



## ***Live To Learn, Pengembangan Keterampilan Cerita Bergambar Menggunakan Media Digital Untuk Murid SMPN 02 Di Gampong Teurebeh, Jantho, Aceh Besar***

**Nisa Putri Rachmadani<sup>1)</sup>, Yulfa Haris Saputra<sup>2)</sup>, Dian Permata Sari<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh  
email: nisaputri@isbiaceh.ac.id

<sup>2</sup> Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh  
email: yulfaharissaputra@isbiaceh.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh  
email: dianpermatasari@isbiaceh.ac.id

### ***Abstrak***

Budaya bercerita merupakan salah satu cara terbaik dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak terhadap literasi. Salah satu unsur kebudayaan bercerita di Indonesia yang masih berlangsung dan ceritanya berkembang di setiap daerah adalah cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki pesan moral dan nilai-nilai yang dapat kita terapkan di kehidupan kita sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi, budaya bercerita semakin jarang dilakukan oleh orang tua modern. Hal ini membawa pengaruh kurangnya pengetahuan anak mengenai cerita rakyat yang ada di daerahnya, tak terkecuali di SMPN 02 Gampong Teurebeh. Di tengah menjamurnya teknologi seperti televisi, games dan gadget dengan beragam fitur menarik. Salah satu cara tersebut adalah dengan mengkreasikan cerita rakyat yang didapat secara lisan dapat dituangkan dengan menggambarkan cerita tersebut secara visual. Selain dapat menarik perhatian anak untuk mengetahui cerita rakyat dengan menumbuhkan minat baca anak, hal ini juga dapat mengembangkan kreativitas seni gambar dan lukis. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk menjadikan kreativitas seni anak sebagai salah satu media pendidikan yang harus terus dikembangkan. Dalam melaksanakan program ini akan dilakukan beberapa tahap, yaitu persiapan, pelatihan, dan pameran. Pada tahapan pelatihan, materi yang ditawarkan adalah pengertian dan jenis cerita rakyat, ilustrasi cerita bergambar dengan metode sketsa, dan digitalisasi ilustrasi cerita bergambar. Tahapan terakhir adalah pameran, di mana karya para siswa SMPN 02 Gampong Teurebeh, Jantho, Aceh Besar dikemas dalam bentuk zine cerita rakyat bergambar dan menampilkan karya scene per scene dari masing-masing siswa.

**Keywords:** *cerita rakyat, sketsa cerita bergambar, digitalisasi ilustrasi*

### ***Abstract***

*Storytelling culture is one of the best ways to influence children's growth and development towards literacy. One of the elements of storytelling culture in Indonesia that is still ongoing and the story is developing in every region is folklore. Folklore has a moral message and values that we can apply in our daily lives. Along with the development of technology, the culture of storytelling is increasingly rarely practiced by modern parents. This affects children's lack of knowledge about folklore in their area, not least at SMPN 02 Gampong Teurebeh. In the midst of the proliferation of technology such as television, games and gadgets with a variety of interesting features. One of these ways is to create folklore that is obtained orally, which can be expressed by describing the story visually. Besides being able to attract children's attention to knowing folklore by fostering children's interest in reading, this can also develop the creativity of drawing and painting. In implementing this program, several stages will be carried out, namely preparation, training, and exhibition. At the training stage, the materials offered are the definition and types of folklore, illustrated story illustrations using the sketch method, and digitizing illustrated story illustrations. The last stage is the exhibition, where the works of the students of SMPN 02 Gampong Teurebeh, Jantho, Aceh Besar are packaged in the form of illustrated folklore zines and display scene-by-scene works from each student.*

**Keywords:** *Folklore, illustrated story sketches, digitization of illustrations*

## 1. PENDAHULUAN

Budaya bercerita merupakan salah satu cara terbaik dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak terhadap literasi. Salah satu unsur kebudayaan bercerita di Indonesia yang masih berlangsung dan ceritanya berkembang di setiap daerah adalah cerita rakyat. Menurut Rismawaty (2017), cerita rakyat adalah cerita yang kita warisi turun-temurun dari nenek moyang kita. Budaya tutur lisan ini seringkali hanya dianggap mitos belaka. Namun, cerita rakyat dianggap sebagai salah satu cara untuk mendidik yang efektif dalam membentuk karakter sang anak.

Biasanya cerita rakyat atau dongeng sering diceritakan ketika anak hendak tidur. Budaya ini sudah dilakukan sejak zaman dahulu kala. Hal ini karena cerita rakyat memiliki pesan moral dan nilai-nilai yang dapat kita terapkan di kehidupan kita sehari-hari. Cerita rakyat biasanya terdiri dari rangkaian peristiwa non-fiktif yang berasal dari kisah nyata maupun cerita rekayasa yang disampaikan karena memiliki maksud tertentu atau biasa disebut cerita fiktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, budaya bercerita semakin jarang dilakukan oleh orang tua modern. Hal ini membawa pengaruh kurangnya pengetahuan anak mengenai cerita rakyat yang ada di daerahnya. Dengan pengaruh teknologi, kegiatan menyampaikan pesan moral dengan bercerita juga mengikuti perkembangan teknologi. Metode bercerita saat ini semakin berkembang dan bervariasi, tidak hanya disampaikan secara lisan, cerita rakyat dapat disampaikan dengan media lain seperti film, membaca buku, baik cetak maupun digital, maupun *games*.

Berbicara mengenai cerita rakyat bagi anak, hal ini masih terus perlu dilestarikan di era modern. Di tengah menjamurnya teknologi seperti televisi, games dan gadget dengan beragam fitur menarik. Teknologi dapat menggiring anak ke nilai-nilai yang jauh dari komitmen untuk membangun karakter dan kepribadian. Namun hal ini juga dapat dituangkan ke arah yang positif. Salah satu cara tersebut adalah dengan mengkreasi cerita rakyat yang didapat secara lisan dapat dituangkan dengan menggambarkan cerita tersebut secara visual. Cerita rakyat dapat direka ulang melalui cerita bergambar.

Selain dapat menarik perhatian anak untuk mengetahui cerita rakyat dengan menumbuhkan minat baca anak, hal ini juga dapat mengembangkan kreativitas seni gambar dan lukis. Sejak beberapa tahun ini, SMPN 02 Gampong Teurebeh Kota Jantho aktif mengikuti kegiatan perlombaan di bidang seni dan budaya seperti Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Pada festival ini, cabang yang dilombakan terdiri atas kreativitas tari, kreativitas musik, desain poster, kriya, vokal solo, dan komik digital. Pelestarian cerita rakyat dapat menumbuhkan nilai-nilai moral. Tetapi nilai-nilai moral akan sia-sia apabila tidak dapat diimplementasikan dalam pembentukan karakter sang anak. Maka dari itu, pengabdian masyarakat ini hadir untuk menjadikan kreativitas seni anak sebagai salah satu media pendidikan yang harus terus dikembangkan. Terlebih saat ini, kita dapat menggiring kreativitas dan imajinasi anak dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Teknologi digital adalah kebalikan dari teknologi analog di mana informasi yang didapat berupa diskret atau dapat dihitung. Lewat perangkat elektronik seperti komputer sinyal elektronik dikonversi menjadi data digital yang terdiri dari angka 1 dan 0 (Nomura, 2007). Pemanfaatan teknologi digital pada gambar ilustrasi yang akan diterapkan pada kegiatan kali ini adalah *scanning*, *coloring*, dan *finishing* menggunakan *digital imaging software*.

Maka dari itu, meresepon beragamnya metode dan model pengembangan pembelajaran, maka melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian menerapkan penggunaan teknologi sebagai perwujudan digitalisasi cerita bergambar yang berlatar budaya Aceh. Pada dasarnya, siswa diarahkan untuk mengingat kembali cerita-cerita atau legenda yang ada di Aceh, seperti Amat Rhah Mayang, Malahayati dan Putro Neng yang akan diilustrasikan kembali dalam bentuk digital, sehingga siswa SMPN 02 Teurebeh akan punya majalah digital yang memuat cerita rakyat Aceh.

## 2. TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Adapun tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul *Live To Learn*, Pengembangan Keterampilan Cerita

Bergambar Menggunakan Media Digital Untuk Murid SMPN 02 Di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar adalah:

- a. Mengenalkan cerita rakyat dan pemahamannya tentang pentingnya membaca
- b. Memberikan pelatihan kepada peserta mengenai keterampilan dan kreativitas penciptaan tokoh dan karakter cerita dengan objek cerita rakyat agar mampu menuangkan ide bercerita ke dalam gambar.
- c. Memberikan peserta kemampuan untuk mengembangkan bakat dan keterampilan yang dapat menjadi bekal untuk berkompetisi di perlombaan bidang seni.

Adapun manfaat kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul *Live To Learn*, Pengembangan Keterampilan Cerita Bergambar Menggunakan Media Digital Untuk Murid SMPN 02 Di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar adalah:

- a. Mewujudkan peserta sebagai generasi peduli literasi
- b. Sebagai wadah keterampilan dan kreativitas penciptaan tokoh dan karakter cerita ke dalam gambar.
- c. Sebagai bekal peserta untuk berkompetisi di perlombaan bidang seni.

### 3. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan informasi permasalahan yang disampaikan oleh mitra sesuai dengan yang sudah dijabarkan di atas, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang dihadapi pada kegiatan pengembangan keseniansiswa di SMPN 02 di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar.

Saat ini, SMPN 02 Gampong Teureubeh termasuk salah satu sekolah yang aktif mengirimkan siswanya untuk mengikuti *event* seni seperti FLS2N, namun hanya mengikuti bidang kreatifitas kerajinan tangan. Padahal menurut para guru, banyak siswa yang memiliki keahlian khusus seni dan desain, seperti menggambar dan melukis.

Tim pengabdian mencoba menawarkan solusi dengan bantuan memberikan pelatihan kreatifitas bidang seni dan desain. Pada program kali ini solusi yang ditawarkan adalah pengembangan keterampilan cerita bergambar menggunakan media digital untuk siswa SMPN 02 di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar.

#### **Keterampilan membuat cerita bergambar sebagai solusi permasalahan mitra**

Keterampilan seni dalam gambar dan lukis juga dikenal dengan istilah ilustrasi. Ilustrasi berasal dari bahasa Belanda '*illustratie*' yang berarti memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Ilustrasi dapat digambarkan sebagai bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Hal ini dapat memudahkan untuk memahami adegan suatu cerita yang berasal dari teks atau kalimat dengan menggambarkan kejadian atau pengalaman dari tokoh dan keseluruhan isi cerita. Dengan adanya ilustrasi juga dapat menarik minat pembaca.

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, keterampilan membuat cerita bergambar pada cerita rakyat dipilih sebagai solusi permasalahan untuk mitra karena kemampuan dan kesempatan siswa untuk mengembangkan bakat di bidang gambar dan lukis. Hal tersebut tidak hanya dapat mengembangkan bakat, tetapi juga dapat melestarikan cerita rakyat sebagai budaya bercerita.

#### **Pemanfaatan teknologi digital pada gambar ilustrasi**

Teknologi digital adalah kebalikan dari teknologi analog di mana informasi yang di dapat berupadiskret atau dapat dihitung. Lewat perangkat elektronik seperti komputersinya elektronik dikonversi menjadi data digital yang terdiri dari angka 1 dan 0 (Nomura, 2007). Pemanfaatan teknologi digital pada gambar ilustrasi yang akan diterapkan pada kegiatan kali ini adalah *scanning*, *coloring*, dan *finishing* menggunakan *digital imaging software*. Bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul *Live To Learn*, Pengembangan Keterampilan Cerita Bergambar Menggunakan Media Digital

untuk Siswa SMPN 02 di Gampong Teurebeh, Jantho, Aceh Besar berupa pelatihan atau *workshop* dengan materi mengenai teknik menggambar ilustrasi pada cerita bergambar dan teknik digitalisasi ilustrasi. Dalam proses pelaksanaannya, pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Sebelum pelatihan pengembangan keterampilan cerita bergambar menggunakan media digital inidimulai, dibutuhkan persiapan yang baik agar proses kegiatan yang sudah direncanakan dapat berjalan dengan lancar. Pada tahapan ini dilakukan persiapan berupa diskusi dengan guru dan perwakilan SMPN 02 Gampong Teurebeh tentang model atau jenis kegiatan yang akan diperkenalkan kepada siswa. Untuk itu beberapa masukan dan kebutuhan yang diharapkan pihak sekolah dan siswa didata yang kemudian disusun sebagai pedoman untuk jadwal keigatan yang akan berlangsung.

### 2. Pelatihan

Pelatihan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 60 (enam puluh) hari kerja dan menyesuaikan dengan jadwal sekolah anak-anak yang menjadi peserta kegiatan ini. Kegiatan *workshop* terdiridari 2 tahapan, yaitu *workshop* menggambar ilustrasi cerita rakyat dengan metode sketsa dan workshop digitalisasi ilustrasi cerita bergambar. Target peserta pada kegiatan ini berjumlah 25 siswa yang dibagi membentuk kelompok kecil masing-masing terdiri dari 5 orang setiap kelompoknya. Masing-masing kelompok memilih 1 (satu) cerita rakyat untuk divisualisasikan melalui ilustrasi dengan metode sketsa.

### 3. Pameran

Setelah proses pelatihan selesai, dibutuhkan *finishing* karya dan mencetak karya seluruh peserta pelatihan dalam bentuk *zine*. Selain itu, karya masing-masing peserta juga dipamerkan. Pameran ini bertujuan

untuk menampilkan manfaat pelatihan dan juga untuk memotivasi siswa/i lainnya untuk dapat mengembangkan bakat dan kreativitasnya.

### Materi Pelatihan

Tim pelaksana kegiatan ini adalah dosen dan mahasiswa Prodi Seni Rupa Murni, Prodi Desain Komunikasi Visual dan Prodi Seni Teater, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari peranan dosen sebagai pemangku mata kuliah maupun mahasiswa yang dianggap mampu dalam bidangnya yang secara bersama-sama melakukan pengabdian kepada masyarakat. Sesuai dengan solusi yang telah ditawarkan, maka materi pelatihan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

- a. Pengertian dan Jenis Cerita Rakyat
- b. Ilustrasi Cerita Bergambar Dengan Metode Sketsa
- c. Digitalisasi iIlustrasi Cerita Bergambar

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 02 Teurebeh, Kota Jantho dimulai dari bulan Juli hingga September 2022. Kegiatan ini didampingi langsung oleh Ibu Sylvia selaku wakil kepala sekolah. Pembukaan kegiatan pengabdian berlangsung pada tanggal 26 Juli 2022 yang dibuka oleh Ketua LPPMPMP ISBI Aceh dan juga dihadiri oleh Koordinator Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat ISBI Aceh. Adapun tahapan kegiatan adalah sebagai berikut.

#### a. Pengenalan Cerita Rakyat

Pada tahapan ini pelatihan dimulai yang berlangsung pada tanggal 26 Juli 2022 dengan mengenalkan para peserta terhadap cerita rakyat Aceh. Dian Permata Sari selaku pemandu cerita rakyat menjelaskan apa itu cerita rakyat dan bagaimana cerita rakyat dapat berkembang di generasi era revolusi industri 4.0 seperti saat ini. Hasil dari pemaparan materi yang disampaikan, ternyata ditemukan banyak siswa yang masih mendengarkan dan membaca cerita rakyat, bahkan sebagian dari mereka banyak

yang sudah mengunjungi tempat wisata dari cerita rakyat tersebut. Selain cerita rakyat, ternyata banyak dari peserta pelatihan juga masih membaca buku ilustrasi. Hal ini tentunya sangat membantu jalannya kegiatan.



**Gambar 1**

Situasi Pengenalan Buku Cerita Rakyat  
(Foto: Dokumentasi, Rachmadani, 2022)

Setelah pengenalan tentang cerita rakyat, pada tanggal 28 Juli 2022 kegiatan pun dilanjutkan dengan pembuatan *story telling*. Para peserta diminta untuk menelaah cerita rakyat yang kemudian dikembangkan sesuai keterampilan dasar yang dimiliki para peserta. Cerita rakyat yang dipilih terdiri dari 4 macam cerita yakni Amat Rhah Manyang, Legenda Putri Pukes, Alue Naga, dan Tuan Tapa. Telaah cerita dikembangkan dengan metode dramaturgi dengan melihat analisis struktur dari keseluruhan aspek cerita.

#### **b. Pengenalan dan Penciptaan Karakter Tokoh**

Materi kegiatan pelatihan kedua dipandu oleh Nisa Putri Rachmadani pada tanggal 04 Agustus 2022. Pada kegiatan ini, dimulai dengan mengenalkan apa itu karakter tokoh dan apa saja yang harus dimuat pada ilustrasi cerita. Setelah pengenalan, para peserta diminta untuk *brainstorming* karakter tokoh melalui identifikasi ciri bentuk tubuh, umur serta psikologinya yang didukung oleh latar belakang cerita. Kegiatan ini berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan dibantu mahasiswa.



**Gambar 2**

Pendampingan Pengenalan dan Penciptaan Karakter Tokoh

(Foto: Dokumentasi, Rachmadani, 2022)

Setelah 4 kali pertemuan didampingi oleh tim pengabdian, para peserta diperkenankan untuk mengembangkan karakter secara mandiri dengan kelompoknya. Proses ini berjalan selama 2 minggu.



**Gambar 3**

Salah Satu Hasil Karya Sketsa Peserta  
(Foto: Dokumentasi, Rachmadani, 2022)

Pada tahapan ini kemudian diakhiri dengan pendampingan pewarnaan sketsa yang telah dibuat oleh para peserta. Pendampingan proses pewarnaan dipandu oleh Yulfa Haris Saputra.

#### **c. Digitalisasi Sketsa**

Setelah semua rangkaian kegiatan dilakukan oleh para peserta, tahap berikutnya adalah digitalisasi sketsa. Kegiatan sepenuhnya dilakukan oleh tim pengabdian dengan menggunakan aplikasi Procreate. Kegiatan pada tanggal 25 Agustus 2022 hingga 7 September 2022.



**Gambar 4**

Proses pembuatan digitalisasi sketsa  
(Foto: Dokumentasi, Rachmadani, 2022)

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan SMP No. 02 Gampong Teurebeuh kota Jantho ini mengoptimalkan keterampilan siswa-siswa dalam menggambar dan mengoperasikan media digital dalam mewujudkan cerita bergambar. Perwujudan ini untuk mendukung teknologi 4.0. Disamping itu melihat pada permasalahan mitra yakni wadah apresiasi dan kreativitas siswa dalam ajang lomba atau festival seni khususnya seni rupa. Maka pengenalan media digitalisasi dengan memanfaatkan cerita bergambar ini menjadi penting untuk terus di perkenalkan dan di kembangkan secara bergantian di beberapa SMP di kota Jantho.

Pengembangan metode pelatihan secara intens menuju pameran melewati proses sketsa oleh masing-masing siswa, pemindahan pada media digital oleh siswa yang di damping mahasiswa pelaksana pengabdian dan tahap pewarnaan sketsa pada media digital. Tahap akhir yaitu cetak zain untuk pelaksanaan pameran akhir.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak lupa kami sampaikan ucapan terimakasih kepada pihak SMPN 02 Gp. Teureubeh, Kota Jantho, atas kesempatan dan keluangan waktu untuk

dapat menerima tim pengabdian melangsungkan program kegiatan. Serta ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada pihak LPPMPMP ISBI Aceh, khususnya sub koordinasi bidang Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah memberikan kesempatan untuk dapat mendukung kegiatan melalui hibah DIPA ISBI Aceh.

## 7. REFERENSI

- Nomura, M. (2007). Analog Technology Trends and the Importance of Human Resources Development —Centered. Science & Technology Trends, 2.
- Rismawaty.(2017). Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia. Banda Aceh. Bina Karya Akademika