

Pelatihan Menggambar Ilustrasi Cerita Rakyat untuk Pengembangan Karakter Anak-Anak Sekolah Dasar di Bali

Ida Ayu Dwita Krisna Ari, I Wayan Nuriarta

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar-Bali

Korespondensi: krisnaaridwita@gmail.com

Abstract

Mesatua folklore in Bali has moral education values. The aim of this training is to draw folklore illustrations for elementary school (SD) children in Bali to preserve the mesatua tradition whose values are relevant to society. This training program uses three program approaches, namely (1) Mesatua, (2) Drawing illustrations, (3) Reading children's drawings. The implementation of the program resulted in the provision of mesatua folklore in each region which was given differently according to the needs of the local environment. At the public elementary school in Budakeling village, Karangasem district, they were given the folklore I Belog, while at the public elementary school in Tukadsumaga village, Buleleng district, they were given the story The Arrogant Frog. The conclusion shows that children's illustrative work discussed line, composition, illustration, typography and color. The works produced by elementary school children in the two districts show works that are honest, expressive and free. The composition of the fields also shows that their drawings are full of freedom and confidence in drawing. Character values such as not being arrogant, having to study hard and being obedient to worship are contained in the children's drawings.

Keywords: *Balinese culture; character values; illustration images; oral traditions; Visual communication*

Abstrak

Cerita rakyat *mesatua* di Bali memiliki nilai pendidikan moral. Tujuan pelatihan menggambar ilustrasi cerita rakyat untuk anak-anak Sekolah Dasar (SD) di Bali adalah untuk melestarikan tradisi *mesatua* yang nilai-nilainya relevan dengan masyarakat. Program pelatihan ini menggunakan tiga pendekatan program, yaitu (1) *mesatua*, (2) menggambar ilustrasi, dan (3) membaca gambar anak. Pelaksanaan program menghasilkan pemberian cerita rakyat *mesatua* di masing-masing daerah diberikan secara berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan lingkungan setempat. Di SD Negeri Desa Budakeling, Kabupaten Karangasem diberikan cerita rakyat I Belog, di SD Negeri Desa Tukadsumaga, Kabupaten Buleleng diberikan cerita Si Kodok Sombong. Simpulannya menunjukkan bahwa karya ilustrasi anak-anak dibahas garis, komposisi, ilustrasi, tipografi, dan warna. Karya-karya yang dihasilkan oleh anak-anak SD di dua kabupaten menunjukkan karya yang jujur, ekspresif, dan bebas. Komposisi bidangnya pun menunjukkan gambar mereka penuh kebebasan dan rasa percaya diri dalam menggambar. Nilai-nilai karakter seperti tidak boleh sombong, harus rajin belajar, serta taat beribadah terkandung dalam gambar anak.

Kata kunci: *budaya Bali; gambar ilustrasi; komunikasi visual; nilai karakter; tradisi lisan*

Pendahuluan

Cerita rakyat di Nusantara sangat beragam, termasuk di Bali. Cerita rakyat atau tradisi lisan di Bali dikenal juga dengan istilah *mesatua*. Cerita rakyat sebagai “alat” yang penting dalam menyampaikan ide, rasa, nilai, pengetahuan, adat, dan kebiasaan yang ada dalam lingkungan masyarakat (Nuriarta, 2022:4). Cerita-cerita yang ada merupakan pewarisan kebudayaan yang telah ada sejak lama. Bali yang dikenal sebagai pulau yang berbudaya dengan keragaman seninya juga mempunyai cerita rakyat yang melimpah. Cerita rakyat yang sering diceritakan pada anak-anak menjelang tidur di malam hari yang dikenal di Bali, antara lain cerita *Pan Balang Tamak*, *Men Tiwas*, *Bawang lan Kesuna*, *I Belog*, dan *Katak Sigug* (Si Kodok Sombong dalam cerita Tantri).

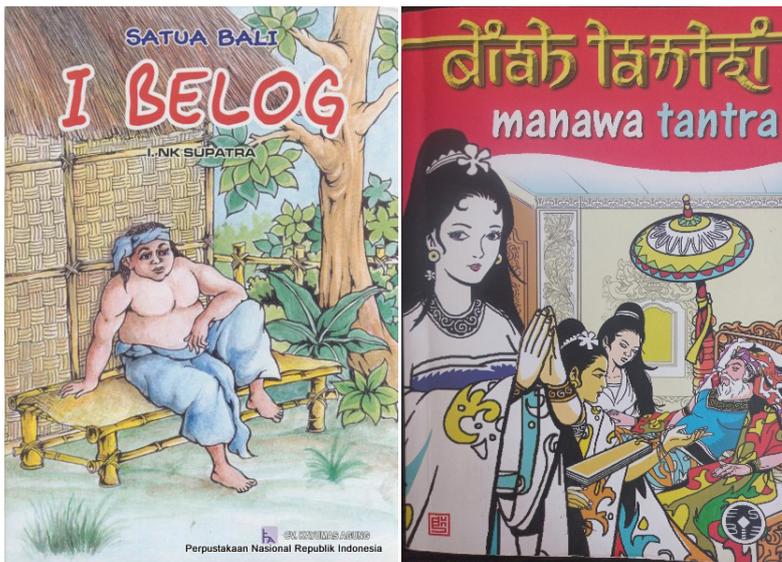
Semua orang akan sepakat bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat *mesatua* adalah penting bagi masyarakat. Dengan alasan penting itulah, seharusnya tradisi *mesatua* tetap hadir dan berlangsung di tengah masyarakat. Dalam tradisi *mesatua*, peran orang tua, yaitu ayah, ibu, kakek, dan nenek sangatlah penting dalam melakukan usaha berupa menyampaikan cerita lisan ini dengan terus-menerus sebagai pemilik bersama di waktu malam. Dalam kesadaran anak seperti inilah, nilai pendidikan, agama, budi pekerti, dan kemanusiaan akan tumbuh secara dini sebagai dasar pembentukan karakter dan moral anak. Dasar ini diharapkan dapat menjadikan generasi penerus yang memiliki jiwa kemanusiaan dan budi pekerti yang luhur serta menghargai sesama dan lingkungannya.

Tradisi lisan *mesatua* di Bali memiliki berbagai fungsi. Selain sebagai hiburan, *mesatua* juga berfungsi sebagai penyampaian berbagai nilai kehidupan lewat tokoh-tokoh dan dialog-dialognya, termasuk pula pesan moral sesuai cara-cara tokohnya menyelesaikan masalah. Tradisi lisan *mesatua* dalam hal ini sekaligus dapat dipandang sebagai suara yang berasal dari masa lampau. Oleh sebab itu, tradisi lisan *mesatua* cenderung dianggap sebagai representasi kekunoan yang tidak menarik minat, khususnya bagi orang yang menganggap tradisi lisan sudah tidak relevan lagi dengan kehidupan modern saat ini (Paramita & Arini, 2020).

Sesungguhnya tradisi lisan *mesatua* membawa marwah yang masih sangat relevan dengan kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Benar bahwa tradisi lisan *mesatua* selalu berkait simpul dengan kisah-kisah yang diterbangkan dari masa lalu. *Mesatua* sering disampaikan dengan bahasa Bali secara lisan (Pratama, 2021:113). Namun, bukan berarti bahwa ia kehilangan fungsi “memberadatkan” manusia. Melalui upaya penetrasi, ia dapat dihadirkan pada dunia generasi saat ini, dunia dengan segala predikat aktif, para pendengar juga ingin terlibat aktif dalam memaknai cerita. Dengan cerita rakyat, anak-anak sekolah dasar di Bali tidak hanya ingin mendengarkan ceritanya, tetapi juga ingin terlibat aktif dalam budaya visual atau gambar.

Anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) memiliki kecenderungan suka menggambar. Dengan mendengarkan cerita rakyat *mesatua*, mereka bisa menangkap nilai moral dalam cerita sekaligus bisa menjadi sumber inspirasi untuk membuat gambar. Sebagai contoh, anak-anak SD di Bali, seperti SD Negeri di Desa Budakeling, Kabupaten Karangasem dan SD di Tukadsumaga, Kabupaten Singaraja yang membuat gambar setelah selesai mendengarkan cerita rakyat *mesatua*.

Pelatihan menggambar ilustrasi cerita rakyat ini bertujuan untuk mengajari anak-



Gambar 1. Naskah cerita rakyat I Belog dan Tantri (Si Kodok Sombong). Sumber: Dokumentasi Nuriarta, 2021.

anak membuat gambar yang bercerita dan menyampaikan nilai-nilai karakter pada anak. Penanaman nilai-nilai karakter bangsa menjadi isu utama dunia pendidikan (Margunayasa, 2021:17). Mengajari anak-anak menggambar dan mewarnai memberikan mereka rasa percaya diri dalam membuat karya. Gambar yang dihasilkan bisa diceritakan kembali oleh tiap anak tentang bagian mana yang ingin mereka hadirkan dalam karya. Anak-anak juga bisa melanjutkan membuat gambar lainnya dengan membaca atau mendengarkan kembali cerita rakyat *mesatua* dari orang tua mereka. Inspirasi mereka diawali dari *mesatua*, anak-anak mendengarkan cerita dari awal sampai akhir. Kedua, membuat gambar berdasarkan cerita yang telah didengarkan. Terakhir, gambar ilustrasi karya anak-anak SD ini dibahas secara visual dan menarik nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.

Pendekatan Program

Pendekatan program pelatihan idealnya dibagi menjadi tiga bentuk tahapan (Sulistyowati & Winarti, 2022). Oleh karena itu, pelatihan menggambar ilustrasi untuk pengembangan karakter anak-anak SD di Bali ini menggunakan tiga pendekatan program. Ketiga pendekatan itu adalah (1) *mesatua*, (2) menggambar ilustrasi, (3) membaca gambar anak.

Mesatua sebagai langkah awal dilakukan dengan cara menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak SD. Selama bercerita, anak-anak SD mendengarkan cerita dari awal sampai akhir cerita. Cerita disampaikan dengan cara bercerita yang menggambarkan sebuah peristiwa dalam setiap adegan. Dalam proses bercerita *mesatua* ini, ekspresi penutur sangat dibutuhkan untuk mendukung cerita dan konsentrasi anak-anak mendengarkannya.

Tahapan menggambar ilustrasi adalah proses anak-anak SD membuat sebuah gambar setelah mendengarkan cerita yang disampaikan. Anak-anak SD akan mengingat kembali cerita secara keseluruhan, mereka berusaha untuk mengingat peristiwa yang paling diingat dalam cerita. Setelah mereka membayangkan kejadian peristiwa dalam

cerita, mereka mulai membuat gambar pada kertas gambar. Gambar ilustrasi yang dikerjakan diselesaikan dengan warna (pensil warna atau pastel).

Membaca gambar anak, kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada gambar yang telah dikerjakan oleh anak-anak SD. Kreativitas anak dideskripsikan. Konsep ini memiliki relevansi yang halus yang berkaitan dengan perkembangan studi dalam ilmu psikologi (Damajanti, 2006:13). Proses penilaian ini memberikan semangat pada anak-anak SD untuk terus berkarya gambar, memberikan apresiasi yang baik supaya anak-anak SD makin tumbuh kepercayaan dirinya dalam menggambar. Pada pelaksanaan program yang ketiga ini juga disampaikan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat *mesatua*.

Pelaksanaan Program

Cerita rakyat *mesatua* di masing-masing daerah diberikan secara berbeda-beda. Di SD Negeri Desa Budakeling, Kabupaten Karangasem diberikan cerita rakyat *I Belog* dan di SD Negeri Desa Tukadsumaga, Kabupaten Buleleng diberikan cerita *Tantri Katak Sigug* atau *Kodok yang Sombong*. Cerita yang diberikan menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Untuk meningkatkan daya tarik anak-anak, pemberian cerita dilengkapi dengan gambar-gambar komik. Dengan melibatkan pancaindra secara menyeluruh seperti penglihatan dan pendengaran akan lebih mudah diingat serta dimengerti (Wardoyo, 2021:84).

Tabel 1. Prosedur Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan Ke											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan pelaksanaan kegiatan di Kabupaten Karangasem	■	■	■									
2	Pelaksanaan Kegiatan				■	■							
3	Evaluasi kegiatan					■	■						
4	Persiapan pelaksanaan kegiatan di Kabupaten Buleleng							■	■	■			
5	Pelaksanaan Kegiatan										■	■	
6	Evaluasi kegiatan												■

SD Negeri di Desa Budakeling Kabupaten Karangasem

Pelaksanaan program pengabdian di SD Negeri Budakeling kabupaten Karangasem dimulai dari penjajagan tim ke desa setempat untuk mendapatkan izin terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Proses kegiatan berlangsung selama masa pandemi tahun 2020 dan diperlukan izin khusus dari aparat desa bersangkutan. Setelah perizinan selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada pihak terkait, yaitu guru dan kepala sekolah mengenai kondisi lingkungan dan karakter anak didik di Desa Budakeling. Dalam proses wawancara didapatkan informasi bahwa anak-anak saat itu mulai banyak yang menurun prestasinya karena situasi Covid-19 yang memaksa mereka belajar dari rumah dan ketergantungan dengan *handphone*

selama proses pembelajaran. Banyak dari anak-anak SD kemudian memanfaatkan situasi tersebut untuk bermain dengan gawainya daripada mengerjakan tugas sekolah. Permasalahan ini menjadi dasar acuan bagi tim pengabdian untuk memilih cerita rakyat Bali yang sesuai dengan situasi yang ditemui. Tim pengabdian memilih cerita *I Belog* untuk disampaikan. Dalam cerita rakyat ini diceritakan bahwa seorang anak bernama *I Belog*. *Belog* dalam bahasa Bali berarti 'anak yang bodoh'.

Setelah cerita dipilih, tahapan berikutnya ialah menentukan karakter dari penokohan *I Belog*, bagaimana menghadirkan bentuk, goresan, serta ekspresi wajah *I Belog* sehingga mampu mewakili wajah kebodohan yang tersirat dalam ekspresi tokoh *I Belog*. Tahapan penggambaran *I Belog* dilakukan menggunakan *software procreate* melalui gawai iPad. Proses penggambaran ini dimulai dengan sketsa kasar, kemudian dilakukan pewarnaan yang disesuaikan dengan kultur tradisi masyarakat setempat. Karakter *I Belog* yang digambarkan adalah karakter anak yang menggunakan pakaian tradisional berupa *kamen* dan tidak menggunakan busana baju. Ekspresi wajahnya tidak bersemangat dengan kesan lusuh sehingga diharapkan mampu menampilkan penampakan anak yang bodoh.

Tahapan persiapan pelaksanaan pengabdian dimulai dari mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan saat *mesatua*, yaitu LCD proyektor, tablet, dan *apple pencil* yang digunakan untuk menggambar cerita *I Belog*. Setelah alat menggambar sudah terkoneksi dengan LCD dan proyektor, tim akan membagi anak-anak menjadi tiga kelompok usia. Pembagian ini dilakukan untuk memudahkan pembacaan karya visual anak. Kelompok peserta pertama ialah anak-anak usia 7 hingga 8 tahun. Peserta dengan rentang usia ini akan mendapatkan peralatan menggambar berupa kertas gambar berukuran A3 dan pensil warna. Kelompok peserta kedua ialah anak usia 9 hingga 10 tahun yang akan mendapatkan media gambar yang sama, tetapi alat gambarnya adalah krayon. Kelompok terakhir ialah anak-anak yang berusia 11 hingga 12 tahun yang akan mendapatkan alat gambar berupa kuas dan cat air. Setelah semua peralatan menggambar diberikan, langkah berikutnya adalah mempersiapkan anak-anak untuk mendengarkan cerita yang akan dipandu oleh seorang penutur dari tim pengabdian.

Proses *mesatua* diawali dengan perkenalan diri masing-masing tim pengabdian. Penutur mulai menanyakan kegiatan anak-anak selama belajar di rumah. Setelah dijawab oleh anak-anak SD tersebut, pembahasan tentang pentingnya belajar disampaikan walaupun sedang masa pandemi. Penutur menyampaikan kepada anak-anak SD bahwa jika anak-anak malas belajar akan menjadi bodoh seperti kisah *I Belog*. Selama proses *mesatua* penutur melakukan proses interaksi dengan peserta agar tercipta suasana yang menarik. Sesekali akan diselipkan pertanyaan yang diambil dari nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita. Jika peserta menjawab dengan benar akan diberikan hadiah yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian.

Cerita kebodohan *I Belog* diawali dari ibunya yang menyuruh *I Belog* untuk membeli seekor bebek di pasar. *I Belog* dipesankan oleh ibunya untuk membeli bebek dengan kriteria khusus. Ibunya berpesan bahwa bebek yang bagus adalah yang berukuran besar dan berat. Ibunya menegaskan supaya tidak membeli bebek yang kurus karena dagingnya sedikit. Sesampainya di pasar, *I Belog* bertanya kepada penjual bebek mana bebek yang terberat dan paling besar. Penjual bebek memberikan bebek yang dipilih paling besar dan paling berat pada *I Belog*.

Setelah mendapatkan bebek yang dimaksud, I Belog kemudian pulang ke rumah. Namun, dalam perjalanan pulang, ia melewati sungai. I Belog berpikir bahwa sesuatu yang berat pasti akan tenggelam jika dilempar ke sungai. Ia berpikir untuk memastikan bebek yang ia beli adalah bebek yang sesuai dengan pesanan ibunya. Bebeknya kemudian ia lempar ke sungai untuk mengetahui apakah bebeknya besar dan berat. Setelah bebek tersebut dilempar ke sungai, I Belog melihat bebek yang ia beli tersebut tidak tenggelam melainkan mengambang, kemudian I Belog berpikir bahwa ia telah ditipu oleh pedagang bebek di pasar. Ia merasa dibodohi karena bebek yang ia beli ternyata bukan bebek yang berat dan besar, melainkan bebek yang ringan.

Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita *I Belog* ini adalah jangan menjadi orang yang bodoh karena orang bodoh hanya akan merugikan dirinya sendiri. Cerita rakyat yang dipilih sudah disesuaikan dengan kondisi anak-anak SD di lokasi pengabdian yang menunjukkan adanya penurunan semangat belajar. Diharapkan, cerita *I Belog* mampu menggambarkan kondisi yang akan dialami oleh siswa jika menjadi orang yang bodoh dan tidak mau belajar.

Setelah *mesatua*, kegiatan dilanjutkan dengan praktik menggambar ilustrasi cerita rakyat. Pelaksanaan tahapan ini dimulai dari membangun respons imajinasi anak-anak terhadap cerita *I Belog*. Penutur akan membahas kembali narasi cerita tersebut, kemudian membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan interpretasinya terhadap cerita *I Belog*. Dalam proses menggambar, tim hanya akan memberikan respons positif kepada peserta dan tidak membatasi peserta dalam membuat karya dengan memberikan masukan ataupun membantu menyelesaikan karya. Hal ini dilakukan agar tidak memengaruhi tahapan berikutnya, yaitu tahapan pembacaan karya visual anak yang membutuhkan kemurnian karya peserta.

Anak-anak SD negeri di Desa Budakeling, Kabupaten Karangasem membuat gambar ilustrasi *I Belog* dengan menghadirkan tokoh I Belog sebagai anak-anak yang memaknai *kamen* atau kain penutup badan bagian bawah (Gambar 2). Kepala I Belog dibuat gundul dengan sedikit rambut di bagian depannya. I Belog digambar berdampingan dengan seekor bebek. Dua ilustrasi ini dilihat atau diimajinasikan anak-anak SD sebagai cerminan mereka menangkap isi cerita.

Goresan garis yang dibuat oleh anak-anak menunjukkan garis ekspresi. Garis tersebut tampak dari *outline* karya dan juga pewarnaannya menggunakan pensil warna. Gambar latar belakang karya dibuat dengan pemandangan yang hijau, yang mencerminkan suasana pedesaan Budakeling. Salah seorang anak menceritakan kembali tokoh I Belog sambil menunjukkan karya ilustrasi yang ia buat. Ia menyebutkan bahwa I Belog ini kepalanya botak, tapi isi rambut sedikit saja seperti anak-anak pada umumnya di Bali. Bebek yang ada di sebelahnyanya adalah bebek yang I Belog beli dari pasar. Anak inipun menyampaikan kepada teman-



Gambar 2. Proses membuat gambar I Belog oleh anak-anak SD negeri di Desa Budakeling kabupaten Karangasem. Sumber: Dokumentasi Ari, 2021.



Gambar 3. Foto Tim Pengabdian bersama anak-anak SD negeri di desa Budakeling kabupaten Karangasem. Sumber: Dokumentasi Ari, 2021.

temannya bahwa kita semua harus rajin belajar, supaya tidak jadi anak yang *belog* atau bodoh. Anak SD ini pun berkata “*yuk melajah bareng-bareng*” yang artinya ayo belajar bersama-sama.

Pesan moral yang didapatkan adalah anak-anak atau siapa pun harus selalu belajar supaya pintar. Seperti slogan yang sering terungkap bahwa belajar itu sepanjang hayat. Selalu belajar untuk bisa menjadi manusia yang lebih baik. Selalu belajar supaya tidak menjadi orang yang bodoh.

SD Negeri di Desa Tukad Sumaga Kabupaten Buleleng

Tahapan pertama sebagai langkah persiapan kegiatan, tim melakukan survei awal ke lokasi di SD Negeri Desa Tukadsumaga, Kabupaten Buleleng. Dalam survei awal ini, tim melakukan wawancara dengan pihak kepala sekolah, guru, dan murid yang ada di sana. Tim ingin memastikan lingkungan, suasana sekolah, dan bentuk komunikasi yang berlangsung antar civitas sekolah. Budaya sekolah harus dilihat sebagai gambaran awal lokasi pengabdian. Dalam wawancara dengan kepala sekolah, tim juga menyampaikan program dengan lebih detail untuk memastikan program pengabdian pada masyarakat yang berupa pelatihan menggambar ilustrasi cerita rakyat untuk anak-anak SD di Bali ini dapat disetujui dan berjalan sesuai rencana. Pertemuan dengan kepala sekolah berisikan tentang penjelasan program mengenai bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan, waktu pelaksanaan kegiatan, serta penutur dan peserta yang akan dilibatkan sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran siswa. Pembicaraan awal antara tim pengabdian dengan pihak sekolah secara terperinci menjelaskan bagaimana proses kegiatan ini akan dilaksanakan lebih konkret mengenai materi yang akan disampaikan serta alat-alat penunjang yang perlu disiapkan oleh tim dan pihak sekolah untuk mendukung kegiatan agar lebih maksimal serta berkualitas. Pembahasan juga berlanjut mengenai usia anak yang diharapkan berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian ini. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan tidak hanya pelatihan menggambar, tetapi juga bercerita secara interaktif. Dari rincian acara tersebut, diperlukan alat-alat khusus berupa LCD, *screen*, serta *sound system* yang memadai.

Hasil wawancara dengan civitas sekolah, tim pengabdian kemudian menentukan

cerita yang sesuai dengan cerita yang dibutuhkan. Melalui kepala sekolah, pihak sekolah meminta supaya cerita yang disampaikan kepada anak-anak SD Tukadsumaga mengarah pada saling menghormati dan menghargai sesamanya. Hal itu karena kekhawatiran kepala sekolah dengan adanya berita di media massa maupun media *online* yang membahas semakin memprihatinkannya sikap siswa yang saling mengejek sesama temannya. Upaya untuk mendapatkan nilai-nilai saling menghargai inilah yang kemudian menjadi acuan tim pengabdian untuk memilih cerita. Untuk itu, kemudian disepakati bahwa cerita yang diberikan di SD Tukadsumaga, Kabupaten Buleleng adalah *Katak Sigug* atau Si Kodok Sombong.

Cerita rakyat *Katak Sigug* atau Si Kodok Sombong kemudian dipilih karena dianggap mampu menunjukkan nilai karakter tentang hukuman bagi mereka yang suka mengejek orang lain atau mengejek sesamanya. Nilai karakter tentang sikap merundung atau sikap mengejek orang lain adalah sikap yang tidak baik sehingga harus dihindari oleh siapa saja, termasuk anak-anak di SD Tukadsumaga. Anak-anak SD diajarkan untuk saling menghargai dalam cerita ini.

Kegiatan pelatihan menggambar ilustrasi cerita rakyat untuk nilai karakter anak-anak SD ini diawali dengan *mesatua*. Cerita Si Kodok Sombong diceritakan dan anak-anak mulai mendengarkan cerita tersebut. Kisah ini menceritakan seekor Kodok yang mengejek Kerbau, kemudian dia akhirnya mati meledak karena kesembongannya sendiri. Si Kodok berada di ladang yang luas, tempat yang terbuka di sebelah hutan. Saat Lembu Putih menikmati suasana dan makan rumput yang hijau, Lembu Putih kaget karena ada Si Kodok yang tiba-tiba meloncat karena hampir terinjak olehnya. Si Kodok digambarkan mengeluarkan kata-kata yang keras. Kata-kata dengan pembacaan teriak bisa dibaca dari jenis pilihan balon kata yang digunakan saat bicara. Si Kodok menggunakan balon kata dengan garis zig-zag yang artinya suara yang disampaikan bernada keras. Makna itu semakin ditegaskan dengan pemilihan tanda seru lebih dari satu pada akhir kalimat yang disampaikan oleh Si Kodok. Si Kodok teriak berucap dungu dan bodoh kepada lembu putih. Kata-kata kasar itu juga diiringi dengan sikap Si Kodok yang sombong dengan mengatakan bahwa tubuhnya bisa dia buat menjadi lebih besar dari lembu putih. Kodok ini ingin membuktikan bahwa tubuhnya bisa lebih besar dari lembu. Hal tersebut adalah hal yang mustahil dalam pengetahuan umum di masyarakat.

Supaya situasi kelas tidak tegang dan kaku, pembacaan narasi teks cerita rakyat dilakukan dengan metode interaktif dengan siswa. Pembaca cerita akan selalu menanyakan pertanyaan singkat dalam setiap proses tahapan bercerita untuk memancing daya imajinasi, respons, serta nalar siswa. Cerita pun dilanjutkan dengan menyampaikan kisah Si Kodok yang bertubuh kecil ingin mendapatkan kekuasaan dan penghormatan dari binatang lain, termasuk oleh lembu yang dikenal memiliki tubuh besar, yang berarti memiliki tenaga yang besar pula. Untuk mendapatkan kekuasaan yang besar tersebut, Si Kodok berusaha membuktikan bahwa ia pun bisa memiliki tubuh yang besar melebihi lembu putih. Si Kodok memaksakan diri untuk membesarkan badannya dengan cara menghirup udara sebanyak-banyaknya ke dalam tubuhnya. Karena terlalu memaksakan diri membesarkan tubuhnya, akhirnya badan Si Kodok meledak. Si Kodok yang sombong pun mati.

Setelah cerita *Katak Sigug* (Si Kodok Sombong) ini disampaikan, tim pengabdian melakukan pembacaan terhadap penokohan karakter dari cerita rakyat si Kodok yang

Sombong serta memberikan contoh cara membuat gambar binatang Kodok dan Kerbau. Dalam cerita ini, tokoh utamanya adalah si Kodok dan si Kerbau. Contoh penggambaran ilustrasi si Kodok yang sombong serta si Kerbau yang sederhana ini dilakukan dengan pembacaan terhadap karakter tokoh-tokoh utama si Kodok yang sombong dan si Kerbau yang sederhana. Secara detail juga dibahas bentuk, garis, karakter wajah, dan warna, serta *setting* peristiwa berlangsung. Tim pengabdian memberikan contoh tahapan pembuatan gambar dengan sketsa kasar yang terdiri atas beberapa adegan cerita. Dilakukan proses *review* terkait dengan karakter tokoh untuk disempurnakan kembali dalam tahap akhir menggambar, yaitu *finishing* pewarnaan karakter.

Tahapan contoh penggambaran karakter ini dilakukan menggunakan aplikasi *procreate* pada gawai iPad. Pemilihan penggunaan media gambar dianggap lebih menarik bagi anak-anak. Menjadi semakin menarik karena anak-anak SD di Tukadsumaga dapat mendengar cerita serta menyimak proses penggambaran dari cerita *Katak Sigug* secara langsung melalui tampilan *screen* yang telah disambungkan pada gawai iPad.

Sebelum menggambar, anak-anak SD dikelompokkan sesuai dengan usianya. Anak-anak SD dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan usia untuk melihat perbedaan karya yang dihasilkan. Usia 10 tahun, 11 tahun, dan 12 tahun dipilih dalam program ini untuk diamati hasilnya. Hal ini dilakukan untuk nantinya memudahkan pembacaan karakter anak melalui hasil gambar yang akan mereka hasilkan selama kegiatan menggambar berlangsung. Setelah semua persiapan dilakukan, kegiatan pengabdian ini mulai dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan *ice breaking* atau mencairkan suasana agar siswa tidak tegang. Dimulai dengan memperkenalkan diri terlebih dahulu serta memancing siswa untuk memperkenalkan dirinya, kemudian tim mulai menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu bercerita sambil menggambar.

Setelah dilakukan pembagian kelompok berdasarkan usia, proses selanjutnya adalah mempersiapkan sarana gambar berupa buku gambar, pensil, pensil warna, dan pastel. Anak-anak SD dipersilakan untuk membuat gambar ilustrasi sesuai dengan cerita yang disampaikan. Anak-anak juga bisa menjadikan contoh gambar sebagai rujukan untuk menghasilkan karya baru. Anak-anak SD menggambar tokoh cerita dan suasana desa sesuai dengan cerita rakyat yang disampaikan. Tokoh dari cerita rakyat ialah si Kodok dan si Kerbau. Dalam proses penggambaran ini, siswa diberikan kebebasan berekspresi sesuai imajinasinya masing-masing. Selama proses penggambaran ini, tim memandu siswa hanya sebatas membangun imajinasi serta memberikan pujian dan komentar atas bentuk garis dan ekspresi estetik mereka sehingga kebebasan siswa tidak terbelenggu oleh contoh yang dihadirkan dalam cerita.

Saat anak-anak SD selesai menggambar ilustrasi, karya mereka dikumpulkan untuk dibahas bersama di depan kelas. Kegiatan ini masuk pada tahapan analisis karya siswa. Dalam tahapan ini dihasilkan beragam bentuk dan imajinasi kreatif dari para siswa mengenai tokoh si Kodok dan si Kerbau. Kreativitas mereka dapat dinilai dari goresan garis, imajinasi bentuk, serta pemilihan warna yang digunakan.

Setelah garis, bidang/ruang, karakter karya, komposisi, dan warna karya ilustrasi yang dibuat anak-anak SD ini dibahas lengkap dengan karakter setiap anak yang tersirat dalam karya. Pembacaan karakter ini dilakukan dengan membaca karakter goresan anak, komposisi penempatan tokoh, pemilihan warna, serta imajinasi kreatif keseluruhan yang sudah digoreskan pada media kertas.



Gambar 4. Karya anak-anak SD negeri Tukadsumaga kabupaten Buleleng. Sumber: Dokumentasi Nuriarta, 2022.

Pembacaan terhadap karya anak di SD Negeri Tukadsumaga Kabupaten Buleleng dengan cerita Katak Sigug atau Si Kodok Sombong menunjukkan hasilnya. Anak-anak SD tersebut memiliki imajinasi menghadirkan gambar ilustrasi (Gambar 4a dan Gambar 4b). Gambar 4a adalah hasil karya Kadek Agus Adi Subawa (kelas VI, umur 12 tahun) yang menggambarkan langsung tokoh dalam cerita, yaitu seekor kodok yang sedang duduk di atas batu berwarna cokelat dan seekor kerbau yang berwarna cokelat pula. Kedua tokoh ini digambarkan saling memandang seolah ada dialog dari masing-masing tokoh. Kedua tokoh cerita digambarkan berada di alam terbuka dengan cuaca cerah yang ditunjukkan dengan hadirnya gambar matahari. Dari cerita yang disampaikan oleh penyaji, Subawa menggambarkan imajinasinya dengan tampilan tokoh-tokoh cerita. Berbeda dengan anak yang bernama Ni Putu Santi Purwaningsih (kelas V, umur 12, Gambar 4b) yang menggambarkan suasana peristiwa saja.

Purwaningsih tidak menghadirkan tokoh dalam cerita, tetapi imajinasinya mengarah pada suasana semata. Digambarkan pepohonan, gunung, dan dataran tinggi. Terbaca bahwa Purwaningsih memiliki kecenderungan gambarnya sesuai dengan lingkungan tempat tinggal. Ia membayangkan bahwa kisah ini terjadi di sekitar tempat tinggalnya. Cerita menjadi semakin dekat dengan kehidupan sehari-harinya.

Didapatkan beberapa hasil dari karya-karya siswa anak SD, yaitu garis yang digunakan oleh anak-anak sangat ekspresif. Komposisi bidang atau ruangnya sangat bebas dengan ditunjukkannya bidang gambar menempatkan karakter tokoh cerita dan ilustrasi gambar secara bebas.

Diskusi Reflektif Capaian Program

Pada tahapan *mesatua*, penutur menyampaikan cerita rakyat Bali dan anak-anak SD mendengarkan cerita. Anak-anak sesekali kaget dan tertawa saat cerita disampaikan karena melihat ekspresi penutur yang selalu diintonasikan sesuai alur cerita. Intonasi yang keras untuk situasi tegang dan intonasi yang lucu untuk bagian cerita yang bisa memberikan tawa bagi anak-anak SD. Irama intonasi penutur memberikan dampak konsentrasi anak-anak SD untuk terus mendengarkan cerita. Sesekali anak-anak SD

bertanya tentang hal yang mereka ingin tahu sebagai daya imajinasi. Misalnya, pada cerita *I Belog*, mereka bertanya kenapa anak itu bisa *belog* (bodoh)? Atau pada cerita *Katak Sigug*, mereka bertanya kenapa sang Kerbau tidak balik meledek atau merundung si Kodok? Penutur menjawab pertanyaan anak-anak SD tersebut sebelum melanjutkan kembali cerita.

Tahapan menggambar ilustrasi dilakukan dengan tahapan mengingat kembali cerita yang disimak. Anak-anak SD mengingat-ingat kembali cerita yang telah disampaikan oleh penutur. Cerita yang paling mereka ingat kemudian digambarkan pada kertas gambar. Sambil menggambar, mereka pun sambil berberbicara sendiri adegan yang sedang dibuat. Sambil berbicara sendiri, mereka menggoreskan pensilnya untuk membuat gambar. Gambar-gambar yang dihasilkan berfokus pada tokoh-tokoh yang ada dalam cerita, seperti tokoh anak kecil yang mereka sebut sebagai I Belog, tokoh Kodok dan Kerbau pada cerita *Katak Sigug*, dan tokoh Rangda pada cerita *Sandikala*. Anak-anak SD juga saling tertawa melihat karya temannya masing-masing. Mereka tertawa ceria sambil bertanya apa yang dibuat oleh temannya. Pembuatan gambar secara visual juga dibantu oleh penutur untuk mewujudkan karya. Bantuan yang diberikan berupa cara membuat mata, mulut, tangan, dan kaki pada tokoh anak-anak pada cerita *I Belog*, bantuan berupa contoh karya membuat kerbau pada cerita *Katak Sigug*, dan contoh cara membuat tapel pada cerita *Sandikala*. Gambar-gambar ilustrasi yang dibuat oleh anak-anak SD ini diselesaikan dengan cara diwarnai menggunakan pensil warna ataupun dengan pastel. Anak-anak menunjukkan hasil karyanya kepada teman-teman sambil menceritakan kembali adegan yang dibuat atau mendeskripsikan tokoh cerita yang mereka selesaikan.

Setelah semua karya anak-anak SD selesai dikerjakan, penutur membaca karya-karya tersebut dari perspektif desain komunikasi visual dan menghubungkannya dengan karakter anak. Hal yang dibahas pada karya ilustrasi anak-anak adalah garis, komposisi, ilustrasi, tipografi, dan warna. Karya-karya yang dihasilkan oleh anak-anak SD di tiga kabupaten ini menunjukkan karya yang jujur, ekspresif, dan bebas. Tiap garis yang membentuk gambar menunjukkan ekspresi masing-masing anak. Ada anak yang aktif dan ada anak yang cenderung pendiam. Komposisi bidangnya pun menunjukkan bahwa gambar mereka penuh kebebasan dan ada rasa percaya diri tiap anak dalam menggambar. Dalam pembacaan ini juga disampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Nilai-nilai tersebut adalah nilai-nilai karakter seperti tidak boleh sombong, harus rajin belajar, serta taat beribadah.

Kesimpulan

Cerita rakyat yang biasanya diketahui oleh anak-anak SD melalui tradisi lisan saat ini bisa diceritakan kembali kepada anak-anak dengan cara menghubungkannya dengan gambar ilustrasi. Anak-anak di Bali, seperti di SD negeri Budakeling Karangasem dan SD negeri Tukadsumaga, Kabupaten Buleleng menunjukkan bahwa cerita rakyat yang mereka dengarkan bisa dibuat menjadi gambar ilustrasi. Anak-anak SD ini lebih menyimak dan responsif dalam mendengarkan cerita rakyat karena mereka akan membuat gambar. Hasil dari mendengarkan cerita rakyat tersebut tercermin dari gambar yang dibuat, yaitu menunjukkan tokoh-tokoh cerita dalam cerita rakyat *I Belog* dan Kodok yang

Sombong. Dalam menggambar ilustrasi, anak-anak juga menunjukkan karyanya yang mencerminkan suasana lingkungan desa tempat tinggal mereka. Dengan tarikan garis yang ekspresif, karya yang anak-anak SD buat mampu digunakan sebagai media bantu bagi anak-anak untuk menceritakan kembali cerita rakyat yang mereka dengarkan. Nilai-nilai karakter yang tertuang dalam cerita juga mampu diketahui oleh anak-anak SD dengan contoh akibat yang dialami oleh tokoh dalam cerita. Pola pengabdian pada masyarakat ini bisa dilanjutkan kembali sebagai PKM berkelanjutan di sekolah dasar yang lain yang ada di Bali ataupun luar Bali sesuai dengan cerita rakyat yang ada di lingkungan daerah masing-masing.

Pernyataan Bebas Konflik Kepentingan

Dengan ini, kami (penulis) menyatakan bahwa naskah ini terbebas dari segala bentuk konflik kepentingan darimanapun. Naskah ini dibuat dengan menjunjung tinggi etika akademik dalam berbagai bentuk sehingga naskah ini dapat diproses sesuai ketentuan dan kebijakan Jurnal Bakti Budaya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada ISI Denpasar, Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Buleleng dan Karangasem serta tim pengabdian kepada masyarakat. Semoga kegiatan ini memberikan dampak dan manfaat bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- Adhi, M. K. (2014). Model Pendidikan Karakter Berbasis Mendongeng. *Jurnal Santiaji Pendidikan, Volume 4, Nomor 1*.
- Damajanti. (2006). *Psikologi Seni*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Faruk dkk. (2020). "Pengabdian KSD 2: Korona", Pengabdian kepada Masyarakat, Magister Sastra FIB UGM Yogyakarta.
- Faruk, F., & Manshur, F. M. (2022). Pelatihan Penulisan Cerita Lokal Bergenre Magis di Komunitas Sastra Darussalam. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 61-73. <https://doi.org/10.22146/bakti.4076>
- Gunandi, I. (2012). *Komunitas Sastra di Indonesia: antara Asap dan Cendawan Banten*: Dinas Pendidikan Provinsi Banten bekerja sama dengan KSI.
- Jatmiko, R., Ida Rochani Adi, & Saktiningrum, N. (2022). Pendampingan Kelompok Pemuda Karang Taruna Desa dalam Pengelolaan Akun Media Sosial Youtube dan Instagram. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 230-239. <https://doi.org/10.22146/bakti.5607>
- Kesuma, Dharma. dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Kajian Teoridan Praktik di Sekolah*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Margunayasa, & Putu Nanci Riastini. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1), 16-24. <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.460>
- Nuriarta, I. W. (2022, Juli 21). *Membaca Tantangan dan Peluang Tradisi Lisan Mesatua* [Website isi]. <https://isi-dps.ac.id/membaca-tantangan-dan-peluang-tradisi-lisan->

- mesatua/
- Paramita, I. B. G., & Arini, I. A. D. (2020). *Tradisi Mesatua Sebagai Media Komunikasi Penanaman Karakter Anak. Vol 1 No 1 (2020): ILMU KOMUNIKASI*. <http://jurnal.ekadanta.org/index.php/danapati/article/view/30>
- Pratama, I. G. Y. (2021) “KAJIAN BAHASA RUPA BUDAYA MESATUA BALI DALAM CERITA BERGAMBAR”, *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), pp. 112-121. doi: 10.31598/bahasarupa.v5i1.775
- Setiadi, Ekawati, H., Habib, F. (2020). Pelatihan dan Pendampingan bagi Peningkatan Kapasitas Aparat dan Institusi Desa dalam Perencanaan dan Implementasi Pembangunan. *Jurnal Bakti Budaya*, Volume 2 (3), 149-164.
- Sulistyowati, & Winarti, D. (2022). Pelatihan Penulisan Karya Sastra Jawa Bertema Lingkungan bagi Komunitas Jawastra. *Bakti Budaya*, Vol 5 No 2 (2022): 2022: Edisi 2, 204–215. <https://doi.org/10.22146/bakti.5602>
- Wardoyo, S. (2021). Pendampingan Pembelajaran Kanji Metode Pictogram secara Online bagi Siswa Pembelajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Ajibarang, Banyumas, Jawa Tengah. *Bakti Budaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.22146/bakti.1422>
- Yanuar, R. F. & Putri, T. N. D. U. (2021). *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDS Harapan Jakarta*. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(2), 181-200. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i2.74>