

**VIDEO STORY TELLING “AKU INGIN PANDAI MEMBACA”
MENGUNAKAN MEDIA MOVIE BOX**

TUGAS AKHIR



Oleh :

NUR'AENI RIF'AH

NIM 151911313076

**PROGRAM STUDI D-III PERPUSTAKAAN
DEPARTEMEN TEKNIK
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

**VIDEO STORY TELLING “AKU INGIN PANDAI MEMBACA”
MENGUNAKAN MEDIA *MOVIE BOX***

TUGAS AKHIR



Oleh :

NUR'AENI RIF'AH

NIM 151911313076

**PROGRAM STUDI D-III PERPUSTAKAAN
DEPARTEMEN TEKNIK
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Tugas Akhir ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan / atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan / ditulis oleh individu selain penyusun, kecuali bila dituliskan dengan format dalam isi Tugas Akhir.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 7 September 2022

Penulis



Nur'aeni Rif'ah

NIM. 151911313076

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

VIDEO STORY TELLING “AKU INGIN PANDAI MEMBACA”

MENGGUNAKAN MEDIA *MOVIE BOX*

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya

Bidang Perpustakaan

Pada Departemen Teknik Fakultas Vokasi

Universitas Airlangga

Oleh :

Nur'aeni Rif'ah

NIM. 151911313076

Disetujui oleh :

Pembimbing



Ragil Tri Atmi, S.IIP., MA

NIP.198607262015043201

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir Ini Telah Diujikan dan Disahkan Dihadapan Komisi Penguji

Program Studi : D-III Perpustakaan
Departemen : Teknik
Fakultas : Vokasi Universitas Airlangga
Hari/Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2022
Pukul : 09.00 – 09.45 WIB
Tempat : Zoom Meeting

Panitia Penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



Dr. Fitri Mutia, A.K.S., M.Si.

NIP. 197510022008012011

Anggota Penguji I



Dyah Puspitasari Sri Rahayu, S.Kom., M.Hum.

NIP. 197905152007012001

Anggota Penguji II



Ragil Tri Atmi, S.IIP., MA

NIP.198607262015043201

PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR

Tugas akhir ini tidak dipublikasikan, namun tersedia di perpustakaan dalam lingkungan Universitas Airlangga, diperkenankan untuk dipakai sebagai referensi kepustakaan, tetapi pengutipan harus seizin penyusun dan harus menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen tugas akhir ini merupakan hak milik Universitas Airlangga.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat diberi kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik yang berjudul “Video Story Telling “Aku Ingin Pandai Membaca” Menggunakan Media *Movie Box*” ini digunakan untuk memenuhi beberapa persyaratan dalam memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) D-III Perpustakaan. Pada kesempatan yang telah diberikan kali ini, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan penuh dalam penyusunan laporan ini diantaranya kepada :

1. Prof. Dr. Anwar Ma’ruf drh., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Surabaya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh jenjang pendidikan di Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
2. Dessy Harisanty, S.Sos., MA, selaku Koordinator Program Studi Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Surabaya dan selaku dosen Program Studi Perpustakaan yang telah membagikan ilmu pengetahuannya selama bangku perkuliahan.
3. Ragil Tri Atmi, S.IIP., MA, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu pengetahuannya selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Segenap jajaran Bapak – Ibu Dosen Program Studi D-III Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga dengan segala usaha serta ketulusan hati untuk

membimbing dan membantu proses perkuliahan penulis sehingga dapat memperoleh wawasan yang luas dalam penulisan.

5. Bapak Ridwan Syakur dan Ibu Susmiyati selaku kedua orang tua penulis dan juga kakak – kakak tersayang, Agus Hermawan, Fitri Nurleyla, Faridun Ni'am, Filza Faiqotul Himah, Nanang Rizqi, Nivia Dwi Jayanti yang senantiasa selalu memberikan dukungannya.
6. Seluruh teman – teman terkasih, Melania Fitri Ariyanti, Ike Indra Agus Setyowati, Dulce Elda Ximenes Dos Reis, Ananda Arlita Nastiti Putri, Syafira Wulandhari, Raditha Indriawati, Silvi, Dindya Luthfiah, Sandyna Alfinni Kusuma, dan teman – teman terkasih lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya yang selalu ada untuk membantu serta memberi dukungan kepada penulis secara langsung maupun tidak langsung selama kegiatan penulisan Tugas Akhir berlangsung.
7. Dan kepada diri saya sendiri, penulis banyak – banyak bersyukur dan mengucapkan terima kasih karena tetap dan telah bertahan untuk menyelesaikan hingga tuntas segala kegiatan serta penulisan Tugas Akhir dan hal – hal lain yang tidak dapat dituliskan.

Surabaya, 7 September 2022

Penulis

ABSTRAK

Adanya pandemi *Covid-19* telah memberi dampak bagi kehidupan masyarakat terutama di bidang informasi. Kemajuan teknologi yang ada saat ini dapat membantu masyarakat khususnya para orang tua untuk dapat mendampingi anak- anak terutama anak usia sekolah untuk melakukan proses belajar mengajar di rumah. Rasa bosan yang terjadi pada anak dapat diatasi dengan memanfaatkan penggunaan media internet untuk menunjang kebutuhan pendidikan dengan menggunakan sistem belajar sambil bermain menggunakan internet bagi anak usia sekolah. Informasi yang diperoleh melalui internet sendiri beragam jenisnya, salah satu informasi yang dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain bagi anak yaitu *storytelling*, *storytelling* merupakan sebuah seni bercerita yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media edukasi untuk menanamkan nilai dan norma pada anak tanpa perlu menggurui atau menghakimi anak. Maka dari itu sebagai media edukasi untuk meningkatkan minat baca pada anak dibuat konten melalui video *storytelling* “Aku Ingin Pandai Membaca”. Adanya video *storytelling* yang dibuat diharapkan dapat menerima dan menerapkan pesan moral yang patut diterapkan kepada anak – anak usia sekolah yang terkandung dalam cerita tersebut. Video *storytelling* juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak dan juga melatih kemampuan bahasa pada anak. Adanya *storytelling* akan melatih anak untuk mendengar, menyimak, dan menyimpulkan sebuah cerita.

Kata kunci : Storytelling, Literasi, Minat Baca

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had an impact on people's lives, especially in the information sector. Current technological advances can help the community, especially parents, to be able to accompany children, especially school age, to carry out the teaching and learning process at home. The boredom that occurs in children can be overcome by utilizing the use of internet media to support educational needs by using a learning system while playing using the internet for school-age children. Information obtained through the internet itself is of various types, one of the information that can implement a learning while playing system for children is storytelling, storytelling is an art of storytelling that can be used as an educational medium to instill values and norms in children without the need to patronize or judge children. . Therefore, as an educational medium to increase interest in reading in children, content is created through the storytelling video "I Want to be Good at Reading". The existence of a storytelling video that is made is

Keywords : Storytelling, Literacy, Interest in Reading

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DEPAN	i
HALAMAN COVER DALAM	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Storytelling	5
2.2 Literasi.....	6
BAB III METODE PEMBUATAN PRODUK	8
3.1 Tempat.....	8
3.2 Waktu Pelaksanaan	8
3.3 Alat dan Bahan Pembuatan Produk.....	9
3.4 Prosedur Penyajian.....	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Tahap Pra Produksi	11
4.2 Tahap Produksi	21
4.3 Hasil Produk	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	28

5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan	8
Tabel 2. Naskah Cerita	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Referensi Gambar	15
Gambar 2. Tokoh yang Sudah Dicitak	16
Gambar 3. Tokoh Diberi Tusuk Kayu	16
Gambar 4. Alat dan Bahan.....	17
Gambar 5. Pengukuran Infraboard	18
Gambar 6. Infraboard yang Sudah Diukur	18
Gambar 7. Penempelan Infraboard	19
Gambar 8. Menghias Movie Box	20
Gambar 9. Movie Box yang Sudah Jadi.....	20
Gambar 10. Proses Shooting.....	22
Gambar 11. Membuat Video Pembukaan.....	23
Gambar 12. Penggabungan Video	24
Gambar 13. Menambahkan Rekaman Audio	24
Gambar 14. Menambahkan Audio Sesuai Scene	25
Gambar 15. Hasil Penambahan Audio.....	25
Gambar 16. Penambahan Pesan Moral.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa pandemi *Covid-19* yang terjadi selama beberapa tahun terakhir telah memberi dampak bagi kehidupan masyarakat. Munculnya kebijakan untuk tetap melakukan segala aktivitas dari rumah seperti bekerja, berbelanja, belajar, dan hal lain telah membuat kita merasa bosan dan stres karena terbatasnya interaksi sosial yang terjadi selama masa pandemi tersebut (Novari et al., 2020).

Adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat di era pandemi ini sedikit menolong rasa bosan yang dialami oleh masyarakat karena terbatasnya interaksi sosial dan juga terbatasnya kegiatan diluar ruangan yang biasa dilakukan karena telah ditetapkan peraturan oleh pemerintah untuk melaksanakan kegiatan melalui online atau daring saja, maka dari itu masyarakat mengandalkan teknologi sebagai salah satu penolong dan penghilang rasa bosan dikala batasan interaksi sosial tersebut. Dengan teknologi yang semakin hari semakin canggih, kita dapat mencari berbagai informasi yang kita butuhkan dengan cepat dan akurat melalui internet.

Internet menyediakan berbagai macam informasi yang pengguna butuhkan dengan bentuk teks, suara, audiovisual, atau jenis lainnya. Menurut (Sutisna, 2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa pengguna internet di Indonesia dengan rentan usia anak – anak hingga remaja telah berjumlah sekitar 30 juta per tahun 2020. Di usia anak-anak hingga remaja internet telah berhasil tumbuh dan berkembang beriringan dengan perkembangan teknologi yang kian pesat

kemajuannya. Di usia inilah otak remaja dapat menyerap banyak informasi lebih cepat jika dibandingkan dengan orang dewasa.

Internet memiliki banyak macam informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para orang tua bagi anak – anaknya, salah satunya melalui media audiovisual. Informasi yang dikemas menggunakan media audiovisual memiliki banyak jenis, salah satunya yaitu video *storytelling*. Usia anak – anak dan remaja lebih tertarik dengan informasi yang dikemas menggunakan audiovisual atau video karena gambar yang bergerak serta suara yang berbunyi sehingga lebih tidak membosankan jika dibandingkan informasi berbentuk teks yang dirasa membosankan.

Storytelling adalah sebuah seni bercerita yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media edukasi untuk menanamkan nilai dan norma pada anak tanpa perlu menggurui atau menghakimi anak (Novari et al., 2020). Dalam kegiatan *storytelling* pendengar dapat menyerap informasi serta pengetahuan langsung sesuai yang telah disampaikan oleh pencerita. Media yang digunakan dalam melakukan *storytelling* cukup banyak sekali macamnya, sesuai dengan kreativitas yang dimiliki oleh pencerita. Dalam kesempatan ini, penulis memanfaatkan media *Movie Box* sebagai salah satu alat peraga untuk melakukan kegiatan *storytelling*.

Movie Box merupakan suatu box berbentuk L tanpa atap dan tampilan depan yang memiliki konsep seperti layar tancap pada zaman dahulu. Adapun alasan penulis menggunakan media *Movie Box* sebagai alat peraga dalam kegiatan *storytelling*, karena penulis belum pernah menjumpai penggunaan *Movie Box* tersebut didalam kegiatan *storytelling*. Untuk cerita yang disampaikan kepada

pendengar penulis membuat sendiri cerita tersebut dengan memanfaatkan beberapa alat peraga lainnya yang dibuat semenarik mungkin dengan alat dan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. *Movie Box* ini dibuat oleh penulis dengan mencari beberapa referensi model yang terdapat di internet lalu diperbaharui dan didesain semenarik mungkin. Penulis membutuhkan waktu kurang lebih tiga bulan lamanya untuk pembuatan produk *Movie Box* disertai dengan perubahan naskah karena dirasa kurang menarik atau terdapat beberapa adegan didalam naskah yang kurang sesuai, maka dari itu penulis terus melakukan perubahan dengan harapan mendapatkan hasil yang maksimal nantinya.

Adapun alasan penulis mengusung cerita “Aku Ingin Pandai Membaca” adalah karena rendahnya tingkat literasi pada usia anak sekolah. Dengan melihat video *storytelling* anak – anak dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada diri mereka, penulis mengambil tema “Aku Ingin Pandai Membaca” dikarenakan ingin mengajak dan meningkatkan kemampuan minat baca pada anak usia dini. *Movie Box* dipilih sebagai media penyampaian video *storytelling* untuk menarik minat anak untuk dapat melihat dan mengimplementasi alur cerita yang telah dibuat oleh penulis. Tujuan penulis juga ingin menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada anak dan juga melatih kemampuan bahasa pada anak. Adanya *storytelling* akan melatih anak untuk mendengar, menyimak, dan menyimpulkan sebuah cerita. Dari beberapa permasalahan yang ditemui pada keinginan minat baca anak usia sekolah dasar, maka dari itu penulis membuat suatu produk yang diharapkan dapat menarik

minat baca pada anak terutama di usia sekolah untuk meningkatkan literasi baca.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pembuatan video *storytelling* “Aku Ingin Pandai Membaca” menggunakan media *Movie Box*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan untuk produk Tugas Akhir yaitu metode pelaksanaan pembuatan produk dengan memanfaatkan *Movie Box* sebagai salah satu media alat peraga kegiatan *storytelling* yang dikemas menjadi sebuah video, adapun sasaran dari produk ini yaitu anak usia pra sekolah sampai kelas 3 Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penulis membuat produk Tugas Akhir ini yaitu :

1. Meningkatkan minat baca pada anak melalui video *storytelling*.
2. Memberikan konten edukatif tentang betapa pentingnya literasi pada anak usia sekolah menggunakan video *storytelling*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan produk Tugas Akhir ini yaitu :

- 1.4.1 Sebagai salah satu media edukasi untuk meningkatkan literasi pada anak usia sekolah melalui video *storytelling*.
- 1.4.2 Memberikan wawasan serta informasi tentang betapa pentingnya literasi di kehidupan sehari – hari.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Storytelling

Storytelling merupakan suatu kegiatan menceritakan kembali sebuah sastra lisan maupun tertulis seperti dongeng, legenda, cerita rakyat dan lainnya dengan cara yang kreatif, menarik, serta ekspresif menggunakan berbagai media di sekitar kita (Adhitya, 2020). Selain media yang digunakan untuk melakukan kegiatan ini, terdapat pula beberapa hal lain yang penting untuk diperhatikan, salah satunya yaitu pemilihan cerita untuk bahan *storytelling*. Jika cerita yang hendak disampaikan dalam sebuah *storytelling* tidak menarik penonton, maka pesan yang hendak disampaikan pun tidak dapat diterima dengan baik oleh penikmat *storytelling*.

Menurut Khairoes dan Taufina (2019), penerapan kegiatan *storytelling* ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan dalam berbicara serta meningkatkan kegiatan belajar di sekolah pada anak usia sekolah terutama siswa di SD Negeri 02 Koto Tangah Batu Ampa.

Banyak peneliti yang menyebutkan bahwa penerapan *digital storytelling* ini tidak hanya menjadi sebuah jembatan antara pendidikan dengan teknologi, namun juga dapat memberikan motivasi bagi para anak usia sekolah untuk tetap belajar dengan membuat cerita pribadi dengan menggunakan imajinasi serta informasi yang telah diperolehnya selama mengenyam bangku sekolah (Fadillah et al., 2021).

Menurut (Wakas et al., 2020) *digital storytelling* merupakan gambar, suara,

teks, dan video yang kemudian digabungkan menjadi satu untuk menghasilkan atau menceritakan suatu cerita. *Digital storytelling* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran di sekolah yang menggabungkan berbagai keterampilan seperti mendengar, berbicara, menulis, mengoperasikan program, dan melatih imajinasi anak usia sekolah.

2.2 Literasi

Kemampuan literasi oleh anak usia sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam kegiatan membaca. Literasi diartikan sebagai salah satu kegiatan membaca untuk mendapatkan sebuah informasi atau ilmu pengetahuan yang berguna bagi pengembangan diri, terutama di usia anak sekolah. Namun, di Indonesia kegiatan literasi ini masih sangat jarang dilakukan dan tingkat kemampuan serta keminatan siswa terhadap literasi terbilang rendah. Rendahnya kemampuan literasi ini menyebabkan rendahnya minat baca yang akan berpengaruh pada kemampuan kognitif serta intelektual siswa Sekolah Dasar (Dafit & Ramadan, 2020). Selain itu, kurangnya jenis referensi bacaan atau bahan koleksi yang ada di perpustakaan dapat menyebabkan siswa menjadi malas datang ke perpustakaan, sehingga hal tersebut menyebabkan tingkat minat baca siswa serta kemampuan siswa dalam berliterasi menjadi rendah.

Kemampuan dasar untuk melakukan sebuah kegiatan literasi terdiri dari membaca dan menulis (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021). Dengan memperkuat pondasi kegiatan membaca dan menulis yang dapat dilakukan sejak dini atau sejak usia sekolah, maka kemampuan untuk melakukan literasi di kemudian hari akan dapat terlaksana dengan baik.

Peran orang tua juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk melakukan kegiatan literasi, dimana beberapa orang tua yang gemar membaca tentu akan menjadi salah satu faktor anak untuk gemar membaca yang berakir anak akan memiliki kemampuan literasi dengan baik. Begitupula sebaliknya, orang tua yang tidak menanamkan kebiasaan untuk gemar membaca kepada anak sejak dini akan berpengaruh terhadap kemampuan sang anak dalam melakukan kegiatan literasi.

BAB III

METODE PEMBUATAN PRODUK

3.1 Tempat

Lokasi pembuatan produk Tugas Akhir yaitu melalui perangkat keras penulis berupa laptop dan dalam proses pembuatannya produk dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan dimulai dari bulan Juni hingga bulan Agustus 2022.

3.2 Waktu Pelaksanaan

Proses pembuatan produk Tugas Akhir video *storytelling* “Aku Ingin Pandai Membaca” menggunakan media *Movie Box* membuat jadwal proses kegiatan sebagai berikut :

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan

Bulan	Kegiatan
Juni	Penulis memilih konsep cerita yang akan dibuat <i>storytelling</i>. Penulis mencari beberapa referensi di internet tentang konsep video <i>storytelling</i> yang akan dibuat. Penulis melakukan penulisan naskah cerita.
Juli	4. Penulis melakukan penulisan naskah cerita final “Aku Ingin Pandai Membaca” dengan menggunakan beberapa referensi di lingkungan sekitar dan disempurnakan oleh penulis. 5. Penulis mencari data – data cerita sebagai pelengkap. 6. Penulis menentukan konsep video yang akan dibuat untuk

	Tugas Akhir. 7. Membuat tim produksi. 8. Membuat bahan pendukung untuk pembuatan video seperti alat peraga <i>Movie Box</i>, tirai teater, wayang kertas, pohon, dan karakter pendukung lainnya untuk memvisualisasikan cerita agar lebih terlihat nyata.
Agustus	1. Penulis melakukan pembuatan video produk Tugas Akhir yang dibantu oleh tim produksi. 2. Proses menggabungkan beberapa video yang telah direkam dan lalu diberi beberapa efek tambahan, seperti <i>back sound</i>, penambahan video pembukaan, penambahan <i>subtittle</i>, dan video penutup.

3.3 Alat dan Bahan Pembuatan Produk

Adapun alat dan bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan produk Tugas Akhir diantaranya yaitu,

Alat :

- 1) Gunting
- 2) Pensil
- 3) *Cutter*
- 4) Penggaris
- 5) Tripod
- 6) *Smartphone*, untuk alat pengambilan video
- 7) *Lighting*
- 8) Laptop Acer

- 9) *Movie Box*, sebagai panggung mini seperti teater
- 10) VN, aplikasi untuk penggabungan dan pengeditan video *storytelling*

Bahan :

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 1) Plastik Kresek | 4) Selotip |
| 2) Pita | 5) Tusuk Kayu |
| 3) Lem | 6) <i>Double Tape</i> |

3.4 Prosedur Penyajian

Pengambilan produk Tugas Akhir Video *Storytelling* “Aku Ingin Pandai Membaca” Menggunakan Media *Movie Box* ini menggunakan beberapa tokoh wayang kertas, *Movie Box* sebagai latar tempat yang menyerupai teater, serta beberapa properti lain yang digunakan sebagai media pendukung cerita. Wayang kertas tersebut dibuat dari kertas hvs yang dicetak dengan gambar yang diambil dari internet dan *Movie Box* yang dibuat menyerupai teater dengan bahan *infraboard*. Konsep utama dari produk ini yaitu memberikan layanan prima dengan mengangkat cerita bertema literasi pada anak usia sekolah yang mana hal tersebut sangatlah penting untuk diterapkan sejak dini untuk mencapai kualitas generasi yang lebih baik dikemudian harinya. Prosedur penyajian video *storytelling* ini menggunakan perangkat lunak VN sebagai alat penyuntingan video yang menghasilkan format MP4 dengan resolusi Full HD 1080P (1920 x 1080) dengan menghasilkan kualitas video yang jernih. Setelah proses pembuatan video *storytelling* nantinya akan diunggah pada sosial media penulis seperti YouTube.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pra Produksi

Hal pertama yang dilakukan pada tahap pra produksi sebelum menuju tahap produksi dilakukan oleh penulis dengan tujuan agar tahap produksi dapat berjalan lancar dan sesuai dengan harapan penulis. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa hal yang diperlukan dalam pembuatan video *storytelling* diantaranya yaitu :

1. Mencari ide judul cerita

Dalam pemilihan cerita, penulis membutuhkan beberapa pertimbangan dengan membuat beberapa tema cerita yang nantinya dapat memberikan wawasan dan informasi kepada penonton. Pemilihan cerita berlatarbelakang anak Sekolah Dasar ini diharapkan dapat mengajak langsung anak – anak usia sekolah maupun orang tua serta guru yang mendampingi selama pertumbuhan dan perkembangannya untuk meningkatkan budaya literasi agar kebutuhan sehari – harinya dapat terpenuhi dengan maksimal. Cerita yang memiliki pesan moral dan penanaman nilai etika juga harus diajarkan kepada anak usia sekolah sedini mungkin.

2. Membuat naskah cerita

Naskah cerita yang telah penulis buat dengan judul “Aku Ingin Pandai Membaca” adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Naskah Cerita

<u>Scene 1</u> Halo, Semuanya! Selamat datang di dunia teater “Aku Ingin Pandai Membaca”. Sebelum dimulai, yuk kenalan dulu sama para tokohnya! Shireen, dia anak kelas 1D di SD Cempaka, punya teman sebangku bernama David. Kebetulan Mereka belum pandai membaca. Kepala Sekolah SD Cempaka. Petugas keamanan Kebun Binatang Nusantara. Nah, sudah kenal sama para tokohnya? Yuk, kita mulai ceritanya!
<u>Scene 2</u> Pada suatu hari di Sekolah Dasar Cempaka, terdapat kegiatan wisata edukasi untuk mengunjungi Kebun Binatang Nasional bagi kelas 1 sampai kelas 3. Karena jumlah murid yang mengikuti wisata edukasi cukup banyak, maka para siswa dibagi kedalam beberapa kelompok.
<u>Scene 3</u> David : “Shireen, apa yang kamu siapkan untuk wisata edukasi ke Kebun Binatang Nusantara besok?” Shireen : “Entahlah, tidak banyak. Mungkin hanya beberapa baju untuk ke Kebun Binatang dan perlengkapan lainnya.”
<u>Scene 4</u> Sebelum memasuki Kebun Binatang Nasional, Kepala Sekolah memberi arahan dan peraturan bagi setiap kelompok beserta guru pendamping dan tentunya akan di dampingi saat berkeliling nantinya. Kepala Sekolah : “Bapak Ibu Guru dan anak – anak, sebelum kita mengunjungi Kebun Binatang Nasional, terdapat beberapa peraturan yang harus kalian taati, antara lain yaitu : Setiap kelompok di dampingi oleh 1 Guru Pendamping. Seluruh kelompok wajib mentaati peraturan yang diberikan oleh Guru Pendamping dan diharap tidak berpencar dari rombongan. Jika terdapat siswa yang hilang dari kelompok, maka Guru Pendamping wajib bertanggung jawab mencarinya. Dan ingat, jangan berpencar. Kebun Binatang Nasional ini luas dan tidak semua dari kalian pandai membaca dan meminta tolong kepada orangasing. Tetap berada dalam pengawasan Bapak Ibu Guru sampai waktu berkeliling selesai.”

Scene 5

Saat seluruh kelompok telah berpencar dan melihat – lihat seluruh fauna yang ada di Kebun Binatang, di salah satu kelompok terdapat 2 siswa yang memiliki rasa ingin tahu terhadap suatu ruangan yang kebetulan terlihat sepi pengunjung. Dua siswa itu mencoba menyelip masuk ke dalam ruangan tersebut tanpa sepengetahuan Guru Pendamping.

Scene 6

Saat sudah di dalam, hanya terdapat panah arah kemana ruangan tersebut akan membawanya. Siswa – siswi itu bingung memilih jalan yang mana karena kebetulan mereka belum pandai membaca.

Salah satu anak berkata,

Shireen : “Kemana kita harus pergi? Aku belum bisa membaca tulisan – tulisan itu.”

Lalu satu siswa lainnya menjawab,

David : “Uhhh... Aku juga sama sepertimu, belum pandai membaca. Bagaimana ini? Apa kita ke kanan saja? Firasatku berkata begitu.”

Scene 7

Lalu akhirnya mereka memilih jalan di sebelah kanan, namun ternyata ruangan tersebut berisi hewan – hewan buas yang disendirikan di ruangan khusus karena butuh perawatan lebih. Mereka ketakutan, tidak ada orang di dalam kecuali mereka berdua. Akhirnya mereka berteriak meminta pertolongan berharap ada orang yang akan membantunya keluar dari ruangan menyeramkan itu.

David dan Shireen lalu berteriak dengan lantang secara bersamaan, “Tolong... Tolong kami! Kami tersesat!! Tolong kami, kami tidak tahu jalan keluarnya karena kami belum pandai membaca!!!”

Scene 8

Tak lama datanglah seorang petugas karena mendengar teriakan mereka dan langsung membantu mereka keluar dari ruangan tersebut.

Scene 9

Setelah keluar dan mencari layanan informasi, akhirnya mereka kembali bergabung dengan semua kelompok yang sedang khawatir mencari mereka berdua.

Salah satu anak yang hilang tadi berkata,

David : “Huh... tadi itu sangat menakutkan! Hal itu terjadi karena kesalahan kami yang menyelip pergi meninggalkan kelompok. Lagipula kami belum pandai membaca, maka dari itu kami tersesat.”

Shireen : “Iya... Kami menyesali perbuatan kami, Bapak Ibu Guru. Kami tidak akan mengulangnya lagi lain kali. Dan kami berjanji akan lebih rajin lagi untuk belajar membaca.”

Scene 10

Setelah kejadian itu, David dan Shireen mulai rajin untuk belajar membaca. Berjaga – jaga jika hal buruk terjadi, mereka tidak akan kesulitan mencari bantuan karena mereka telah pandai membaca.

3. Membentuk tim produksi

Untuk pembuatan produk secara maksimal, maka penulis membentuk tim produksi yang antara lain sebagai berikut :

1) *Director*

2) *Cameraman*

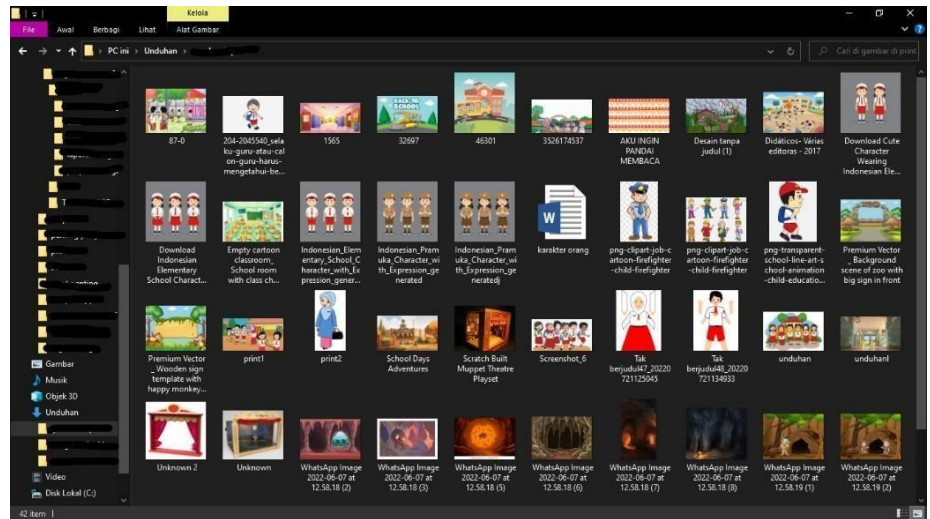
3) *Editor*

4. Membuat alat peraga

Setelah naskah dibuat, maka penulis membuat sebuah alat peraga untuk memvisualisasikan beberapa tokoh dan properti tambahan lain dalam pembuatan video *storytelling* tersebut. Adapun tokoh – tokoh tersebut antara lain yaitu dua siswa Sekolah Dasar, satu orang Kepala Sekolah, dan satu orang Petugas Kebun Binatang Nusantara yang dibuat dari kertas HVS lalu dicetak dengan gambar referensi yang dicari di Internet lalu ditempelkan ke kardus bekas agar kokoh, kemudian

diberipegangan yang berasal dari tusuk kayu agar terlihat seperti wayang kertas. Langkah untuk membuat wayang kertas adalah sebagai berikut :

1. Mencari referensi gambar sesuai dengan peran tokoh di internet,



Gambar 1. Referensi Gambar

2. Mencetak gambar tersebut kedalam kertas HVS, lalu dipotong sesuaidengan bentuk gambar,



Gambar 2. Tokoh yang Sudah Dicetak

3. Menempelkan kertas HVS tokoh tersebut dengan tusuk kayu dengan menggunakan selotip,

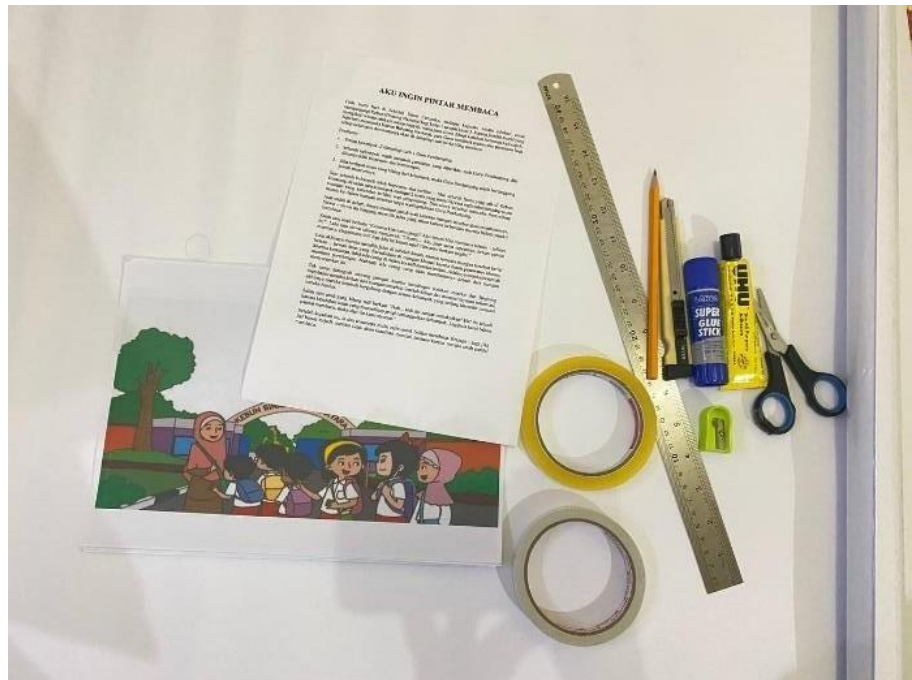


Gambar 3. Tokoh Diberi Tusuk Kayu

5. Membuat *Movie Box*

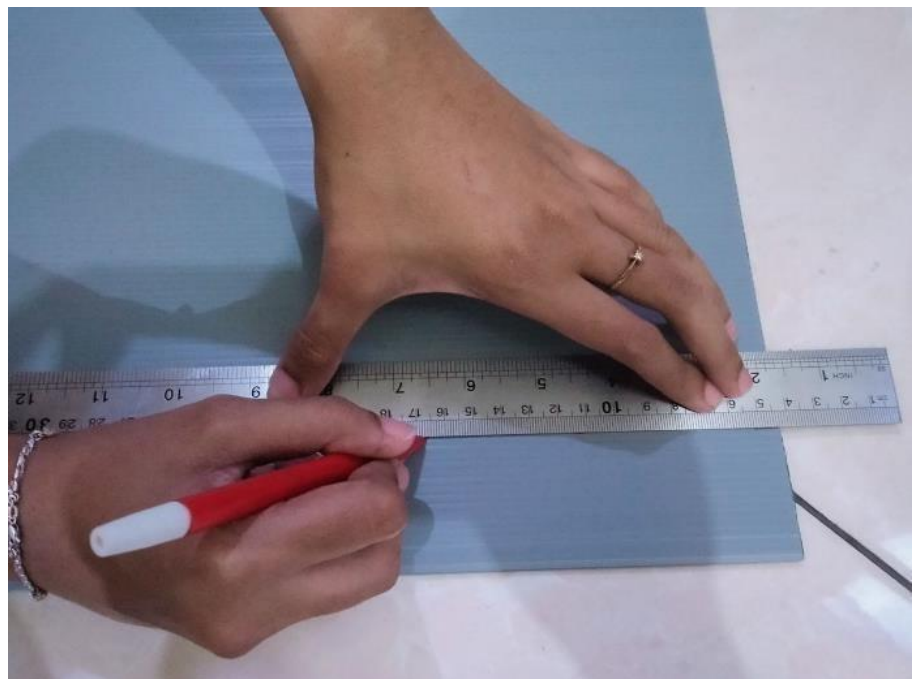
Untuk membuat cerita agar tampak lebih nyata dan menarik, maka penulis membuat sebuah box yang menyerupai teater dengan bahan *infraboard* yang kemudian penulis beri nama *Movie Box*. Adapun langkah pembuatan *Movie Box* adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan alat dan bahan yang nantinya akan digunakan untuk membuat produk *Movie Box* antara lain yaitu *infraboard*, penggaris, pensil, *cutter*, gunting, dan lem.



Gambar 4. Alat dan Bahan

2. Langkah selanjutnya yang penulis lakukan yaitu mengukur dan memotong *infraboard* menjadi beberapa bagian.



Gambar 5. Pengukuran Infraboard

3. Penulis membagi *infraboard* menjadi beberapa bagian sesuai dengan ukurannya. Adapun ukuran tersebut diantaranya yaitu 7 x 35 cm, 7 x 45 cm, 26 x 45 cm, dan 35 x 45 cm.



Gambar 6. Infraboard yang Sudah Diukur

4. Setelah dipotong, *infraboard* tersebut digabung menjadi satu bagian dengan menggunakan lem sebagai alat perekatnya.



Gambar 7. Penempelan Infraboard

5. Untuk menutupi lem yang tidak rapi, penulis menutupnya dengan menggunakan pita. Selain untuk menutupi bekas lem yang tidak rapi, pita tersebut juga dapat dijadikan sebagai hiasan tambahan agar *box* tidak terlihat membosankan karena hanya terdapat satu warna saja.



Gambar 8. Menghias Movie Box

6. Setelah box jadi, penulis menambahkan beberapa properti lain agar bentuknya menyerupai teater seperti aslinya.



Gambar 9. Movie Box yang Sudah Jadi

7. Mencari referensi gambar latar belakang

Untuk membuat suasana cerita agar dapat terlihat nyata dan dapat dirasakan oleh penonton selama menikmati video, maka penulis membuat gambar latar belakang sesuai dengan latar tempat dan kondisi cerita. Seperti pada cerita “Aku Ingin Pandai Membaca” menceritakan beberapa latar tempat seperti di sekolah, di Kebun Binatang Nusantara, di ruangan gelap dan menakutkan, dan di layanan informasi Kebun Binatang Nusantara. Semua gambar latar belakang diatas penulis dapatkan melalui internet dengan menyantumkan kredit pemilik gambar tersebut

4.2 Tahap Produksi

Setelah melakukan tahap pra produksi, maka penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap produksi, dimana untuk membuat produk video *storytelling* ini dibutuhkan beberapa hal diantaranya yaitu :

1. Menyiapkan peralatan pengambilan video

Adapun peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan penulis untuk melakukan pengambilan video *storytelling* diantaranya seperti *smartphone* yang memiliki kualitas video yang baik dimana pengambilan videonya penulis dibantu oleh seorang teman agar dapat menghasilkan sebuah video *storytelling* sesuai yang diharapkan penulis, *lighting* untuk mendukung pencahayaan pada saat pengambilan video berlangsung, tripod sebagai alat penyangga *smartphone* agar pada saat pengambilan video memiliki hasil yang stabil dan jernih, serta sofa untuk meletakkan *Movie Box*.



Gambar 10. Proses Shooting

2. Pelaksanaan pengambilan video *storytelling*

Ketika semua peralatan dan perlengkapan telah disiapkan maka akan dilakukan proses pengambilan video *storytelling*. Seperti pembagian tim produksi pada bagian *cameraman* yang dibantu oleh teman penulis. Kegiatan pengambilan video ini dibagi tiap – tiap adegan dengan total 11 adegan mulai dari video pembukaan hingga video penutup.

3. Proses penggabungan dan pengeditan video *storytelling*

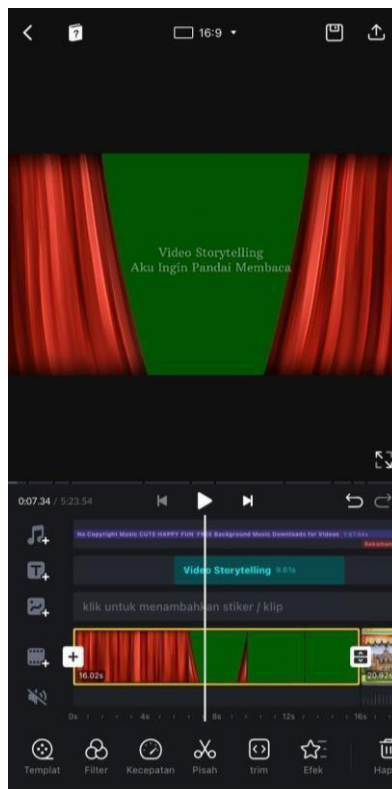
Proses yang selanjutnya dilakukan oleh penulis yaitu penggabungan seluruh video yang telah diambil serta mengedit dan menambahi beberapa efek suara serta efek lain agar hasil dari video tersebut menarik. Adapun langkah untuk menggabungkan

dan mengedit video *storytelling* dengan menggunakan aplikasi

VN yaitu :

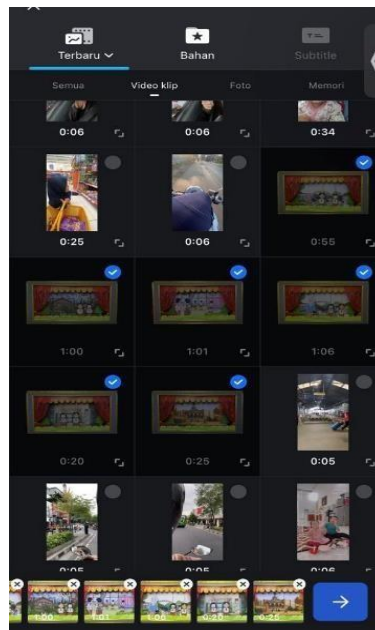
- 1) Membuat video halaman pembuka dengan menambahkan judul cerita

storytelling seperti gambar di bawah ini.



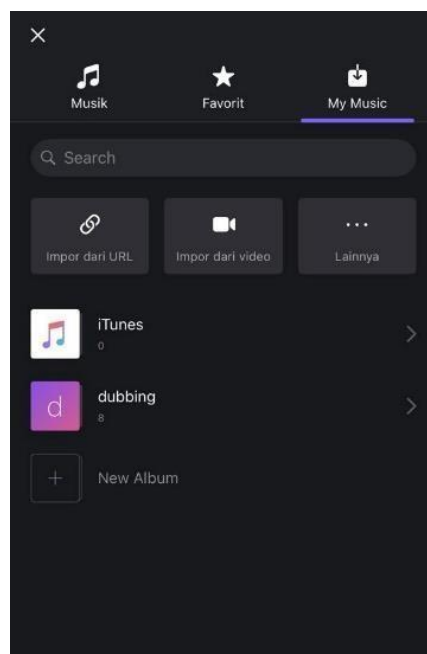
Gambar 11. Membuat Video Pembukaan

- 2) Menggabungkan beberapa video dengan menekan tombol panah (→) seperti gambar di bawah ini.



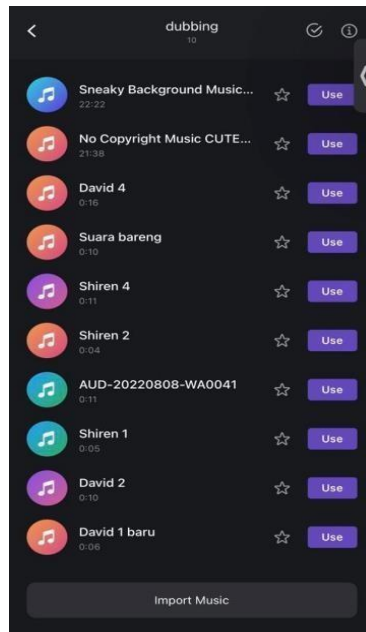
Gambar 12. Penggabungan Video

- 3) Menambahkan rekaman audio pemeran dengan cara memilih menu *MyMusic* seperti gambar di bawah ini.



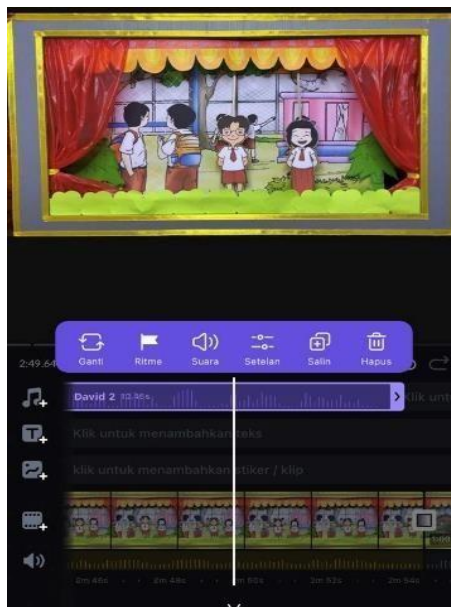
Gambar 13. Menambahkan Rekaman Audio

Kemudian, memilih rekaman audio sesuai dengan *scene* yang dibutuhkan seperti gambar di bawah ini.



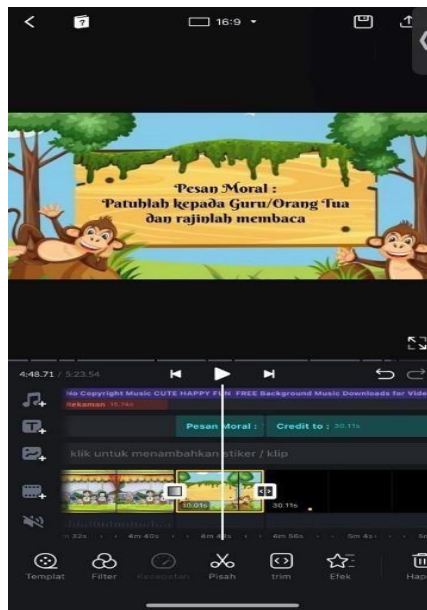
Gambar 14. Menambahkan Audio Sesuai Scene

Setelah itu, rekaman audio berhasil ditambahkan kedalam video sepertigambar di bawah ini.

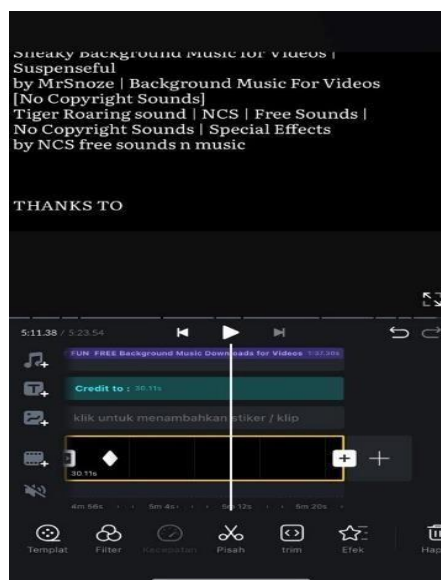


Gambar 15. Hasil Penambahan Audio

- 4) Menambahkan keterangan pesan moral dan pihak – pihak yang terlibat dalam pembuatan video *storytelling* dengan menambahkan teks seperti gambar di bawah ini.



Gambar 16. Penambahan Pesan Moral



Gambar 17. Penambahan Pihak yang Terlibat

4.3 Hasil Produk

Setelah video digabungkan dan diedit oleh penulis, selanjutnya merupakan hasil produk berupa video *storytelling* yang berjudul “Aku Ingin Pandai Membaca”. Produk video *storytelling* ini nantinya akan diunggah di sosial media YouTube milik penulis. Konten video *storytelling* “Aku Ingin Pandai Membaca” ini dapat ditonton secara gratis dan dengan pengawasan orang tua melalui media sosial YouTube di *channel* Nur’aini Rif’ah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat memiliki banyak sekali macam informasi yang dapat dimanfaatkan oleh para orang tua u anak – anaknya, salah satunya melalui media audiovisual. Informasi yang dikemas menggunakan media audiovisual memiliki cukup banyak jenis, salah satunya yaitu video storytelling. Usia anak – anak dan remaja lebih tertarik dengan informasi yang dikemas menggunakan audiovisual atau video karena gambar yang bergerak serta suara yang berbunyi sehingga lebih tidak membosankan jika dibandingkan informasi berbentuk teks yang dirasa membosankan. Melalui cerita Aku Ingin Pandai Membaca yang dikemas menjadi sebuah *storytelling* menggunakan media *Movie Box* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberi wawasan baru serta nilai – nilai moral dan kedisiplinan yang tekandung bagi anak usia sekolah.

5.2 Saran

Dari produk ini yang dapat penulis berikan saran yaitu untuk pembuatan produk dimasa yang akan datang perlu diperhatikan *volume* suara pada video agar dapat terdengar dengan baik, selain itu pemilihan media yang dapat menggambarkan suasana harus lebih diperhatikan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, G. N. (2020). Meningkatkan Minat Baca Dan Minat Berekspresi Melalui Kelas Literasi Dan Kelas Storytelling. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Respati Yogyakarta, Volume 2 N*, 87–96. <https://prosiding.respati.ac.id/index.php/PSN/article/view/267>
- Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>
- Fadillah, I. N., Dini, K., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Fitriana, E., & Khoiri Ridlwan, M. (2021). Pembelajaran Transformatif Berbasis Literasi Dan Numerasi Di Sekolah Dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke- SD-An*, 8(1), 1284–1291. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11137>
- Khairoes, D., & Taufina, T. (2019). Penerapan Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.220>
- Novari, A. F., Ardini, F. M., Rostiana, H., Meliyawati, M., Widiatmoko, M., Rohimajaya, N. A., Gumelar, R. E., & Sauri, S. (2020). Optimalisasi Minat Baca Anak Desa Medalsari di Masa Pandemi melalui Storytelling. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 646–655.
- Sutisna, I. P. G. (2020). Gerakan Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19. *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 268–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3884420>
- Wakas, J. E., Manullang, J., & ... (2020). Peningkatan Kemampuan KomunikasiSiswa Sekolah Dasar Melalui Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama *DEDICATIO: Jurnal ...*, 1(1), 1–9. <http://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/324/249%0Ahttp://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/324>

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RISET
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS VOKASI
Jl. Dharmawangsa Dalam No. 28-30 (Kampus B) Surabaya 60286 Telp. 031-
5033869, 5053156, Fax. 99005114, Website: vokasi.unair.ac.id, email:
info@vokasi.unair.ac.id

FORM BIMBINGAN TUGAS AKHIR (TA)

Nama Mahasiswa : Nur'Aeni Rif'ah
NIM : 151011313076
Judul TA : Video Storytelling Alku Ingin Pandai Membaca Menggunakan Media Movie Box
Dosen Pembimbing : Fagil Tri Atmi, S.IP., MA

Tanggal	Topik Konsultasi	Saran Dosen	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
8/6/2022	Konsultasi Judul TA	Isi tinjauan pustaka dan latar belakang		
15/6/2022	Revisi latar belakang Tinjauan Pustaka	Mencambah latar belakang dan sumber data		
16/6/2022	Konsultasi Bab 1 & 2	Menambah tinjauan pustaka		
18/6/2022	Konsultasi Bab 3 & 4	Memperbaiki waktu pelaksanaan mengurutan timeline yang spesifik		
20/6/2022	Revisi Bab 3 & 4	Menambah hambatan pada Bab 4		
24/6/2022	Konsultasi Bab 5	Memperbaiki saran dari pembuatan produk		
1/7/2022	Konsultasi keseluruhan Bab	Melengkapi abstrak		
4/7/2022	Konsultasi Produk	Revisi Produk		