

PELATIHAN MEMBUAT CERITA DAN MENGGAMBAR KOMIK UNTUK PESERTA DIDIK DI SD KIFAYATUL AZHAR BANDUNG

Yanuar Rahman*, Rizki Yantami Arumsari, Jiwa Utama

Telkom University, Bandung, Indonesia

Koresponden Penulis: vidiyan@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Beragam aktivitas dalam proses belajar mengajar bagi anak-anak seharusnya mampu merangsang perkembangan otak kanan dan otak kiri, yaitu kreativitas dan logika secara bersamaan. Di SD Kifayatul Azhar, yang berlokasi di Kampung Sirahgajah, Rancaekek, Kabupaten Bandung, metode pembelajaran yang diterapkan saat ini belum memberikan stimulasi yang optimal bagi siswa kelas 1-6. Pola kegiatan belajar mengajar cenderung monoton dan sederhana, menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada. Hal ini disebabkan karena banyaknya siswa berasal dari keluarga kurang mampu dan memiliki banyak keterbatasan dalam hal fasilitas. Padahal sejatinya kreativitas dan keterampilan bagi anak adalah hal penting yang diperlukan untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Kreativitas dan keterampilan juga merupakan salah satu tugas perkembangan yang harus dipenuhi bagi seorang anak berusia enam hingga delapan tahun. Oleh karena itu terbuka kesempatan untuk memberikan pelatihan membuat cerita dan menggambar komik kepada anak-anak melalui skema pengabdian kepada masyarakat. Metode pelatihan yang dilaksanakan adalah eksplorasi cerita, pembuatan desain karakter, pembuatan komik sederhana, dan presentasi karya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menstimulasi kecerdasan emosional, kreativitas, dan imajinasi siswa-siswi SD Kifayatul Azhar. Lebih lanjut, kegiatan ini diharapkan dapat membantu mereka memperoleh pengalaman dan wawasan yang menunjang proses pembelajaran dengan lebih baik, serta meningkatkan kreativitas dan elemen penting lainnya dalam fase pertumbuhan anak.

Kata Kunci:

anak-anak; cerita; gambar; imajinasi; kreativitas; komik

PENDAHULUAN

Aktivitas dalam menggali ilmu dan pengetahuan peserta didik perlu dirancang dengan beragam variasi yang mampu merangsang kemampuan mereka sesuai dengan tahap perkembangannya, termasuk stimulasi otak kiri dan kanan, yaitu aspek logika dan kreativitas secara seimbang. Hal ini berkaitan dengan variasi proses dan gaya belajar yang terdapat pada setiap anak, termasuk gaya visual, auditori, dan kinestetik (Zagoto et al., 2019). Di SD Kifayatul Azhar, Kampung Sirahgajah, Rancaekek, Kabupaten Bandung, siswa-siswi kelas 1-6 yang belajar secara gratis di sekolah ini sebagian besar berasal dari keluarga prasejahtera dengan keterbatasan fasilitas dan sumber daya. Akibatnya, stimulasi terhadap aspek logika dan kreativitas siswa kurang seimbang dan proporsional.

Padahal, bagi anak-anak, salah satu tugas perkembangan yang signifikan bagi peserta didik adalah pencapaian kemampuan kreativitas dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Syaodih, 2003).

Aktivitas pengabdian kepada masyarakat yang dijalankan oleh program studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif - Telkom University ini dirancang untuk menumbuhkan bibit generasi kreatif melalui pelatihan bercerita dan menggambar komik bagi peserta didik perwakilan kelas 1–6 SD Kifayatul Azhar. Aktivitas pengabdian berbentuk pelatihan ini diharapkan mampu membuka wawasan dan perspektif terhadap proses belajar khususnya dalam aspek bercerita melalui lisan dan tekstual (Silitonga et al., 2023), serta menggambar komik secara visual pada ranah seni rupa dan desain. Karena sejatinya bagi anak-anak memang terdapat beberapa tugas perkembangan yang harus terpenuhi, diantaranya adalah mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan sehari-harinya (Jannah, 2015). Kegiatan pengenalan dunia seni rupa dan desain melalui pelatihan bercerita dan menggambar komik ini (Patriansah et al., 2021) diharapkan dapat merangsang dan membuka potensi seni serta keterampilan anak-anak di Kampung Sirahgajah. Melalui pelatihan ini, peserta didik diharapkan dapat memperluas wawasan mereka serta mengembangkan aspek emosional yang akan memotivasi mereka untuk lebih terinspirasi dalam melanjutkan proses pembelajaran di masa depan.

Selain sebagai media hiburan, komik kini banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan penyampaian informasi. Hal ini terlihat dalam berbagai penelitian beberapa tahun terakhir, seperti penggunaan komik sebagai media pembelajaran puisi (Putri, 2022), media pembelajaran matematika (Putro & Setyadi, 2022), dan promosi kesehatan (Ansari et al., 2020). Ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan dalam berbagai kebutuhan lainnya.

Kegiatan pelatihan membuat cerita dan menggambar komik ini dibawakan dengan pola dan proses yang menyenangkan dan berkelanjutan. Bagi peserta didik proses menggambar secara kreatif sejatinya tidak dapat dilakukan dalam satu waktu (Tolkamp et al., 2023), perlu beberapa tahapan dan variasi proses untuk bisa menumbuhkan kreativitas di masa mendatang. Dalam pelatihan ini, peserta didik diberikan bimbingan untuk mempelajari cara mencari referensi cerita, merancang karakter, membuat sketsa dasar, menyusun panel-panel komik, serta mengorganisasi elemen-elemen tersebut dalam bentuk cerita bergambar. Diharapkan, hasil karya yang dihasilkan dapat menjadi alat yang mendorong peserta didik untuk terus mengeksplorasi narasi dan menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk komik, sekaligus menjadi modal awal yang memotivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan bercerita secara visual.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam pelatihan pembuatan cerita dan menggambar komik ini disusun ke dalam tiga tahap utama: pertama, tahap persiapan; kedua, tahap pelaksanaan; dan ketiga, tahap evaluasi. Pada persiapan

awal, dilakukan pemeriksaan terhadap lokasi pelaksanaan, kemudian peninjauan keadaan dan kesediaan peserta didik, guru, serta perangkat sekolah lainnya, dan juga aspek-aspek yang berkaitan dengan pelatihan guna memastikan pelaksanaan kegiatan ini berlangsung secara optimal. Pada tahap persiapan ini, telah ditentukan bahwa lokasi pelaksanaan adalah di sebuah tempat yang terletak di daerah Jalan Veteran, Kota Bandung. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak dilaksanakan di sekolah karena beberapa perangkat yang dibutuhkan tidak tersedia di sana. Selain itu, dengan mengadakan pelatihan di luar lingkungan sekolah, diharapkan siswa-siswi SD Kifayatul Azhar dapat memperoleh pengalaman yang lebih berharga dan membuka peluang inspirasi dalam pembuatan cerita, sesuai dengan tujuan pelatihan ini. Pada tahap ini, disusun pula rancangan awal modul untuk pembuatan cerita dan ilustrasi komik yang akan digunakan sepanjang pelaksanaan pelatihan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan, yang diadakan pada hari Jumat tanggal 28 Juni 2024 pukul 09.00-10.30 WIB di Locus Work Offices Jalan Veteran, Bandung. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 31 peserta didik perwakilan kelas 1-6 SD Kifayatul Azhar. Inti kegiatan pada hari pelaksanaan dibagi menjadi tiga sesi, pertama adalah pembukaan yang merupakan inisiasi awal dan pengenalan, pada sesi ini para peserta mendapatkan peralatan gambar yang terdiri dari beberapa lembar kertas, pensil 2B, penghapus, dan spidol. Pada ruangan yang sangat kondusif untuk melakukan pelatihan, para peserta diminta untuk memperkenalkan diri dan menceritakan pengalaman yang pernah dilakukannya dalam konteks membuat cerita dan membuat gambar.



Gambar 1. Sesi pemaparan materi

Sesi selanjutnya adalah sesi kedua yakni pemaparan materi, seperti yang tampak pada gambar 1, pemateri yang berasal dari Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif – Telkom University, Kak Yanuar Rahman yang pada sesi pelaksanaan ini disapa Kak Yan mempresentasikan salindia dan memberikan paparan tentang cara-cara membuat cerita, sebelum itu dijelaskan terlebih dahulu cara-cara membuat karakter tokoh yang akan menjadi pusat dari cerita yang akan dibuat. Kemudian penjelasan dilanjutkan tentang tahapan membuat gambar dan menjadikannya cerita komik. Selanjutnya peserta

diminta untuk terlibat aktif pada sesi praktik yang cukup lama menghabiskan waktu, karena memang diperlukan momen berpikir dan menuangkan gagasan khususnya dalam mengawali membuat cerita secara lisan dan tekstual, selain bekerja mandiri peserta juga dipersilakan untuk berdiskusi agar mempermudah proses menginisiasi sebuah cerita. Sesi terakhir atau sesi ketiga adalah pesentasi yang dilakukan oleh peserta, sesi foto bersama, dan penutupan kegiatan.

Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi, yang dilakukan setelah kegiatan selesai. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta berhasil mengikuti pelatihan, khususnya dalam kemampuan membuat cerita dan menggambar komik. Selain itu, evaluasi juga berperan dalam mengidentifikasi kekurangan yang ada selama pelaksanaan, sehingga dapat menjadi dasar perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan cerita dan menggambar komik ini dibuka oleh perwakilan dosen dari Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif – Telkom University, serta perwakilan dari SD Kifayatul Azhar. Sebelum memasuki materi inti, kegiatan diawali dengan sesi pengenalan dan pemanasan yang dirancang untuk melibatkan keterampilan motorik peserta didik, seperti peregangan otot pergelangan tangan dan latihan jari. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan minat peserta dan menciptakan suasana yang mendukung, sehingga siswa-siswi dapat lebih mudah terlibat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan.



Gambar 2. Kolase sesi pemaparan materi

Selanjutnya, para peserta diberikan materi dan pemaparan tentang komik, ragam komik dari berbagai negara, dan jenis-jenis komik yang ada saat ini seperti komik cetak, *webtoon*, maupun komik strip pada media sosial seperti yang tercantum pada kolase gambar 2. Materi yang diberikan ini bertujuan untuk semakin memperkaya cakrawala pengetahuan serta ketertarikan peserta terhadap ragam cerita komik yang ada.

Selain ragam komik, materi yang disampaikan juga mengenai langkah-langkah dan tips serta trik dalam membuat karakter tokoh dan mengembangkan

cerita. Begitu banyak pilihan cerita yang bisa dikembangkan oleh siswa-siswi, mulai dari cerita keseharian, misteri, ungkapan perasaan, imajinasi, fantasi, dan alternatif pilihan cerita lainnya. Sebelum membuat cerita, para siswa diminta untuk mengembangkan sebuah karakter tokoh dalam bentuk tulisan, karakter ini boleh berupa karakter manusia, hewan, benda, ataupun karakter imajinasi yang akan menjadi pusat penceritaan. Karakter yang dibuat harus dideskripsikan sifat-sifatnya, baik yang berupa sifat positif maupun sifat negatif. Setelah karakter terdeskripsikan dalam bentuk tulisan seperti yang tampak pada gambar 2, para siswa diminta untuk mencoba menggambarkan karakter tersebut, sehingga akan muncul sebuah visualisasi yang akan menjadi tokoh utama pada karya komik yang dibuat nanti. Pada proses pembuatan karakter tokoh ini ada siswa yang menuliskannya dengan detail dan ada yang cukup sederhana. Siswa yang berasal dari kelas 1-3 relatif sederhana dalam membuat karakter tokoh, sedangkan yang berasal dari kelas 4-6 sudah cukup kompleks dan variatif dalam membuat tokohnya.



Gambar 3. Salah satu hasil karya proses pembuatan karakter tokoh

Selanjutnya seperti yang digambarkan pada gambar 4, siswa-siswi diminta untuk menuliskan ide pokok cerita atau premis secara umum, untuk kemudian dilanjutkan dengan menuliskan beberapa baris pendek tentang cerita itu sehingga membentuk pola tiga babak, yakni pembukaan, inti cerita, dan cerita penutup.



Gambar 4. Tahapan membuat cerita dan menggambar komik

Tahap terakhir yang merupakan kegiatan praktik adalah menggambarkan kembali tokoh ke dalam rangkaian panel atau kotak-kotak hingga membentuk sebuah komik. Pada pelatihan kali ini panel atau kotak yang diminta untuk dibuat adalah sejumlah dua hingga empat panel untuk memudahkan siswa-siswi menyelesaikannya tepat waktu, namun pada praktiknya terdapat beberapa siswa

yang sudah cukup mahir dalam membuat cerita, sehingga panel yang dibuat berjumlah lebih dari empat.



Gambar 5. Kolase hasil karya komik buatan siswa-siswi SD Kifayatul Azhar

Dari seluruh siswa-siswi yang hadir, kesemuanya dapat menyelesaikan proses hingga akhir, yakni menghasilkan karya komik dalam satu lembar kertas, bahkan ada beberapa siswa yang membuat komik dilebih dari satu lembar kertas. Cerita yang dibuat sangat bervariasi seperti cerita keseharian, fiksi dan imajinasi hingga cerita yang hanya menampilkan gambar tanpa teks. Respon di akhir pelatihan yang disampaikan berupa evaluasi oleh sebagian besar siswa-siswi juga sangat beragam, hampir semuanya mengutarakan respon yang positif, seperti adanya keinginan untuk diadakan lagi pelatihan sejenis, kemudian terdapat pernyataan bahwa pelatihan ini sudah sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi dan sudah cukup mengakomodir minat dan ketertarikan sebagian siswa terhadap bidang kreativitas visual ini. Selain itu ada beberapa saran dan masukan yang cukup berarti, seperti perlu adanya pemisahan jenjang usia saat pemberian materi, karena terdapat perbedaan daya tangkap dan respon yang cukup berbeda antara siswa-siswi kelas 1-3 dan siswa-siswi kelas 4-6. Kemudian perlunya durasi yang lebih panjang atau diadakannya sesi selanjutnya agar materi dan proses latihan pembuatan komik ini bisa lebih dalam dan intens.



Gambar 6. Foto bersama di akhir sesi pelatihan

Di akhir pertemuan dilakukan juga proses dokumentasi foto bersama yang dilakukan di depan tempat pelatihan seperti yang tampak pada gambar 6.

KESIMPULAN

Siswa-siswi SD Kifayatul Azhar telah merasakan dampak positif yang langsung dari pelatihan pembuatan cerita dan menggambar komik yang mereka ikuti. Keterlibatan mereka dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat aktif dan menunjukkan respons yang sangat baik, mencerminkan antusiasme tinggi dan minat yang besar terhadap materi yang diajarkan. Namun, selama pelatihan berlangsung, beberapa tantangan muncul, terutama terkait dengan durasi waktu yang diberikan untuk praktik. Waktu yang terbatas tampaknya tidak cukup untuk menyelesaikan karya yang diinginkan, sehingga menunjukkan bahwa tambahan waktu akan sangat diperlukan agar peserta dapat lebih mendalami materi dan menghasilkan karya yang lebih maksimal.

Selain itu, perbedaan kemampuan antara peserta yang berada di jenjang kelas 1 dan kelas 6 mengindikasikan perlunya pembagian kelompok berdasarkan usia, untuk menyesuaikan pendekatan yang lebih tepat sesuai dengan kemampuan masing-masing kelompok. Meskipun demikian, tantangan yang dihadapi masih terbilang wajar, dan tidak ada masalah lain yang cukup menghambat kelancaran pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan keseluruhan alur, bentuk, dan pola kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan ini memiliki potensi untuk terus dikembangkan. Kegiatan ini dapat dilanjutkan sebagai bagian dari pengabdian yang berkelanjutan, dengan tema yang berbeda atau bahkan diterapkan di sekolah-sekolah dasar lain yang ada di wilayah Bandung atau Kabupaten Bandung, sehingga memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat pendidikan di daerah tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada Direktorat PPM Telkom University atas dukungan yang diberikan dalam penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yang terwujud melalui hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Dana Internal 2024 Periode 1.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansari, R., Suwarni, L., Selviana, S., Mawardi, M., & Rochmawati, R. (2020). Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 19(01), 10–14. <https://doi.org/10.33221/jikes.v19i01.431>
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan pada Usia Kanak-Kanak. *International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 87–98. <https://doi.org/10.22373/equality.v1i2.792>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI KEGIATAN LOMBA GAMBAR BERCERITA DI SD 226

- PALEMBANG. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4299>
- Putri, J. K. (2022, March 15). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 131–142. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1041>
- Silitonga, M., Chindy, & Salwiah. (2023). Meningkatkan Kosakata Anak Usia 3- 4 Tahun Melalui Metode Bercerita. *JURNAL TALITAKUM*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v2i1.13>
- Syaodih, E. (2003). *Perkembangan Anak Usia Dini (usia 6-8 tahun)*. Bahan Pelatihan Pembelajaran Terpadu Yayasan Pendidikan Salman Al Farisi.
- Tolkamp, G., Verwaeren, B., Vriend, T., Riekhoff, A.-J., & Nijstad, B. (2023). Creativity as It Unfolds: An Examination of Temporality in the Creative Process. *Creativity Research Journal*, 1–22. <https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2234719>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>