

MODIFIKASI GAMBAR KARAKTER CERITA RAKYAT FABEL NUSANTARA UNTUK PEKAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Adi Ismanto¹, Vincentius Felix², Jennifer Hung³ & Vanesa⁴

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: adii@fsrd.untar.ac.id

²Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: vincentius.615229102@stu.untar.ac.id

³Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: jennifer.615220034@stu.untar.ac.id

⁴Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: vanesa.615220035@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Fable folklore is found in all countries of the world, as well as Indonesia, and has even become one of the stories that attracts children's attention to learn the character or the good and bad traits of human behavior with the parable of animal characters. Through fable stories, children can develop imagination and improve literacy, especially at the elementary school level. Modifying the story and the form of character visualization of the fable story through the medium of pictures can be one of the solutions to facilitate the delivery of messages, morals, facilitate imagination and strengthen children's memory of the meaning and essence of the story. Tara Salvia Elementary School through non-formal education programs always holds a reading week (Book Week) at the end of formal learning in collaboration with parents and other parties. The activity was carried out with the Learning Service method which was divided into three stages, namely the preparation stage, through qualitative exploration in the form of references and drawing ideas in the form of sketches of character visualization ideas, and adding some contemporary visual images to make the story interesting. This exploration is implemented as a form of animal character drawings from the folklore of the Nusantara fables Sura and Baya combined with superhero stories that children know, so as to display interesting, interactive and unique works to tell stories. Then, the activity continued with the understanding of the Nusantara Fables Sura and Baya directed by the school, and the storytelling process using the media of modifying the images of the characters of the Nusantara fables at school. It ended with reflection and communication in the form of questionnaire feedback, which can be concluded that all students are interested in listening to the story, as well as choosing the "Endgame" phase equipment (50%), followed by the fable characters Baya (33.3%) and Sura (12.5%) as the best and most interesting equipment.

Keywords; drawing, character, folklore fable, Nusantara

ABSTRAK

Cerita rakyat fabel terdapat di semua negara dunia, begitu juga dengan Indonesia, bahkan menjadi salah satu cerita yang menarik perhatian anak untuk mempelajari karakter atau sifat baik dan buruk perilaku manusia dengan perumpamaan dari karakter hewan. Melalui cerita fabel, anak dapat mengembangkan imajinasi dan meningkatkan literasi terutama di tingkatan Sekolah Dasar. Modifikasi cerita dan bentuk visualisasi karakter dari cerita fabel melalui media gambar dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan penyampaian pesan, moral, mempermudah imajinasi dan memperkuat daya ingat anak terhadap makna dan inti dari cerita tersebut. Sekolah Dasar Tara Salvia melalui program edukasi non formal selalu mengadakan kegiatan pekan membaca (Book Week) di akhir pembelajaran formal berkolaborasi dengan orang tua dan pihak lain. Kegiatan dilaksanakan dengan metode Learning Service yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, melalui eksplorasi kualitatif berupa referensi dan ide gambar berupa sketsa-sketsa ide visualisasi karakter, serta menambahkan beberapa visual gambar kekinian untuk membuat cerita menjadi menarik. Eksplorasi ini diimplementasikan sebagai bentuk gambar karakter hewan dari cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya dipadukan dengan cerita superhero yang anak-anak ketahui, sehingga menampilkan karya yang menarik, interaktif dan unik untuk bercerita. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan pemahaman cerita fabel nusantara Sura dan Baya yang diarahkan oleh pihak sekolah, dan proses bercerita menggunakan media modifikasi gambar karakter cerita fabel Nusantara di sekolah. Diakhiri dengan refleksi dan komunikasi berupa umpan balik kuesioner, yang dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa tertarik untuk mendengarkan cerita, serta memilih perlengkapan fase "Endgame" (50%), dilanjutkan karakter fabel Baya (33,3%) dan Sura (12,5%) sebagai perlengkapan yang paling bagus dan menarik.

Kata kunci; gambar, kerakter, cerita rakyat fabel, Nusantara



1. PENDAHULUAN

Keberagaman literatur Indonesia menunjukkan kekayaan budaya dan inspirasi yang tiada habisnya, fabel menjadi salah satu karya sastra yang digemari oleh masyarakat dari segala usia, terutama anak-anak. Fabel didefinisikan sebagai cerita fiksi yang menceritakan mengenai hewan atau binatang yang menjadi karakter utama yang berbicara dan bersikap dengan menyerupai karakter manusia. Cerita fabel juga dipahami sebagai catatan kehidupan binatang yang menceritakan berbagai relasi dalam hubungan sosial secara fiksi. Tidak sedikit juga yang menjadi contoh keteladanan manusia dalam kehidupan (Ulfah, 2020). Cerita fabel cukup digemari oleh anak-anak, dengan kekhasan berupa tokoh utama hewan, cerita fabel juga memiliki cerita yang sederhana dengan Bahasa yang mudah dipahami. Berbagai tema diangkat dengan merepresentasikan kehidupan sehari-hari dari lingkungan manusia, seperti mengenai kepahlawanan, gotong royong atau tolong menolong, kejujuran, pertemanan, kedermawanan dan lainnya. Terkadang cerita fabel dapat berupa mitos mengenai sejarah keberadaan suatu daerah yang terkandung di dalamnya pesan-pesan atau kritik sosial dengan penyampaian yang ringan dan tidak berkesan menggurui, bahkan mengandung unsur-unsur jenaka (Handaru, 2023), (Wicaksono et al, 2019). Lebih dari itu, cerita fabel mengandung unsur moral dan dapat menjadi penumbuh sensitivitas moral terutama kepada anak-anak apabila sering dibacakan atau membaca, serta sering memahami dan mengingatnya (Musbikhah, 2024).

Cerita fabel Nusantara di Indonesia banyak menceritakan tentang budaya dan tradisi lokal di daerah tertentu (Handaru, 2023). Bahkan menjadi cerita turun temurun untuk religi atau keberadaan nama suatu daerah. Cerita fabel yang banyak berisi mengenai khazanah Nusantara umumnya juga memiliki kandungan pendidikan moral dan etika sebagai refleksi sifat manusia yang juga dapat menjadi media untuk pembentukan karakter bangsa (Dian et al, 2024). Menurut Dian et al (2024), visualisasi kisah dari naskah tradisional Nusantara, bertujuan untuk melestarikan cerita fabel Indonesia agar tidak punah. Dengan sasaran anak-anak sekolah dasar, cerita fabel Nusantara harus mampu bersaing dengan cerita dongeng modern dari luar negeri melalui pengembangan cerita bergambar yang divisualisasikan dengan lebih kekinian, menarik dan unik. Kerifan lokal cerita fabel Nusantara merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh berbagai pihak, baik di sekolah maupun di rumah untuk meningkatkan minat baca dan literasi anak yang pada akhirnya dapat membentuk karakter anak bangsa Indonesia (Indrayani et al, 2024). Kedekatan fabel dengan dunia anak-anak harus dapat dimanfaatkan oleh semua pihak sebagai sumber bacaan anak sebagai sarana untuk mengembangkan imajinasi serta emosional anak. Menurut Ulfah (2020), Melalui penokohan yang menarik dari cerita fabel. Orang tua dan guru juga dapat menyisipkan nilai kebaikan dan kearifan lokal yang terdapat dalam cerita, sehingga mampu mengedukasi dan membangun karakter positif, terutama bagi anak usia dini (Sit et al, 2016).

Semakin berkembangnya teknologi digital, ternyata juga mempengaruhi karakter dan kualitas literasi anak (Aulinda, 2020). Anak-anak yang terlalu dekat dengan gawai dan dunia digital, ternyata merubah kebiasaan mereka dalam membaca dan juga belajar. Anak lebih sering memanfaatkan gawai untuk mengurangi rasa kebosanan dan mengisi keseharian mereka di waktu senggang dan orang tua lebih banyak membiarkan hal ini sehingga menjadi hal yang biasa. Aplikasi *Youtube* menjadi salah satu media digital yang sering digunakan anak, dengan konten video yang sangat beragam anak bisa mengakses berbagai macam hal yang sulit untuk dibatasi oleh orang tua sehingga sedikit banyak mempengaruhi emosional dan interaksi sosial anak. Menurut Fitri et al (2022), terdapat pengaruh negatif pada anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan sosial maupun emosional, apabila terlalu sering menonton *Youtube* dengan durasi per hari hingga 120 menit. Pada dasarnya media digital melalui gawai juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk pendidikan dan pembentukan karakter anak, berbagai upaya dan solusi telah

dilakukan untuk membatasi konten anak pada media digital, termasuk memodifikasi cerita rakyat Nusantara yang lebih kekinian dan menarik untuk dilihat oleh anak. Media digital menjadi salah satu cara untuk tetap mempertahankan dan melestarikan cerita fabel Nusantara. Pengembangan visualisasi dalam bentuk buku juga menjadi salah satu solusi untuk mempertahankan cerita Nusantara dari dongeng modern luar negeri. Melalui visualisasi karakter yang kekinian membuat pemahaman anak terhadap cerita tersebut menjadi lebih mudah dan mampu mengasah literasi anak. Seperti yang diteliti oleh Musbikhah (2024), dengan membuat modifikasi pengembangan visualisasi gambar karakter fabel “Kiki dan Kiku” untuk siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Gambar 1).

Gambar 1

Pengembangan visualisasi karakter cerita fabel “Kiki dan Kiku”

(Sumber: Musbikhah, 2024)



Melalui cerita fabel Nusantara yang dimodifikasi visualisasi gambar karakter dan juga ceritanya, bisa menjadi salah satu alternatif solusi strategis dalam menyampaikan pesan moral dan kebaikan untuk membentuk karakter positif anak dengan menyesuaikan dari kebutuhan dan kondisi anak saat ini yang terlalu sering menggunakan gawai. Modifikasi dilakukan dengan tujuan agar anak tertarik dalam mengikuti alur cerita, memahami dan berimajinasi dengan lebih terarah. Visualisasi gambar karakter cerita fabel Nusantara yang disampaikan di sekolah juga bisa menjadi pengalaman yang unik dan menarik untuk anak-anak sekolah dasar dan menjadi pengalihan untuk berimajinasi atau kegiatan menggambar yang berkelanjutan sehingga dapat mengurangi penggunaan gawai.

Program *Bookweek* di akhir semester pembelajaran formal menjadi salah satu sarana sekolah dasar Tara salvia 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 “Berpetualang Seru Dengan Fabel” (Gambar 2). Kolaborasi ini melibatkan orang tua dan siswa, yang kemudian dapat ditunjang dengan kegiatan pembelajaran lain berupa kegiatan PKM bercerita dan dengan memodifikasi visualisasi gambar karakter cerita rakyat fabel bekerjasama dengan Program Studi Desain Interior serta LPPM Untar. Diharapkan dapat membantu proses pemahaman dan menarik siswa kelas 5 (usia 10-12 tahun) 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.

Sebagian siswa mungkin sudah pernah mendengar atau membaca cerita rakyat daerah Nusantara sebelumnya. Hal ini menjadi sebuah permasalahan yang memungkinkan siswa tidak lagi menyimak atau merasa sudah tahu dan bosan dengan cerita tersebut. Maka dari itu perlu adanya sebuah pengembangan atau modifikasi gambar karakter cerita rakyat fabel yang memungkinkan



untuk menjadi salah satu solusi agar saat bercerita menjadi menarik untuk didengarkan, bahkan diharapkan dapat memberikan pemahaman moral yang berkesan untuk anak sekolah dasar.

Kegiatan dengan mitra pernah dilakukan berupa Pelatihan Menggambar Visualisasi Karakter Cerita Rakyat Fabel Pada Anak Sekolah Dasar (Ismanto et al, 2024). Mengacu pada permasalahan tersebut dan sebagai bagian dari kelanjutan program kerjasama bersama mitra, kegiatan bercerita dan modifikasi visualisasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara bisa menjadi salah satu solusi untuk memberikan edukasi informal mengenai pelestarian dan apresiasi cerita rakyat Nusantara yang juga dapat menjadi solusi untuk memberikan kesadaran dan kepedulian anak terhadap pembentukan karakter yang baik serta mampu memperkuat pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya di sekolah. Diharapkan melalui kegiatan ini, siswa sekolah dasar kelas 5 (usia 10-12 tahun) mendapatkan pengetahuan untuk mengapresiasi budaya cerita rakyat Nusantara serta mendapatkan pengalaman dengan langsung melakukan kegiatan mendengarkan cerita yang telah dimodifikasi dengan perlengkapan bercerita untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak.

Visualisasi karakter dari cerita rakyat fabel dapat dilakukan dengan mempelajari sifat karakter hewan yang ada pada cerita tersebut menggunakan ciri-ciri dan sifat fisik yang ada (Gambar 2). Cara pengolahannya yang tidak terlalu sulit dan untuk memvisualisasikannya perlu pemahaman estetika, dasar-dasar desain (Mamis et al, 2023) dan pengolahan warna dalam menghasilkan karakter yang inovatif dan unik (Gambar 2). Berikut ini adalah contoh pengolahan ciri dan fisik karakter serta visualisasinya pada cerita rakyat yang pernah dilakukan sebelumnya dari cerita rakyat Yunani berjudul “Sang Rubah dan Sang Burung Makan Bersama” (Ismanto et al, 2024).

Gambar 2

Visualisasi karakter cerita Sang Rubah dan Sang Bangau Makan Bersama

(Sumber: Ismanto, 2024)

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 dan vest karena sering terbang.



2. METODE PELAKSANAAN PKM

Berdasarkan permasalahan yang ada dan sebagai bagian dari keberlanjutan program kerjasama bersama mitra, kegiatan modifikasi gambar karakter cerita rakyat fabel dan bercerita untuk anak sekolah dasar menjadi alternatif solusi dalam menambahkan pengetahuan yang bersifat informal mengenai apresiasi budaya cerita rakyat fabel dengan langsung menerapkannya pada modifikasi gambar karakter dan bercerita yang menarik dan berkesan. Edukasi informal juga bertujuan untuk dapat meningkatkan apresiasi budaya cerita rakyat fabel, yang diharapkan juga dapat memberikan kesadaran dan kepedulian anak terhadap tradisi budaya nasional dengan modifikasi gambar karakter serta bercerita yang menarik dan berkesan, serta dapat memperkaya pengetahuan maupun pengalaman yang sebelumnya telah didapatkan di sekolah.

Proses kegiatan dilakukan dengan metode *service learning* (Afandi et al., 2020) yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu: persiapan dengan melakukan eksplorasi kualitatif berupa referensi dan ide gambar berupa sketsa-sketsa ide visualisasi karakter serta menambahkan beberapa visual gambar kekinian untuk membuat cerita menjadi menarik. Eksplorasi ini diimplementasikan sebagai bentuk visualisasi karakter hewan dari cerita rakyat fabel nusantara Sura dan Baya dengan cerita atau film karakter superhero yang anak-anak ketahui, sehingga menampilkan karya yang unik dan kreatif. Dilanjutkan dengan tahap 2 berupa tindakan, melalui pemahaman cerita fabel nusantara Sura dan Baya yang diarahkan oleh pihak sekolah, dengan bercerita dengan media gambar modifikasi gambar karakter cerita fabel Nusantara di sekolah. Kemudian, dilanjutkan tahapan ketiga dengan melakukan refleksi dan komunikasi, untuk mendapatkan *feedback* dari siswa mengenai pemahaman cerita dengan instrumen kuseioner.

Kegiatan modifikasi gambar karakter fabel Nusantara dan bercerita pada pekan membaca juga dilengkapi dengan video rekaman tutorial. Tim PKM menyusun video sebagai bagian dari implementasi pengetahuan seni rupa dan desain dalam kegiatan modifikasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara.

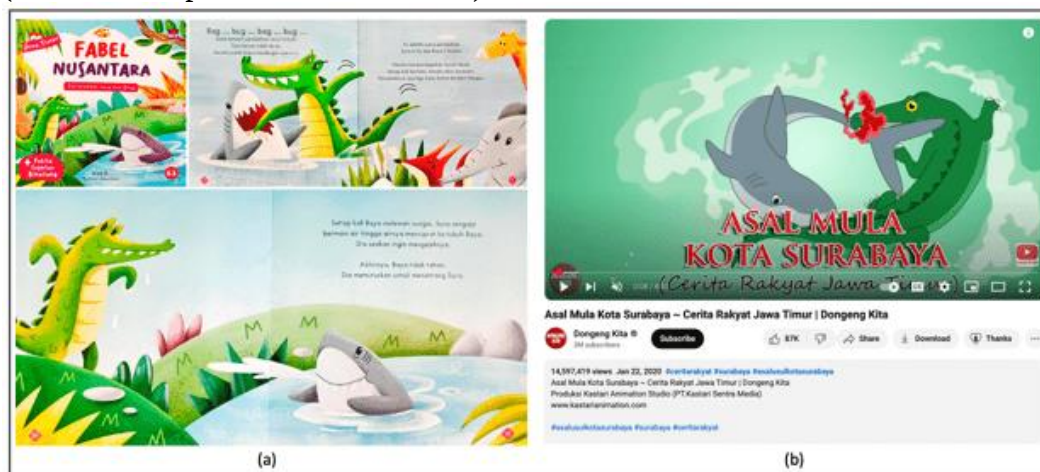
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian diawali dengan menerima undangan dari pihak sekolah dasar Tara Salvia Bintaro untuk membacakan dongeng atau cerita rakyat fabel nusantara dalam program *bookweek* sebagai kegiatan akhir semester di sekolah. Diketahui bahwa membacakan cerita merupakan kegiatan kolaborasi sekolah dengan pihak orang tua atau lembaga lain untuk memperkaya pengetahuan dan memperluas wawasan siswa siswi sekolah dasar Tara Salvia Bintaro. Semester ini cerita rakyat fabel mengambil tema “*Berpetualang Seru Dengan Fabel*”. Cerita yang akan dibacakan untuk Tim PKM Untar adalah cerita rakyat fabel Nusantara Jawa Timur atau disebut dengan Sura dan Baya. Cerita akan dibacakan khusus untuk kelas 5T di SD Tara Salvia Bintaro.

Tim PKM mendapatkan buku cerita dalam format pdf karya Dian K yang diilustrasikan oleh Innerchild. Berikut ini adalah ilustrasi buku yang berjudul “*Pertarungan Sura dan Baya*” yang dikirimkan dari pihak sekolah (Gambar 3 a).

Gambar 3

(a).Buku cerita fabel Nusantara “*Pertarungan Sura dan Baya*”; (b) Channel Youtube Dongeng Kita mengenai Asal Mula Kota Surabaya
(Sumber: kompilasi Tim PKM, 2025)





Cerita fabel Nusantara Sura dan Baya merupakan dongeng mengenai asal usul kota Surabaya yang cukup dikenal masyarakat Indonesia. Tim PKM berusaha untuk mencari informasi mengenai respon umum mengenai cerita Sura dan Baya, dan didapatkan bahwa pada salah satu channel Youtube Dongeng Kita mengenai “Asal Mula Kota Surabaya - Cerita Rakyat Jawa Timur” yang diproduksi dengan media animasi oleh Kastari Animation Studio (PT.Kastari Sentra Media) telah disaksikan sebanyak 14,5 juta lebih sejak Januari tahun 2020 (Gambar 3 b).

Tabel 1

Transkrip modifikasi cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya

(Sumber: Tim PKM, 2025)

Bab Transkrip	Modifikasi cerita
Pembukaan	Hari ini kami akan menceritakan mengenai kisah dongeng yang sangat terkenal di Indonesia dan juga jagat multiverse . Yaitu cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya. Kalian pasti sudah pernah dengar cerita ini, tapi kalian pasti belum pernah mendengar versi jagat multiverse ini.
Perkelahian Abadi Sura dan Baya	Di sebuah daerah di pesisir pantai utara bagian timur pulau Jawa, telah lama dikenal dengan perkelahian abadi antara dua hewan perkasa penghuni daratan dan lautan, yaitu: “si hiu” Sura dan “si buaya” Baya. Apabila sedang terjadi perkelahian, maka seluruh penduduk Jawa Timur dan jagat multiverse dapat mendengarnya dan telah terbiasa dengan keadaan itu. Bagaikan musuh abadi, apabila mereka bertemu untuk berebut mangsa maka akan terdengar baku hatntam yang dahsyat Bag..bug..bag..bug.. . Perkelahian abadi selalu saja terjadi.
Pembagian Kawasan	Berkelahi membuat keduanya lelah dan kesakitan, tubuh mereka penuh dengan memar dan luka. “...aduh sakittt...”, rintih keduanya. Sampai akhirnya mereka berdua mempunyai ide dan sepakat untuk membagi kawasan memangsa. Sura di air dan Baya di daratan untuk sementara damai terjadi di Nusantara dan jagat multiverse .
Sura Melanggar Perjanjian	Selang beberapa waktu, kesepakatan damai akhirnya dilanggar oleh Sura yang memangsa di lautan dan juga di sungai. Perbedaan pendapat menjadi perdebatan baru antara keduanya. Sura menganggap laut dan sungai merupakan daerahnya karean terdiri dari air. Sedangkan menurut Baya, sungai merupakan bagian dari daratan yang merupakan kawasannya. Sura dengan bangganya menguasai air dan memangsa semua ikan kecil di sungai, sambil mengejek Baya yang mulai kesal dan berusaha untuk tidak menghiraukan. Sampai ahirnya Baya mulai merasa lapar karena kesulitan mendapatkan mangsa di daratan. Setiap kali Baya melewati sungai, Sura sengaja mengejek Baya dengan mencipratkan air ke badan Baya dan melahap mangsa ikan kecil hingga hampir habis. Baya naik pitam karena merasa dikhianati. Baya mengajak Sura berkelahi untuk menentukan penguasa daerah daratan dan sungai. Sementara Sura lebih suka seperti dulu, siapa cepat dia dapat, Perkelahianpun tidak terhindarkan lagi.
“Endgame”	Perkelahian ini dikenal dengan “ Endgame ”, yang melibatkan jagat multiverse . Sura memanggil “ Palu Thor ” dan Baya menggunakan sarung tangan Thanos yang dilengkapi dnegan infinity stone . Perkelahian “ Endgame ” pun terjadi, keduanya mengeluarkan tenaga dengan perlengkapan yang digunakan sebagai senjata. Sampai akhirnya perlengkapan senjata tersebut rusak, akhirnya mereka berdua menggunakan kekuatan fisik tebasan ekor dan gigitan yang melukai Sura sangat parah. Karena tebas ekor dan gigitan Baya sangat dahsyat.
Penutup	Akhirnya Sura menyerah dan kabur dari sungai kembali ke laut. “ Endgame ” ini memperlihatkan betapa Baya sangat berkuasa di daratan yang termsuk sungai di dalamnya. Sura tidak pernah muncul lagi di sungai dan baya dapat hidup tenang tanpa ada gangguan Baya.

Berdasarkan penelusuran tersebut, dapat diketahui bahwa cerita ini sangat digemari oleh masyarakat Indonesia dan juga sudah pernah dibaca atau didengar oleh siswa siswi sekolah dasar

kelas 5. Selanjutnya Tim PKM menganalisis mengenai cerita rakyat fabel Nusantara mengenai Sura dan Baya yang akan dirangkum dalam bentuk teks untuk kemudian dibacakan dan disadur sebagai acuan modifikasi cerita yang lebih kekinian dengan tujuan agar siswa siswi kelas 5 berusia 10-12 tahun sekolah dasar Tara Salvia tidak merasa bosan dan menjadi menarik untuk disimak dengan modifikasi karakter yang juga berbeda. Tabel 1 merupakan hasil modifikasi cerita Sura dan Baya dengan penambahan cerita yang lebih kekinian yang digemari oleh anak-anak saat ini. Transkrip dibagi menjadi 6 chapter dari pembukaan hingga penutup. Berdasarkan analisis dan perbandingan cerita rakyat fabel nusantara Sura dan Baya, tim PKM merumuskan modifikasi cerita yang menambahkan unsur cerita kekinian yang dikenal anak SD kelas 5, yaitu cerita “*Avengers Endgame*”, dengan menambahkan kata “jagat *multiverse*” serta penggunaan istilah “*Endgame*” sebagai perkelahian pamungkas. Selain itu modifikasi juga dilakukan pada cerita dengan menambahkan perlengkapan senjata “Palu Thor” serta “Sarung Tangan Thanos”. Modifikasi cerita Sura dan Baya pada Tabel 2, akan menjadi acuan untuk visualisasi karakter dan perlengkapan cerita dengan tujuan membuat cerita menjadi berbeda dan menarik untuk disimak oleh siswa kelas 5 sekolah dasar Tara Salvia Bintaro.

Hasil modifikasi cerita Sura dan Baya (Tabel 1), dijadikan acuan untuk mencari referensi visual sebagai dasar modifikasi visualisasi karakter dan perlengkapan untuk bercerita. Beberapa image visual dikumpulkan oleh tim PKM dalam tampilan *Moodboard* (Gambar 4a). Selanjutnya diperlukan perumusan karakter visualisasi Sura dan Baya menggunakan kata-kata kunci yang menjadi citra dan identitas yang melekat dari tokoh fabel yang akan divisualisasikan. Seperti yang pernah dilakukan pada PKM sebelumnya dari cerita rakyat Yunani berjudul “Sang Rubah dan Sang Burung Makan Bersama” (Ismanto et al, 2024). Berikut ini adalah hasil analisis modifikasi karakter dan identitas menggunakan kata kunci sebagai acuan modifikasi visualisasi karakter fabel Sura dan Baya (Tabel 2).

Tabel 2

Analisis modifikasi karakter cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya

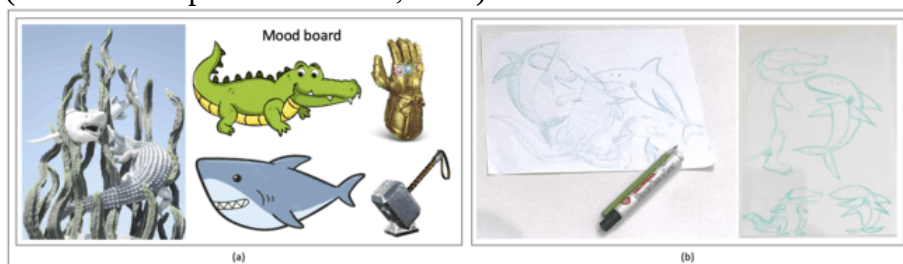
(Sumber: Tim PKM, 2025)

No.	Tokoh Fabel	Karakter Fabel	Modifikasi 1	Modifikasi 2
1.	Sura	- Pintar berargumen - Suka Berbohong - Rakus - Pemarah	- Tampilan fisik: Bermata tajam dan berani, mulut dengan senyum menyeringai dan gigi terlihat tajam	- Tampilan Pakaian dan Perlengkapan: Natural seperti hiu dengan tambahan luka akibat berkelahi, ditambah palu Thor.
2.	Baya	- Mudah Percaya - Pemarah	- Tampilan fisik: Mata bulat, mulut mengaga dan perut buncit	- Tampilan Pakaian dan Perlengkapan: Natural seperti buaya dengan tambahan luka akibat berkelahi, ditambah sarung tangan Thanos.

Moodboard dan hasil analisis modifikasi karakter yang masih abstrak dijadikan sebagai acuan untuk membuat sketsa modifikasi gambar karakter Sura dan Baya. Berdasarkan ciri fisik dan tampilan pakaian serta perlengkapan yang akan dibuat kemudian divisualisasikan dalam bentuk sketsa-sketsa awal sebagai acuan untuk membuat *prototipe* perlengkapan bercerita. Sketsa dilakukan dengan menggambar menggunakan pensil dan kertas HVS (Gambar 4b).

Gambar 4

(a) Moodboard referensi; (b) Hasil sketsa gambar modifikasi karakter Sura dan Baya
(Sumber: kompilasi Tim PKM, 2025)



Berdasarkan hasil analisis modifikasi cerita maupun modifikasi karakter Sura dan Baya, maka dapat dilakukan proses persiapan untuk menghasilkan *prototipe* dari kegiatan PKM ini, yaitu membuat perlengkapan untuk bercerita melalui modifikasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara untuk siswa siswi kelas 5 di pekan membaca sekolah dasar Tara Salvia. Perlengkapan bercerita akan mengacu pada modifikasi cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya yang menggabungkannya dengan elemen cerita yang populer di siswa sekolah dasar, yaitu cerita “*Avengers Endgame*”, penggabungan ini dilakukan karena terdapat kesamaan cerita pertempuran terakhir yang menyelesaikan perselisihan. Sesuai dengan tujuan dari modifikasi ini agar siswa yang sudah mengetahui cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya menjadi tertarik untuk mendengarkan dan memiliki interaksi dengan cerita karena ada hal yang baru dalam proses bercerita. Tentu saja diakhir fase bercerita, tim PKM akan memberikan penjelasan kesimpulan dari cerita yang disampaikan, terutama mengenai pesan dan karakter fabel yang dapat dijadikan sebagai contoh yang baik.

Gambar 5

Bahan dan peralatan untuk mengolah perlengkapan bercerita
(Sumber: Tim PKM, 2025)



Seperti kegiatan sebelumnya yang pernah dilakukan dilakukan berupa Pelatihan Menggambar Visualisasi Karakter Cerita Rakyat Fabel Pada Anak Sekolah Dasar (Ismanto et al, 2024), tahapan yang sama akan dilakukan dalam pembuatan perlengkapan bercerita di sekolah dengan menyiapkan bahan dan peralatan, yaitu: pensil, kertas sketsa, karton, sumpit, penjepit bambu, lem kertas, lem tembak, gunting, cutter dan alat mewarnai seperti yang terlihat pada Gambar 5.

Selanjutnya hasil sketsa gambar modifikasi karakter Sura dan Baya akan dibuat menggunakan bahan dan peralatan tersebut menjadi perlengkapan bercerita dalam bentuk *prototipe* karakter 2 dimensi seperti wayang yang dapat dibawa dan dijadikan model saat bercerita. Tahap selanjutnya adalah memindahkan gambar sketsa ke bahan karton board dupleks yang cukup tebal agar perlengkapan bercerita dapat diangkat dan dijadikan model karakter saat bercerita. Proses pembuatannya diawali dengan memindahkan skala gambar sketsa ke bentuk yang diinginkan. Dalam hal ini, besarnya bentuk dibuat proporsional sesuai dengan kebutuhan agar dapat dilihat oleh siswa di kelas dan mudah untuk digerakkan. Gambar 6 memperlihatkan proses dalam

pembuatan sketsa dan penebalan gambar dilakukan dengan menggunakan pensil warna pada karton *board duplex*.

Gambar 6

Pembuatan sketsa dan penebalan spidol dari sketsa gambar di karton board duplex

(Sumber: Tim PKM, 2025)



Penebalan garis sketsa mempertegas bentuk fisik dari karakter fabel Sura dan Baya yang telah dimodifikasi, hal ini juga memudahkan proses pewarnaan. Proses pewarnaan juga menggunakan beberapa alat gambar seperti pensil warna, spidol serta cat akrilik. Dalam prosesnya, pewarnaan dilakukan dengan warna dasar dan dilanjutkan dengan warna yang lebih gelap atau mencampurkan beberapa warna lain yang kontras yang menghasilkan warna yang lebih variatif (Pamuji, 2022) dan menarik sebagai perlengkapan bercerita, pewarnaan dilakukan untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan modifikasi cerita dan karakter yang diharapkan, proses pewarnaan karakter Sura dan Baya dilakukan bertahap untuk mendapatkan hasil yang sesuai (Gambar 7).

Gambar 7

Tahapan dan proses mewarnai modifikasi visualisasi karakter fabel Sura dan Baya

(Sumber: Tim PKM, 2025)



Setelah proses mewarnai selesai, selanjutnya pembentukan karakter fabel dilanjutkan dengan menggunting outline dari karton *board duplex* menjadi bentuk yang terpisah dan jelas sebagai sebuah karakter fabel untuk perlengkapan bercerita. Setelah karakter fabel terbentuk dari potongan karton *board duplex*, kemudian untuk membuat modifikasi karakter lebih interaktif, pada bagian mulut dibuat dapat bergerak menggunakan penyangga penjepit bambu yang diberikan perekat lem tembak (Ismanto et al, 2024).

Gambar 8

Proses pemotongan modifikasi gambar karakter fabel Sura dan Baya

(Sumber: Tim PKM, 2025)





Gambar 8 di atas memperlihatkan hasil pemotongan karton board duplex menjadi bentuk karakter fabel Sura dan Baya yang lebih jelas. Selain mulut yang bisa bergerak, proses finishing ditambahkan khusus pada bagian ekor Baya sebagai senjata pamungkas yang akhirnya menghentikan perkelahian dalam keseluruhan rangkaian cerita fabel. Ekor Baya dibuat dapat bergerak dari belakang ke arah depan untuk memukul Sura dengan sebelumnya diberikan lakban kertas sebagai perekat sementara. Proses selanjutnya adalah membuat penambahan efek luka berkelahi, makanan daging atau ikan dan juga perlengkapan senjata yang diambil dari cerita superhero “*Avengers Endgame*” yang dikenal siswa berupa sarung tangan Thanos serta palu Thor dengan menggunakan karton board duplex sisa, memberikan warna dan memotongnya. Gambar 9 memperlihatkan hasil akhir dari modifikasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya beserta kelengkapan efek luka dan alat senjata untuk memberikan keseluruhan cerita yang menarik, interaktif dan unik. Hasil akhir ini juga telah dilakukan penambahan efek warna dan bayangan pada bagian-bagian tertentu dari gambar karakter fabel untuk memberikan kesan 3 dimensi agar terlihat lebih ber-volume.

Gambar 9

Efek luka, peralatan senjata dan model Sura Baya sebagai perlengkapan bercerita
(Sumber: Tim PKM, 2025)



Seluruh hasil modifikasi cerita dan perlengkapan untuk bercerita telah lengkap. Selanjutnya kegiatan akan dilakukan di sekolah sekolah dasar Tara Salvia dengan bercerita kepada siswa siswi kelas 5. Cerita dan karakter yang sudah dimodifikasi yang digambarkan dalam bentuk perlengkapan untuk bercerita ini dibawa menggunakan tas gambar agar tidak rusak. Kegiatan bercerita dilakukan pagi hari pada pukul 08.00WIB setelah siswa kelas 5 sebelumnya mengikuti pelajaran dari guru terkait program pekan membaca. Gambar 10 memperlihatkan proses bercerita menggunakan perlengkapan yang sudah dibuat untuk memberikan cerita yang menarik, interaktif dan unik selama kurang lebih 20 menit. Setelah selesai bercerita tim PKM melanjutkan dengan tanya jawab untuk mengetahui pesan dan makna dari cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya dengan menanyakan karakter dari masing-masing fabel. Selain itu tim PKM juga memberikan tips dalam menggambar dan mewarnai dengan tujuan siswa siswi tidak ragu atau takut dalam melakukan proses kreatif yang imajinatif, disebutkan bahwa tidak ada yang salah atau buruk dalam proses dan hasil akhir dari sebuah proses kreativitas (Sit et al, 2016).

Gambar 10

Kegiatan bercerita di sekolah dengan perlengkapan modifikasi gambar karakter fabel (Sumber: Tim PKM, 2025)

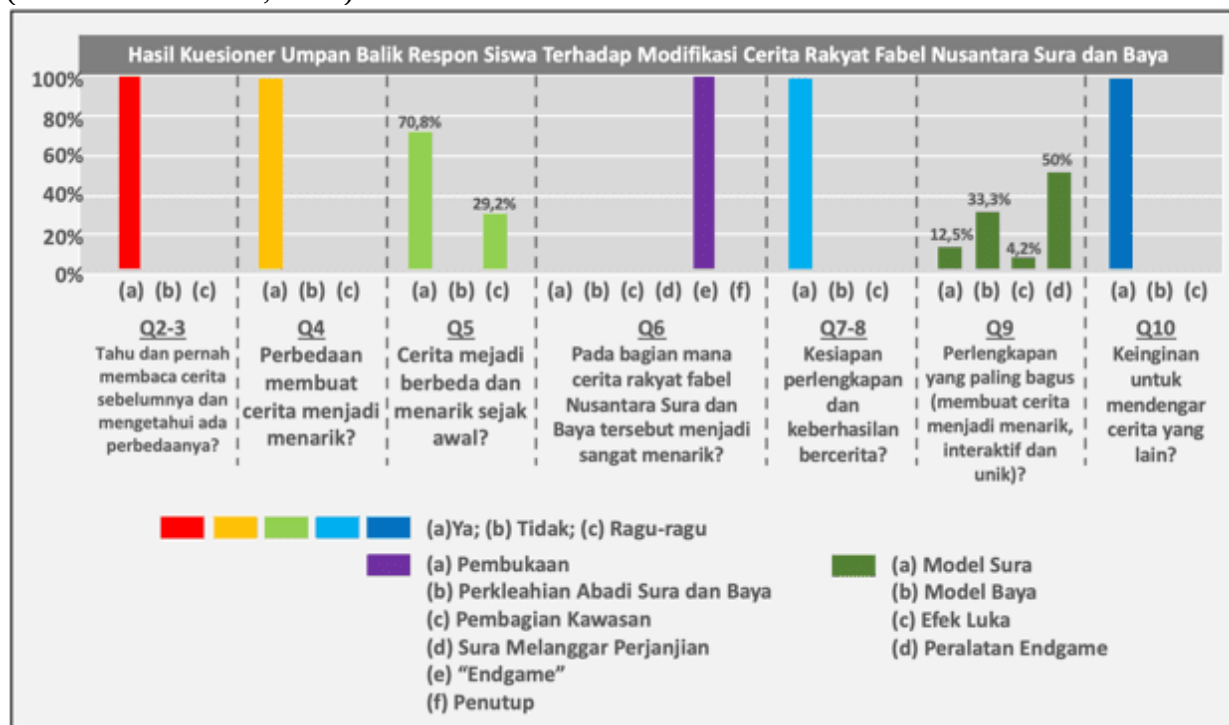


Selanjutnya siswa dan siswi diberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuesioner untuk mendapatkan umpan balik mengenai hasil kegiatan PKM memodifikasi karakter cerita rakyat fabel Nusantara yang telah diceritakan. Akhir kegiatan kemudian ditutup dengan sesi berfoto bersama (Gambar 10).

Gambar 11

Umpan balik respon hasil bercerita siswa-siswi kelas 5 sekolah dasar Tara Salvia

(Sumber: Tim PKM, 2025).



Rangkaian kegiatan PKM modifikasi visualisasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara pada anak sekolah dasar Tara Salvia kelas 5 memberikan sebuah alur proses persiapan dalam bercerita dengan berusaha untuk memodifikasi cerita dan juga memvisualisasikan gambar karakter fabel yang berbeda dengan memadukan unsur cerita lain yang diketahui oleh siswa kelas 5 seperti cerita superhero “*Avengers Endgame*” untuk melengkapi keseluruhan cerita yang menarik, unik dan interaktif. Gambar 11 menunjukkan hasil umpan balik respon dari siswa siswi kelas 5 yang telah mendengarkan cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya dari kegiatan PKM ini dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan rangkaian kegiatan PKM dengan memberikan kuesioner terkait, berupa beberapa pertanyaan mengenai pengetahuan cerita Sura dan Baya dan juga perbedaan konsep bercerita yang telah dimodifikasi dan divisualisasikan menjadi gambar karakter sebagai perlengkapan bercerita.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM modifikasi visualisasi gambar karakter cerita rakyat fabel Nusantara sebagai perlengkapan bercerita siswa kelas 5 sekolah dasar Tara Salvia menjadi sebuah solusi yang dapat membuat cerita menjadi menarik, interaktif dan unik untuk didengarkan walaupun siswa pernah mendengar dan membaca cerita yang sama. Proses modifikasi yang dilakukan dimulai dari analisis cerita buku dan dongeng yang didapatkan dari beberapa referensi, yang kemudian dipadukan dengan cerita superhero global yang diketahui dan digemari oleh siswa kelas 5, dalam hal ini mengadopsi cerita “*Avengers Endgame*”. Modifikasi cerita kemudian divisualisasikan dalam bentuk *Moodboard* yang menjadi acuan untuk analisis modifikasi gambar karakter Sura dan Baya dalam bentuk sketsa rancangan. Setelah itu dibuatlah visualisasi gambar model karakter fabel Sura



dan Baya yang dilengkapi dengan efek luka dan peralatan senjata sebagai perlengkapan untuk bercerita di sekolah.

Berdasarkan data kuesioner mengenai umpan balik respon dari siswa kelas 5 sekolah dasar Tara Salvia didapatkan bahwa, seluruh siswa (berusia 10-12 tahun) pernah mendengar atau membaca cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya sebelumnya, kemudian seluruh siswa mengetahui ada perbedaan dari cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya yang telah disampaikan dan membuat cerita menjadi menarik untuk didengarkan. Sebanyak 17 siswa (70,8%) menganggap cerita menjadi berbeda dan menarik untuk didengarkan sejak awal diceritakan (disebutkan pada pembuka mengenai jagat *multiverse*) dan sisanya sebanyak 7 siswa (29,2%) masih ragu-ragu. Akan tetapi seluruh siswa menganggap bagian “*Endgame*” menjadi sangat menarik pada keseluruhan cerita rakyat fabel Nusantara Sura dan Baya. Seluruh siswa juga berpendapat bahwa tim PKM Untar telah berhasil memodifikasi cerita dan perlengkapan bercerita yang menarik, interaktif dan unik, serta telah membuat perlengkapan yang membuat cerita menjadi menarik, interaktif dan unik. Kesimpulan lain yang menjadi tolak ukur keberhasilan kegiatan ini adalah, bahwa dari keseluruhan perlengkapan yang dibuat, sebanyak 12 siswa (50%) memilih peralatan “*Endgame*” sebagai perlengkapan yang paling bagus dalam membuat cerita menjadi menarik, interaktif dan unik, dilanjutkan dengan model karakter Baya sebanyak 33,3% atau 8 siswa, serta 3 siswa (12,5%) memilih model karakter Sura dan 1 siswa (4,2%) memilih perlengkapan efek luka. Terakhir seluruh siswa kelas 5 sekolah dasar Tara Salvia tertarik untuk mendengarkan cerita dengan perlengkapan yang berbeda dari tim PKM Untar.

Ucapan Terima Kasih (Acknowledgement)

Seluruh pimpinan, pengelola dan staff LPPM Untar (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara), Prodi Desain Interior FSRD Untar, pengajar serta seluruh siswa kelas 5T sekolah dasar Tara Salvia Bintaro.

REFERENSI

- Afandi, A. (2022). Metodologi pengabdian masyarakat.
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini di era digital. *Tematik*, 6(2), 88-93. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>
- Azis, A. (2015, January). Cerita Rakyat Kategori Fabel sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa dan sastra Indonesia di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 36-47.
- Balaibahasaprovincinsimaluku.kemendikbud.go.id (2020). Membangun Karakter Anak Melalui Fabel, ditulis oleh Zahrotun Ulfah, S.S., diakses 14 Maret 2025. Dari <https://balaibahasaprovincinsimaluku.kemendikbud.go.id/2020/10/membangun-karakter-anak-melalui-fabel/>
- Dian, N. S. C., Sidhartani, S., & Putri, M. T. G. (2024). Perancangan buku cerita bergambar Kera dan Burung Manyar sebagai visualisasi kisah pada naskah Tantri Kamandaka. *Cipta*, 2(3), 357-373. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2802>
- Fitri, A. S., Kusumawardani, R., & Hayani, R. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Youtube* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2029>
- 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>
- Handaru, W. C. (2023). VISUALISASI KARAKTER DALAM ANIMASI 3D CERITA RAKYAT AIR TERJUN RORO KUNING MENGGUNAKAN METODE MANGA

- MATRIX. VOK@ SINDO: *Jurnal Ilmu-Ilmu Terapan dan Hasil Karya Nyata*, 11(2), 95-115.
- Indrayani, R., Satriah, S., Jinan, Q., Rahayu, S. D., Ramdhani, R. D., & Juliana, J. (2024). Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Strategi Meningkatkan Minat Baca. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 112-122. <http://dx.doi.org/10.35931/ak.v4i2.4157>
- Ismanto, A., Fivanda, & Hengky, R. (2024). MENGGAMBAR VISUALISASI KARAKTER CERITA RAKYAT FABEL SEBAGAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 7(2), 360–369. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v7i2.30558>
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Musbikhah, S. (2024). *Pengembangan Buku Fabel" Kiki dan Kiku" Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Mengasah Kemampuan Literasi Siswa Kelas II SDN Tambakan Bangil* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Pamuji, Y. I. (2022). Tinjauan Bibliometrik Elemen Dan Prinsip Desain Tahun 2016-2021.
- Sit, M., Khadijah, K., Nasution, F., & Sitorus, A. S. (2016). Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik).
- Wicaksono, S., Amzy, N., & Saptodewo, F. (2019). Visualisasi Karakter Jaka Budug. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(02), 154-161. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i02.30>
- Youtube.com (2020, 22 Januari). Cerita Asal Mula Kota Surabaya, dongen nusantara, diakses pada 02 Maret 2025 melalui kanal Dongen Kita dari <https://www.Youtube.com/watch?v=vb922ftV1ao>