

MENG GAMBAR VISUALISASI KARAKTER CERITA RAKYAT FABEL SEBAGAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

Adi Ismanto¹, Fivanda² dan Raynaldo Hengky³

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara
Email: adii@fsrd.untar.ac.id

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara
Email: fivanda@fsrd.untar.ac.id

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara
Email: raynaldo.615220068@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Fable folklore exists all over the world that can attract children's attention to learn the character or good and bad qualities of human behavior with animal character parables. Through fable stories, children can imagine and improve literacy, especially at the elementary school level. The form of visualization of fable folklore through image media can be one solution to develop children's creativity and also strengthen children's memory of the meaning and essence of the story. Tara Salvia Elementary School through non-formal education programs, always holds book week activity programs at the end of formal learning in collaboration with parents and other parties. PKM activities in collaboration with elementary school partners to support non-formal education programs as a form of collaboration in training on visualization of fable folklore characters in grade 4 children aged 9-11 years who are in the early days of imagination realism. The training method is carried out in 2 stages, starting with the provision of fable folklore material and questionnaires on children's understanding of the characteristics and characters in the fable story. The next stage uses a qualitative method, by exploring references and image ideas that are implemented as a form of visualization of animal characters from fables. From this activity, it was concluded that all grade 4 students had known the definition and message of fable folklore from previous non-formal activities. All students are also enthusiastic (100%) in gaining experience and education about drawing visualizations of folklore characters and being able to increase creativity that allows to produce drawing works with creative and unique characters in the form of other activities.

Keywords: *folklore fable, drawing, creativity, character, children*

ABSTRAK

Cerita rakyat fabel terdapat di seluruh dunia yang dapat menarik perhatian anak untuk mempelajari karakter atau sifat baik dan buruk perilaku manusia dengan perumpamaan karakter hewan. Melalui cerita fabel, anak dapat berimajinasi dan meningkatkan literasi terutama di tingkatan Sekolah Dasar. Bentuk visualisasi dari cerita rakyat fabel melalui media gambar dapat menjadi salah satu solusi pengembangan kreativitas anak dan juga memperkuat daya ingat anak terhadap makna dan inti dari cerita tersebut. Sekolah dasar Tara Salvia melalui program edukasi non formal, selalu mengadakan program kegiatan *book week* di akhir pembelajaran formal berkolaborasi dengan orang tua dan pihak lainnya. Kegiatan PKM bekerjasama dengan mitra Sekolah Dasar untuk mendukung program edukasi non formal sebagai bentuk kolaborasi dalam pelatihan visualisasi karakter cerita rakyat fabel pada anak kelas 4 usia 9-11 tahun yang berada pada masa awal realisme imajinasi. Metoda pelatihan dilaksanakan dalam 2 tahap, diawali pembekalan materi cerita rakyat fabel dan kuesioner pemahaman anak terhadap ciri dan karakter pada cerita fabel tersebut. Tahap Selanjutnya menggunakan metode kualitatif, dengan mengeksplorasi referensi dan ide gambar yang diimplementasikan sebagai bentuk visualisasi karakter hewan dari cerita rakyat fabel. Dari kegiatan ini, didapatkan kesimpulan bahwa seluruh siswa kelas 4 telah mengetahui definisi dan pesan dari cerita rakyat fabel dari kegiatan non formal sebelumnya. Seluruh siswa juga antusias (100%) dalam mendapatkan pengalaman dan edukasi mengenai menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel serta mampu untuk meningkatkan kreativitas yang memungkinkan untuk menghasilkan karya gambar dengan karakter yang kreatif dan unik dalam bentuk kegiatan lainnya.

Kata kunci: cerita rakyat fabel, menggambar, karakter, kreativitas, anak

1. PENDAHULUAN

Kepala Badan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), memberikan laporan mengenai nilai budaya literasi di Indonesia seperti terlihat pada Gambar 1 di bawah, yaitu sebesar 57,4 poin pada 2022 yang meningkat 5,7% dari tahun 2021. Sebagai salah satu domain yang menciptakan indeks pembangunan kebudayaan,



nilai budaya literasi nasional dianggap belum cukup baik untuk dapat menghasilkan sumber daya berkualitas walaupun mengalami peningkatan di tahun 2022. Untuk mempunyai kompetensi dan kualitas yang unggul, negara didorong untuk terus bersaing. Peningkatan literasi tersebut dianggap belum cukup untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul (Safitri, 2023). Untuk meningkatkan budaya literasi, perlu adanya koordinasi dari pemerintah, penyelenggara pendidikan dan masyarakat agar tercapai pembangunan literasi nasional yang signifikan. Ketika literasi bisa ditingkatkan, maka pengembangan sumber daya manusia pun dapat meningkat dan pada akhirnya meningkatkan perekonomian serta kemajuan peradaban sebuah bangsa dan negara.

Membaca dan bercerita dapat dimulai dan menjadi kebiasaan sejak usia dini atau bahkan saat anak dalam kandungan sebagai persiapan awal atau pendidikan pralahir (AP, Agus, 2021). Selain pendidikan pralahir, anak dapat dipupuk kebiasaan untuk membaca melalui cerita-cerita yang menarik dan mudah diingat serta dapat menjadi contoh bagi anak, yang salah satunya dapat melalui cerita mengenai hewan atau fabel. Cerita fabel adalah kisah mengenai kehidupan hewan yang diperumpamakan seperti perilaku pada kehidupan manusia. Hal inilah yang membedakan kisah fabel dengan cerita dongeng lainnya. Cerita fabel hanyalah kisah khayalan belaka dan bukan kisah nyata. Tujuan dari cerita fabel ini adalah untuk menunjukkan sifat-sifat atau ciri-ciri buruk pada manusia melalui sifat hewan dan memberikan pesan atau ajaran moral (Muda, 2018). Pesan-pesan moral tersebut dapat disampaikan oleh penulis atau pencerita agar pembacanya atau pendengarnya, terutama anak-anak tidak meniru sifat-sifat yang tidak baik dan bahkan meniru sifat-sifat yang baik melalui tokoh-tokoh binatang dalam sebuah cerita fabel (Sardiana, 2020).

Cerita fabel merupakan sebuah imajinasi yang dapat membantu membentuk karakter dan meningkatkan kreativitas anak melalui perumpamaan sifat hewan. Imajinasi ini dapat dituangkan ke dalam sebuah bentuk visual karakter-karakter hewan tersebut melalui gambar dan mempermudah daya ingat anak terhadap cerita tersebut (Handoko, 2011). Cabang dari seni yang menghasilkan karya dari media yang dapat dilihat mata dan disentuh disebut seni rupa. Penciptaan kesan tersebut menggunakan pengolahan konsep titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan yang mengacu pada prinsip estetika (Sanyoto, 2011). Kegiatan mengamati keindahan dan seni dari sebuah objek yang menghasilkan pengalaman estetika dari seseorang yang mengamatinya merupakan bagian dari seni rupa. Kreativitas pada seni rupa adalah kemampuan untuk menemukan ide-ide baru dan lama, menciptakannya, mendesain ulang, menggabungkannya menjadi kombinasi baru dan memvisualisasikannya (dalam bentuk gambar) sebagai komposisi karya seni, dengan didukung oleh keterampilan yang dimilikinya. Pada anak usia dini, sifat dan bentuk dari gambar yang dihasilkan ditentukan oleh perkembangan pikiran dan perasaan anak. Perkembangan tersebut diawali dalam pengenalan bentuk serta pengungkapan objek di gambarnya hingga bisa memahami arti dari gambar tersebut (Sit, 2016). Perkembangan pikiran dan perasaan pada anak dikategorikan dalam periodisasi dalam gambar dari anak melalui 5 tahap, yang terdiri dari: usia 1-4 tahun masa coret-mencoret, 4-7 tahun masa pra-bagan (*preschematic*), 7-9 tahun masa bagan skematik, 9-11 tahun masa realisme awal (*drawing realism*), serta usia 11-14 tahun masa realisme semu (*pseudo realisme*). Perkembangan anak usia dini melalui PAUD memiliki aspek-aspek yang meliputi motorik-fisik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas (Sit, 2016). Anak bisa mengembangkan kreativitasnya dari melakukan aktivitas yang memiliki sifat kelenturan, ekspresi diri (melalui imajinasi), aktivitas memecahkan permasalahan, mencari cara baru dan aktivitas yang menstimulus perkembangan kreativitas anak melalui melukis, *gambar tangan*, mencetak, menggambar, kolase atau menempel, dan membentuk atau membuat model.

Metoda pengembangan pendidikan seni rupa yang didasarkan pada kemampuan mempelajari seni maupun kerajinan dapat digabungkan dengan metoda cerita fabel untuk anak usia 9-11 tahun kelas 4 sekolah dasar yang masih berada pada fase masa realisme awal. Pengembangan dalam metode menggambar atau melukis dapat menggunakan pengarah yang dipimpin dan pembinaan untuk berkarya bebas dengan memvisualisasikan karakter hewan dari cerita fabel. Anak dapat melakukan eksplorasi cerita fabel dari pengetahuan yang dimilikinya. Dua metode pembinaan ini mampu membuat anak menjadi lebih kreatif. Melalui kegiatan bercerita dan menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel, bisa menjadi alternatif pengembangan kreativitas anak yang juga menjadi kegiatan yang berkelanjutan dengan menghasilkan karya yang unik dan kreatif.

Analisis Situasi

Tara Salvia merupakan sebuah sekolah nasional didirikan sejak 2006 dengan tujuan pendirian di bidang sosial yang menjalankan kegiatan usaha di sektor pendidikan formal dan nonformal. Sektor pendidikan formal berlangsung melalui penyelenggaraan sekolah dasar dan menengah pertama. Sementara itu, sektor pendidikan nonformal dijalankan melalui pendirian Edu Lab yang memberikan layanan pelatihan, pembinaan dan pendampingan terkait pendidikan dan persekolahan (Ridwanudin, 2018). Berbagai kegiatan edukasi non formal diantaranya adalah Hari Merdeka, tapak Tilas Proklamasi, Konser Lagu Karya Cipta Siswa, Festival KulTARA (Kuliner Nusantara), serta Program Bookweek dan Galeri Buku Karyaku. Program Bookweek di akhir semester pembelajaran formal menjadi salah satu sarana sekolah untuk dapat membuka kerjasama dengan orang tua, serta pihak lain untuk berkolaborasi melalui kegiatan edukasi non formal seperti membaca cerita kepada siswa. Semester ini cerita rakyat fabel mengambil tema “Keliling Dunia Dengan Cerita”. Kolaborasi ini melibatkan orang tua dan siswa, yang kemudian dapat ditunjang dengan kegiatan pembelajaran lain berupa kegiatan PKM bercerita dan menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel bekerja sama dengan Prodi Desain Interior Untar. Diharapkan dapat membantu proses pengembangan kreativitas siswa kelas 4 (usia 9-11 tahun pada masa realisme awal) sekolah dasar Tara Salvia serta menjadi salah satu solusi edukasi kesadaran dan kepedulian anak-anak terhadap karakter yang baik untuk ditiru dan karakter buruk untuk tidak ditiru melalui cerita fabel dan visualisasi karakternya yang terutama dapat memudahkan siswa dalam mengingat inti cerita tersebut.

Solusi Mitra

Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan sejak tahun 2021 sebelumnya telah dilakukan dalam bentuk pelatihan untuk pengembangan kreativitas anak, diantaranya: yang dilakukan oleh Fivanda, 2021 berupa kegiatan workshop dasar merajut serta merajut amigurumi, dilanjutkan dengan kegiatan melukis di tas kanvas (Fivanda, 2022) serta melukis di topi untuk pengembangan kreativitas (Fivanda, 2023) serta mengolah limbah botol plastik menjadi benda fungsional (Adi Ismanto, 2023). Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas yang diharapkan terus berkembang, serta berfungsi sebagai wadah pendidikan informal. Dari permasalahan tersebut di atas dan dengan tujuan untuk membuka program kegiatan kerjasama dengan mitra, bercerita dan menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam memberikan edukasi informal tentang media menggambar yang dapat diaplikasikan sebagai bentuk visualisasi karakter dari sebuah cerita yang kemudian menghasilkan karya yang unik dan kreatif. Edukasi informal mengapresiasi cerita rakyat juga menjadi solusi dalam membangkitkan kesadaran serta kepedulian anak pada budaya yang ada, baik nasional maupun internasional untuk melengkapi pengetahuan yang didapat dari sekolah.



2. METODE PELAKSANAAN PKM

Kegiatan dilakukan secara luring melalui 2 tahapan, yang terdiri dari: analisis mengenai edukasi dan pemahaman tentang cerita rakyat fabel dari latar belakang cerita dan tujuan dari cerita tersebut. Metode ini akan dilakukan dengan memaparkan materi edukasi untuk mendapatkan respon dan mengetahui pemahaman anak-anak untuk mengapresiasi budaya cerita rakyat fabel baik nasional maupun internasional. Kegiatan paparan akan dilanjutkan dengan memberikan kuesioner mengenai pemahaman cerita dan sifat karakter yang ada melalui metode analisis 'mindmapping'. Tahap kedua dilanjutkan dengan memberikan contoh menggambar visualisasi karakter cerita fabel dari tim PKM kepada siswa kelas 4. Selain pemahaman menggambar karakter, akan diberikan paparan kreativitas untuk menghasilkan karya dengan membuat karakter hewan yang dapat bergerak dari bagian tubuh hewan tersebut dan menghasilkan karya yang berestetika, yaitu: mengolah warna-warna menggunakan pensil warna, spidol atau cat yang digambarkan untuk memvisualisasikan karakter hewan pada cerita.

Hasil pelatihan diharapkan dapat menghasilkan karya yang kreatif dan orisinal tanpa campur tangan tim PKM atau pengajar (Fivanda, 2021). Pelatihan ini juga didukung dengan materi edukasi yang dikembangkan oleh tim PKM. Tim PKM bertujuan untuk memanfaatkan ketrampilannya dalam kegiatan berbagi pengetahuan dan pengalaman melalui kegiatan menggambar visualisasi karakter cerita fabel. Diharapkan, siswa sekolah dasar Tara Salvia mendapatkan pengetahuan untuk mengapresiasi budaya cerita rakyat fabel serta mendapatkan pengalaman dengan langsung melakukan kegiatan menggambar sebagai bentuk pengembangan dari kreativitas anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pengetahuan Cerita Rakyat Fabel oleh Anak Sekolah Dasar Kelas 4

Pelaksanaan PKM, dimulai dari pengisian kuesioner mengenai pengetahuan anak siswa kelas 4 SD Tara Salvia terhadap cerita rakyat fabel, dilanjutkan dengan materi edukasi referensi ide gambar hingga implementasi menggambar visualisasi karakter dari cerita rakyat yang dipilih (Handoko, 2011). Kegiatan dilaksanakan luring di ruang kelas 4A SD Tara Salvia dengan siswa berjumlah 24 yang berusia 9-11 tahun. Kegiatan PKM diawali dengan memberikan kuesioner pertanyaan pada siswa mengenai pemahaman cerita rakyat fabel serta pengetahuan mengenai menggambar karakter yang merupakan salah satu media pengembangan kreativitas anak.

Tabel 1.

Pengetahuan Siswa Mengenai Cerita Rakyat Fabel

No.	Pertanyaan	Jawaban	Persentase
1.	Usia Siswa	a. 9 tahun	a. 12%
		b. 10 tahun	b. 80%
		c. 11 tahun	c. 8%
2.	Apakah kamu mengetahui pengertian cerita rakyat fabel?	a. Mengetahui	a. 100%
		b. Tidak mengetahui	b. 0%
		c. Ragu-ragu	a. 0%
3.	Apakah kamu pernah melihat, mendengar atau membaca cerita rakyat fabel?	a. Ya, pernah	a. 100%
		b. Tidak pernah	b. 0%
		c. Ragu-ragu	c. 0%
4.	Apakah kamu tahu, mengenai fungsi dan pesan dari cerita rakyat fabel?	a. Mengetahui	a. 80%
		b. Tidak mengetahui	b. 0%
		c. Ragu-ragu	c. 20%
5.	Apakah kamu pernah mengetahui karakter dari cerita rakyat fabel dan memahami kebaikan atau keburukan dari karakter tersebut?	a. Ya, pernah	a. 100%
		b. Tidak pernah	b. 0%
		c. Ragu-ragu	c. 0%
6.	Apakah kamu ingin atau tertarik untuk mencoba menggambar karakter dari cerita rakyat fabel yang kamu baca sebagai sarana pengembangan kreativitas?	a. Ya, mau	a. 100%
		b. Tidak mau	b. 0%
		c. Ragu-ragu	c. 0%

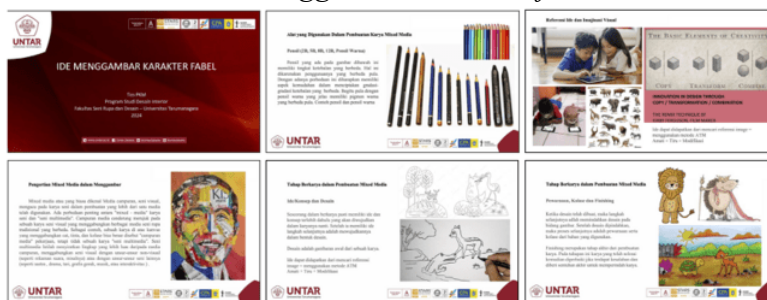
Berdasarkan data kuesioner pada Tabel 1, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pengetahuan mengenai cerita fabel, fungsi serta pemahaman dari 24 anak siswa SD kelas 4 yang berusia 9-11 tahun, bahwa 100% mengetahui pengertian cerita fabel sebagai cerita dengan perumpamaan hewan, 100% pernah melihat, mendengar atau membaca cerita rakyat fabel, untuk pengetahuan mengenai fungsi dan pesan dari cerita fabel 80% siswa mengetahui dan 20% siswa menjawab ragu-ragu, sebanyak 100% siswa pernah mengetahui karakter dari cerita fabel dan memahami kebaikan atau keburukan dari karakter tersebut, sebanyak 100% siswa ingin atau tertarik untuk mencoba.

Materi Edukasi Referensi Ide Menggambar Karakter Fabel

Dari data analisis kuesioner mengenai pengetahuan siswa terhadap cerita rakyat fabel, tim PKM kemudian memberikan materi edukasi seperti pada Gambar 1 ide menggambar mix media karakter fabel untuk memperjelas tujuan pengembangan kreativitas siswa kelas 4 yang bertujuan untuk membantu proses implementasi menggambar cerita rakyat fabel. Diharapkan bahwa kegiatan ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak. (Prasetyo, 2014).

Gambar 1.

Materi edukasi ide menggambar karakter fabel



Hasil dari Kegiatan Pelaksanaan PKM

Luaran karya dari kegiatan PKM ini adalah visualisasi gambar karakter cerita rakyat fabel yang telah digambar menggunakan metode mix media. Kegiatan ini dilakukan secara langsung di ruang kelas 4A Sekolah Dasar Tara Salvia dengan 24 siswa berusia 9-11 tahun. Sebagai dasar pelatihan, tim PKM mencari cerita rakyat fabel yang sederhana, menarik untuk didengar dengan karakter yang mudah untuk divisualisasikan. Tim PKM berkolaborasi dengan Mitra Sekolah yang mengangkat tema “Keliling Dunia Dengan Cerita” pada Book Week 2024 kali ini. Kemudian dipilihlah cerita rakyat fabel dari Yunani yaitu “Sang Rubah dan Sang Burung Bangau Makan Bersama”. Berdasarkan cerita rakyat fabel Yunani di atas dapat dianalisis mengenai karakter dari 2 tokoh fabel Rubah dan Bangau yang kemudian dapat dikembangkan atau dimodifikasi untuk menghasilkan visualisasi karakter fabel yang unik sehingga dapat memodifikasi cerita menjadi lebih menarik untuk disampaikan dan didengar. Pada Tabel 2 adalah hasil analisis karakter fabel yang dikembangkan untuk menghasilkan visualisasi karakter yang berbeda dan unik.



Tabel 2.

Analisis karakter cerita rakyat fabel Yunani Sang Rubah dan Sang Bangau

No.	Tokoh Fabel	Karakter Fabel	Modifikasi 1	Modifikasi 2
1.	Rubah	- Sering mempermainkan teman dan tetangganya - Usil - Sombong - Pemarah	- Tampilan fisik: Membanggakan tampilan fisiknya (bentuk rambut atau menggunakan kacamata hitam), mata serta alis yang nakal, senyumnya yang usil.	- Tampilan Pakaian: Baju yang mewah tapi warna-warni, menggunakan perhiasan atau kacamata hitam.
2.	Bangau	- Bijaksana - Teman dan Tetangga yang baik - Tidak sombong - Pemberani	- Tampilan fisik: Mata yang bijaksana dan berani, tidak membanggakan fisiknya kecuali diganggu (bentuk rambut yang lucu).	- Tampilan Pakaian: Baju yang sederhana, menggunakan penutup rambut untuk menutupi rambutnya yang lucu, menggunakan syal karena sering terbang.

Selanjutnya siswa menyiapkan bahan dan perlatan dengan melakukan pemilihan kertas karton yang tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal agar kuat dan mudah dipotong atau mudah untuk diolah atau mengecek tekstur serta material dasar kertas karton untuk media mewarnai. Berikut ini adalah alat bahan yang digunakan pada kegiatan PKM seperti terlihat pada Gambar 2.

Gambar 2.

Bahan, Perlengkapan dan Peralatan untuk mengolah bentuk karakter fabel



Setelah bahan dan alat disiapkan, kemudian dapat dimulai dengan mengumpulkan ide berupa referensi gambar dari media digital atau internet, Siswa diarahkan untuk menciptakan karya dengan ide yang berbeda dari referensi gambar yang didapatkan, proses pengembangan atau modifikasi karakter dapat mengangkat budaya lokal Indonesia agar berbeda dan unik sebagai bagian dari pengenalan dan apresiasi pada kekayaan budaya nusantara Indonesia. Proses modifikasi dapat menggunakan analisis mind mapping dan alternatif modifikasi seperti pada Tabel 2 di atas. Proses pencarian ide referensi ini cukup mudah dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar kelas 4 usia 9-11 tahun karena sudah terbiasa menggunakan peralatan gadget seperti telepon genggam, tablet dan juga komputer, tim PKM cukup mengarahkan siswa untuk mencari visual dasar tokoh fabel yang ada. Setelah mendapatkan ide dan referensi, selanjutnya kegiatan dilakukan dengan pembuatan pola atau sketsa pada kertas karton, proses pencarian ide dan referensi dasar.

Proses mencari ide konsep dan referensi digunakan untuk menstimulus kreativitas visual dalam menggambar karakter fabel dengan mengembangkan kemungkinan visual karakter (Tabel 2) sehingga menghasilkan karya yang berbeda dan unik. Proses eksplorasi mencari ide konsep gagasan, pola dan visual dasar dapat dilakukan menggunakan gadget sebagai bagian dari proses

kreatif mendapatkan ide dasar atau referensi untuk diimplementasikan ke kertas karton sebagai bentuk karakter, modifikasi visualisasi karakter fabel seperti terlihat pada Gambar 3 berupa proses dan hasil sketsa dibawah ini, mengacu pada hasil analisis karakter cerita rakyat fabel Yunani Sang Rubah dan Sang Bangau pada Tabel 2.

Gambar 3.

Proses dan hasil sketsa visualisasi karakter fabel



Setelah mendapatkan ide konsep gagasan visual yang akan dijadikan sebagai sketsa desain karakter, selanjutnya menyiapkan bahan dan alat untuk kemudian mulai menggambar sketsa menggunakan pensil pada kertas karton. Sebagai catatan, perlu disiapkan bahan-bahan lain sebagai pelengkap bahan pensil warna, spidol, cat akrilik sehingga dapat menghasilkan karya mix media yang unik dan menarik. Bahan-bahan tersebut dapat dicari di sekitar lingkungan siswa. Setelah itu dapat dimulai untuk proses pewarnaan dan mencampur warna dari pensil warna, spidol atau cat akrilik yang akan digunakan. Proses tersebut dapat terlihat dari Gambar 4.

Gambar 4.

Proses sketsa, penebalan garis dan pewarnaan pembuka cerita (sampul/flyer)



Hasil dari ide konsep pola dan sketsa visual karakter yang diinginkan, dilanjutkan dengan proses membuat sampul atau flyer untuk pembuka cerita dan informasi yang mudah dipahami dan menarik untuk disimak oleh siswa. Menggambar pola dan sketsa visual karakter tersebut menggunakan pensil dilanjutkan penebalan dengan drawing pen atau spidol agar memudahkan proses pewarnaan dengan menggunakan pensil warna, spidol dan cat akrilik seperti terlihat pada Gambar 4 di atas. Selanjutnya hasil finishing pewarnaan akan dimasukan ditambahkan judul cerita dengan menggunakan media digital komputer, hasil informasi pembuka cerita sampul atau flyer cerita rakyat fabel Sang rubah dan Sang Bangau terlihat pada Gambar 5.

Gambar 5.

Hasil pewarnaan dan finishing digital pembuka cerita (sampul/flyer)



Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan menyiapkan perlengkapan bercerita ke siswa berupa karakter visual cerita fabel Sang Rubah dan Sang Bangau dengan membuat bagian kepala dan perlengkapan lainnya yang bertujuan untuk menghasilkan cerita yang lebih menarik dan seru untuk disimak. Pembuatan perlengkapan ini juga memudahkan proses bercerita hasil pengembangan adaptasi dari cerita aslinya. Proses pembuatan perlengkapan cerita ini dimulai dari sketsa pada karton tebal agar karakter visual dapat tegak. Selain itu diperlukan tambahan rangka dari sumpit dan juga penjepit bambu untuk membuat mulut karakter fabel dapat bergerak mengikuti alur cerita sehingga menghasilkan cerita yang lebih menarik untuk disimak oleh siswa. Proses pembuatan perlengkapan dapat dilihat pada Gambar 6

Gambar 6.

Proses pembuatan perlengkapan karakter fabel untuk bercerita



Pemilihan dan pencampuran warna pensil warna, spidol atau cat akrilik dilakukan menyesuaikan dengan ide gagasan konsep visual yang diinginkan seperti terlihat pada Gambar 7. Perlu ketelitian dan kesabaran dalam menggambar serta mewarnai pensil warna, spidol atau cat akrilik, siswa atau anak-anak terkadang tidak sabar dan ingin langsung cepat selesai. Selain itu, dapat dipilih penggunaan warna yang memberikan efek kedalaman dengan aplikasi warna dasar yang muda untuk kemudian dilanjutkan dengan warna yang lebih tua dan lebih tua lagi atau warna gelap sehingga menjadi gambar yang memiliki gradasi agar mendapatkan warna yang sesuai dengan yang diharapkan dan juga kerapihan gambar yang dihasilkan.

Gambar 7.

Hasil perlengkapan karakter fabel untuk bercerita



Setelah sampul atau flyer informasi dan perlengkapan selesai dibuat, selanjutnya kegiatan bercerita dapat dilakukan kepada siswa di kelas. Hasil pengembangan dan modifikasi membuat

alur cerita menjadi lebih menarik dan seru. Siswa banyak berinteraksi dan tertawa sambil tetap mendengarkan dan berusaha memahami pesan-pesan yang terkandung dalam cerita melalui visualisasi karakter fabel. Diharapkan daya ingat dan pesan dapat tersampaikan dengan cerita dan bentuk visual karakter yang diadaptasi dari cerita rakyat fabel Yunani ini.

Kegiatan PKM secara luring ini menambah semangat peserta siswa kelas 4 karena dapat berinteraksi satu sama lain dan tim pengajar dari tim PKM juga antusias ikut proses pelatihan menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel. Karena waktu pelaksanaan terbatas, maka siswa dapat dibawa pulang dan dilanjutkan di rumah, hasil dari pelatihan ini juga dapat membantu menyiapkan sebagai karya buku cerita yang unik dan menarik sebagai bagian dari tugas sekolah. Siswa diberikan kesempatan untuk berkreasi dengan imajinasi serta mengekspresikan diri dalam bentuk kegiatan menggambar.

Gambar 8.

Proses pelatihan visualisasi karakter rakyat fabel untuk siswa di kelas



Yang menarik dari kegiatan pelatihan visualisasi karakter cerita rakyat fabel ini adalah Ketika siswa membawa pulang hasil pelatihan ke rumah dan diperlihatkan ke orang tua mereka, ternyata orang tua yang akan bercerita ke sekolah juga sudah memodifikasi dan menyiapkan cerita serta perlengkapannya dari adaptasi cerita rakyat yang dipilih untuk diceritakan di sekolah.

4. KESIMPULAN

Pelatihan menggambar visualisasi karakter cerita rakyat fabel sebagai upaya kolaborasi kerjasama kegiatan PKM dengan mitra sekolah dasar Tara Salvia Bintaro untuk siswa kelas 4 yang berusia 9-11 tahun. Melalui kegiatan ini, siswa sekolah dasar juga mendapatkan kesempatan serta pengalaman baru yang berbeda untuk mengembangkan kreativitas dengan menggambar karakter fabel, bukan hanya mendengarkan ceritanya saja tetapi juga memodifikasinya. Selain itu juga dapat memberikan kepekaan rasa serta kemampuan untuk mengolah warna. Melalui kegiatan ini juga, memungkinkan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan kreativitas siswa, membuka wawasan, dan menghasilkan keterampilan yang dapat dikembangkan untuk siswa sekolah dasar kelas 4.

Berdasarkan analisis data kuesioner mengenai pengetahuan anak siswa kelas 4 SD Tara Salvia terhadap cerita rakyat fabel, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai pengetahuan mengenai cerita rakyat fabel, fungsi serta pemahaman dari karakter cerita rakyat fabel dari 24 siswa, bahwa 100% mengetahui pengertian cerita rakyat fabel sebagai cerita dengan perumpamaan hewan, 100% pernah melihat, mendengar atau membaca cerita rakyat fabel, untuk pengetahuan mengenai fungsi dan pesan dari cerita rakyat fabel 80% siswa mengetahui dan 20% siswa menjawab ragu-ragu, sebanyak 100% siswa pernah mengetahui karakter dari cerita rakyat fabel dan memahami kebaikan atau keburukan dari karakter tersebut, sebanyak 100% siswa ingin atau tertarik untuk mencoba menggambar karakter dari cerita rakyat fabel yang kamu baca sebagai sarana pengembangan kreativitas. Melalui penyampaian materi edukasi menggambar visualisasi karakter fabel, didapatkan kesimpulan bahwa siswa kelas 4 sekolah dasar Tara Salvia telah memahami apa itu menggambar mix media, serta apa saja yang dapat dijadikan sebagai bahan



serta referensi ide dari pembuatan karakter fabel dengan modifikasi yang unik dan menarik. Selain itu menggambar karakter fabel menghasilkan bahasa visual dan dijadikan alat bercerita sehingga cerita menjadi lebih mudah diingat, dipahami dan menarik untuk disimak. Kesimpulan lainnya adalah melalui kegiatan pelatihan ini, pada akhirnya dapat menstimulus kreativitas serta hubungan orang tua dengan anak untuk dapat menyiapkan perlengkapan bercerita di sekolah maupun di rumah.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Seluruh pimpinan dan pengelola LPPM Untar (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara). Para pengajar serta seluruh siswa kelas 4 Sekolah Dasar Tara Salvia Bintaro.

REFERENSI

- Adi Ismanto. (2023). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENGOLAHAN LIMBAH BOTOL PLASTIK BEKAS MENJADI BARANG FUNGSIONAL. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v6i1.25848>
- AP, Agus (2021, September 23). Tingkatkan Menulis Cerita Fabel Dengan Media Gambar. Diakses dari <https://radarsemarang.jawapos.com/untukmu-guruku/721384928/tingkatkan-menulis-cerita-fabel-dengan-media-gambar>
- Fivanda, F. Ismanto, A. Indrawan, H. (2021). *Pengaruh Interior Rumah Tinggal Terhadap Kreativitas Belajar Selama Pandemi Covid-19*. Laporan Akhir Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Tarumanagara.
- Fivanda. (2023). PENGEMBANGAN IMAJINASI DAN BAKAT ANAK MELALUI MEDIA LUKIS KANVAS PADA TOPI BUCKET. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v6i1.25850>
- Handoko, A. (2011). *Menggambar Karakter Fabel Itu Mudah (Bagian-1)*. Pustaka Pelajar.
- Muda, Fabianus R. (2018). Nilai Pendidikan dalam Cerita Fabel dan Peranannya dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Disajikan pada Seminar Nasional. Administrasi Pendidikan dan Manajemen Pendidikan, 21 April 2018, Makasar.
- Ridwanudin, Didin. (2018). *Penerapan Drop Everything And Read (DEAR) di Sekolah Dasar Tara Salvia Ciputat Timur*. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/40208>
- Safitri, Eva. (2023). 4 Upaya Perbaikan Sistem pendidikan Republik Indonesia. Detik.com diakses pada tanggal 10 September 2021 dari <https://news.detik.com/berita/d-5554319/hardiknas-2021-nadiem-ungkap-4-upaya-perbaiki-sistem-pendidikan-ri>
- Sardiana, E., Marliani, C., & Al Fuad, Z. (2020). Analisis Nilai Karakter yang Terkandung pada Buku Fabel Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik).
- Sanyoto, S.E. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009.
- Prasetyo, Y. (1). ILUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/arty.v3i1.4024>