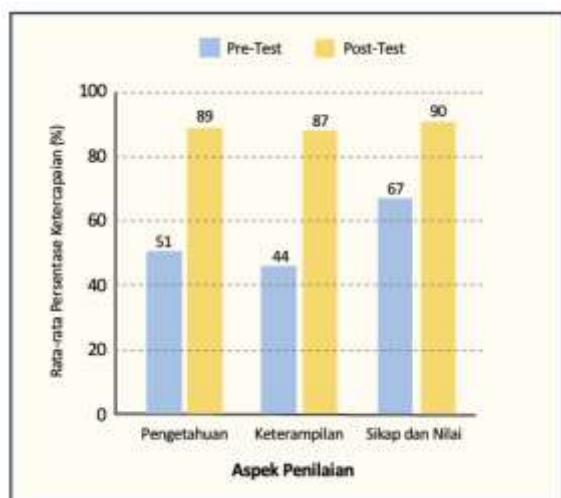
Berdasarkan hasil evaluasi yang dirangkum pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator ketercapaian mengalami peningkatan signifikan antara tahap pre-test dan post-test.

1. **Aspek pengetahuan** meningkat dari rata-rata 51% menjadi 89%, menunjukkan efektivitas media ilustrasi sebagai alat pembelajaran budaya.
2. **Aspek keterampilan** meningkat dari 44% menjadi 87%, menandakan keberhasilan pendekatan partisipatif dalam memperkuat kemampuan artistik siswa.
3. **Aspek sikap dan nilai** meningkat dari 67% menjadi 93%, memperlihatkan penguatan kebanggaan terhadap budaya Nusantara serta rasa memiliki terhadap simbol lokal.

Peningkatan ini selaras dengan teori literasi budaya yang dikemukakan oleh Zort (2023) bahwa pengalaman visual yang disertai narasi kontekstual dapat menumbuhkan empati dan kesadaran identitas budaya.

**Gambar 7**

Perbandinga rata-rata (%) hasil pre-test dan post-test evaluasi Ilustrasi Barong



### Pembahasan

#### Ilustrasi Sebagai Media Literasi Budaya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi grafis efektif dalam meningkatkan pemahaman budaya. Visualisasi membantu menyederhanakan konsep abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai medium pembentukan persepsi dan identitas budaya. Dalam konteks ini, ilustrasi Barong menjadi jembatan antara simbol tradisional dan pemahaman modern siswa.

#### Kolaborasi Partisipatif Sebagai Strategi Edukasi

Keterlibatan siswa dalam proses desain menunjukkan efektivitas pendekatan *participatory design* dan *project-based learning*. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif membangun makna melalui pengalaman visual. Pendekatan ini meningkatkan: Keterlibatan belajar, rasa memiliki terhadap karya, pemahaman budaya yang lebih mendalam.



## Dampak Terhadap Identitas Dan Keberlanjutan Budaya

Peningkatan signifikan pada aspek sikap menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memperkuat identitas budaya siswa. Maskot Barong yang sebelumnya bersifat dekoratif kini memiliki makna simbolik yang lebih dalam. Kegiatan ini juga mencerminkan konsep *cultural sustainability*, di mana pelestarian budaya dilakukan melalui adaptasi media yang relevan dengan konteks modern

### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berjudul “*Ilustrasi Pertarungan Abadi Kebaikan dan Kejahatan Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Informasi Budaya Nusantara untuk Siswa SMA*” telah berhasil dilaksanakan sebagai tahapan lanjutan dari dua program pendahulu yang berfokus pada modifikasi visualisasi karakter Barong dan produksi topeng festival. Pada tahap ketiga ini, penekanan diarahkan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap makna filosofis dan nilai budaya yang terkandung dalam kisah Barong dan Rangda. Melalui pengembangan ilustrasi grafis berformat poster disertai narasi budaya, kegiatan ini mampu memfasilitasi transfer pengetahuan secara efektif kepada siswa SMA mitra.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa hanya mengenal Barong sebagai figur ikonografis dari Bali tanpa pemahaman mendalam. Setelah penyampaian ilustrasi dan sesi diskusi, siswa mampu menjelaskan makna simbolik Barong dan Rangda, memahami filosofi *Rwa Bhineda*, serta menunjukkan kebanggaan yang lebih kuat terhadap budaya Nusantara. Peningkatan persentase ketercapaian dari pre-test ke post-test di setiap aspek membuktikan bahwa media visual ilustratif berperan efektif sebagai sarana edukasi budaya.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam memahami proses penciptaan ilustrasi, mulai dari sketsa manual hingga digitalisasi karya. Pendekatan partisipatif melibatkan siswa dalam proses desain dan mendorong kreativitas serta kolaborasi. Dari sisi sosial-budaya, kegiatan ini turut memperkuat identitas diri siswa, meningkatkan rasa kebersamaan melalui penggunaan maskot Barong pada festival sekolah, dan memperteguh konstruksi karakter berbasis kearifan lokal.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini tidak hanya menjawab kebutuhan mitra dalam hal penyediaan media informasi budaya, tetapi juga memberikan kontribusi akademik melalui luaran berupa artikel ilmiah untuk jurnal terakreditasi, prototipe media edukasi ilustratif, serta pendaftaran HKI atas karya visual. Kegiatan ini menegaskan bahwa desain visual berbasis tradisi dapat menjadi jembatan penting antara pengetahuan budaya dan pendidikan kontemporer.

Diperlukan perluasan pengembangan media visual lain, seperti *video motion graphic*, booklet cerita rakyat, atau modul digital interaktif agar pendidikan budaya dapat diintegrasikan lebih luas ke dalam kurikulum sekolah. Pengembangan multimodal ini dapat memperkuat pengalaman belajar dan meningkatkan retensi pengetahuan siswa. Kerja sama dengan sekolah mitra sebaiknya dilanjutkan dalam bentuk program tahunan, seperti pelatihan desain visual budaya, workshop ilustrasi, atau lokakarya seni tradisi Nusantara. Kolaborasi jangka panjang akan memastikan keberlanjutan dampak PKM bagi generasi siswa berikutnya. Guru diharapkan dapat menggunakan poster ilustrasi Barong sebagai materi pendukung pembelajaran Seni Budaya.

### Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara, serta mitra siswa panitia festival, siswa responden dan OCP Mahafest SMA Negeri 6 Jakarta.

---

## REFERENSI

- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini di era digital. *Tematik*, 6(2), 88-93.
- Cahyani, A. W. P., & Subrata, H. (2024). Pengembangan Media Bigbook Bahasa Jawa Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Mendongeng Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4).
- Choliq, A. (2020). Memaknai Kembali Kearifan Lokal Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Djkn. Kemenkeu. Go. Id.* <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-suluttenggomalu/baca-artikel/13057/Memaknai-Kembali-Kearifan-Lokal-Dalam-Kehidupan-Sehari-hari.html>.
- Hasanica, N., Ramic-Catak, A., Mujezinovic, A., Begagic, S., Galijasevic, K., & Oruc, M. (2020). The effectiveness of leaflets and posters as a health education method. *Materia socio-medica*, 32(2), 135.
- Kartika Sari, P., Rostini, D., Ahmad, A., Fajarianto, O., & Yulistiani, N. (2020). *The Effect Of Poster Media On Students' Learning Motivation In Social Science For Primary Students.(ICELS 2019)*, 371–375.
- Kasemsarn, K., & Nickpour, F. (2025). Digital Storytelling in Cultural and Heritage Tourism: A Review of Social Media Integration and Youth Engagement Frameworks. *Heritage*, 8(6), 200.
- Magenta, E. A., Kurniawan, R. A., Muslihah, I., & Rachman, A. (2024). Animasi Nyi Roro Kidul Melalui Augmented Reality Upaya Melestarikan Budaya Cerita Rakyat. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 4(2), 266-277.
- Mayar, F., Putra, F. W., Monia, F. A., Kosassy, S. O., Fadli, R. P., & Arinalhaq, R. (2023). Project-Based Learning Model Development Using Flipped Classroom for Drawing Learning in College. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(4), 2415-2420.
- Nadya, N., & Chiktra, J. M. (2021). Kajian Visual Karakter Nusantara bernama Barong dan Rangda dalam Penggalan Potensi Ideation Produk Kreatif. *Jurnal Desain*, 9(1), 80-91.
- Nofal, E. (2023). Participatory design workshops: interdisciplinary encounters within a collaborative digital heritage project. *Heritage*, 6(3), 2752-2766.
- Santoso, S., Negara, I. H. P., Damayanti, N. K. L. P., Putri, Y. R., Purnomo, O. R., & Gago, M. S. (2021). Kegiatan “Festival Anak Negeri” sebagai Wadah Pengembangan Bakat Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 2(2), 287-294.
- Wicaksono, S., Amzy, N., & Saptodewo, F. (2019). Visualisasi Karakter Jaka Budug. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(02), 154-161.
- Zort, Ç., Karabacak, E., Öznur, Ş., & Dağlı, G. (2023). Sharing of cultural values and heritage through storytelling in the digital age. *Frontiers in Psychology*, 14, 1104121.