

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era informasi yang saat ini semakin hari semakin pesat perkembangannya, dan juga seiring dengan informasi yang menjadi kebutuhan setiap individu manusia. Hal ini memicu berkembang segala kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Oleh karena itu media seperti youtube, Instagram, Facebook dan lainnya menjadi platform yang efektif untuk menyebarkan informasi. Apalagi dalam masa pandemi seperti ini, yang dimana orang-orang sangat dibatasi untuk berpergian keluar rumah demi memutuskan rantai penyebaran penularan virus corona-19. Sehingga hampir semua orang akan mengakses internet untuk membantu dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti bekerja dari rumah, sekolah dari rumah, bahkan belanja pun dari rumah.

Didalam media sosial diperlukan konten yang menarik agar pengguna tidak merasa bosan dan juga pesan yang disampaikan bisa sampai ke pengguna. Apalagi dengan adanya pandemi seperti ini mau tidak mau semua orang harus selalu dirumah, anak-anak harus sekolah dan belajar dari rumah melalui smartphone, sehingga minat belajar dan membaca dan menimba ilmu pengetahuan anak berkurang karena tidak ada penjelasan secara langsung yang didapat dari guru. Para pekerja harus *WFH* (*Work Form Home*) sehingga akan merasa jenuh. Untuk itu kita perlu membuat konten belajar sekaligus hiburan yang menarik agar masyarakat tidak merasa bosan dan juga pesan yang disampaikan bisa sampai kepada penonton dengan mudah. Storytelling merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), social, dan aspek konatif (penghayatan) anak (Didadika wahana, 2017).

Dalam kegiatan storytelling, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada penonton. Cerita yang sesuai untuk anak-anak tentunya yang sarat dengan

hikmah. Storytelling sama dengan dongeng. Dongeng yang dihidirkannya dengan sebuah cerita dan karakter unik yang imajinatif dapat membuat penonton terutama anak seusia dini memiliki kertertarikan lebih sehingga dongeng dapat menjadi salah satu media belajar melalui pesan moral yang terkandung dalam setiap cerita.

Cerita yang disampaikan penulis yaitu merupakan salah satu cerita rakyat dari daerah asalnya Ponorogo yang sangat kental dengan nuansa pentas seni reog dan juga terdapat mitos-mitos didalamnya yang membuat orang yang melihatnya penasaran. Terdapat juga nilai moral yang dapat dipetik dari inti video storytelling “Asal Usul Reog Ponorogo” dimana jika ingin mendapatkan sesuatu, harus berjuang sendiri. Tidak berusaha merebut milik orang lain. Karena itu akan merugikan diri sendiri bahkan juga orang lain. Tidak hanya itu saja, terdapat juga literasi yang terkandung didalam cerita guna perkembangan literasi pada masyarakat yang harus sudah dipupuk sedini mungkin. Tetapi yang perlu kita ketahui bahwa dalam story telling “Asal-usul reog ponorogo terdapat adegan yang dimana memiliki cerita yang sedikit vulgar sehingga apabila anak menonton perlunya pengawasan juga dari orang tua sehingga dapat membantu mengedukasi dan memahami anak melalui cerita tersebut.

Literasi adalah partisipasi di dalam lingkungan sosial dan budaya yang membentuk cara pandang, pengetahuan, nilai, dan Literasi Dini dengan kemampuan komunikasi mereka (Adalusia N. dkk, 2017). Oleh sebab itu dengan perkembangan informasi saat ini yang sudah semakin meluas tentunya memudahkan dalam berliterasi untuk meningkatkan literasi masyarakat bahkan sejak usia dini. Media hiburan sekaligus pembelajaran dalam peningkatan literasi pada masyarakat yang terkandung dalam story telling berguna untuk masyarakat tersebut terutama anak usia dini karena dapat memperoleh kata atau kalimat baru yang berguna bagi proses peningkatan literasi pada mereka. Dengan kosakata yang baru dan tepat diharapkan anak menjadi lebih cepat dalam mengembangkan pola fikir dan juga diharapkan anak dapat bertutur kata dengan sopan dan tertata seperti yang terdapan pada tayangan video storytelling. Orang tua juga dapat mendampingi dan membantu anak dalam mengeja huruf atau kata dan juga dapat memberitahukan sudut pandang yang baik dan buruk yang terdapat dalam cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis memandang bahwa yang menjadi rumusan dalam pembuatan produk story telling ini adalah:

- a. Bagaimana cara penyampaian nilai karakter melalui video story telling?
- b. Bagaimana pelaksanaan metode dalam penyampaian storytelling?

1.3 Tujuan Pembuatan Produk

Tujuan dari pembuatan produk *Video Story Telling – Cerita Rakyat Asal-Usul Reog Ponorogo* yaitu :

1. Meningkatkan literasi melalui Video Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo.
2. Dapat memberi rangsangan kepada anak-anak dalam pembuatan sebuah karya melalui Video Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo.
3. Anak-anak dapat mengembangkan literasi baca dan menambah kosa kata baru sebagai pertumbuhan melalui Video Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo.
4. Memperkenalkan cerita rakyat yang mulai memudar kepada anak

1.4 Manfaat

Manfaat dari Video Storytelling Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo yang ditampilkan dengan dongeng yaitu :

1. Mampu memberikan tontonan edukasi terhadap masyarakat.
2. Menjadikan Video Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo sebagai media pembelajaran sekaligus hiburan yang menarik.
3. Mengajarkan kepada masyarakat melalui pesan moral yang terdapat pada Video Story Telling – Asal-Usul Reog Ponorogo agar masyarakat umum termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam membuat produk Tugas Akhir (TA) agar sesuai dengan tujuan agar sasaran tercapai dan permasalahan di atas, maka penulis membatasi permasalahan, sebagai berikut :

- a. Subjek dari produk ini masyarakat umum.
- b. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan produk ini dibatasi pada metode storytelling mendongeng cerita rakyat melalui video.
- c. Video akan diunggah melalui youtube oleh penulis.
- d. Media penyampaian story telling menggunakan alat peraga wayang.