

STORY TELLING MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN

TUGAS AKHIR



oleh:

**AMANDA PRISKA KURROTI AINI
NIM : 151911313015**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III PERPUSTAKAAN
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan 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, 22 Juli 2022

Penulis




Amanda Priska Kurroti Aini
NIM. 151911313015

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

STORY TELLING MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN
TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya

Bidang Perpustakaan

Pada Departemen Teknik Fakultas Vokasi

Universitas Airlangga

Oleh:

Amanda Priska Kurroti Aini

NIM. 191511313015

Disetujui Oleh:

Pembimbing



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

NIP. 19705152007012002

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir Ini Telah Diujikan dan Disahkan Dihadapan Komisi Penguji

Program Studi : Diploma III Perpustakaan
Departemen : Teknik
Fakultas : Fakultas Vokasi
Universitas : Universitas Airlangga
Hari/ Tanggal : Senin, 18 Juli 2022
Pukul : 15.00 – 16.00
Tempat : Ruang 304, Gedung Vokasi, Universitas Airlangga

Panitia penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dessy Harisanty. S.Sos.,MA.

NIP. 198412152009122007

Anggota Penguji I



Tiara Kusumaningtiyas, S.Hum.,M.Hum

NIP. 19920720209032027

Anggota Penguji II



Dyah Puspitasari. S.Kom.,M.Hum

NIP. 197905152007012001

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 seizing penyusun dan menyebutkan sumbernya sesuai kebiasaan ilmiah.

Dokumen tugas akhir ini merupakan hak milik Universitas Airlangga

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-NYA atas dilancarkannya pelaksanaan Tugas Akhir yang penulis lakukan sehingga mendapatkan kemudahan dalam penulisan Tugas Akhir. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW karena berkat syafaatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik serta tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun berdasarkan kegiatan dan proses pembuatan produk yang sudah penulis. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A. Md.) pada Program Diploma III Program Studi Perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir, diantaranya :

1. Allat SWT yang telah memberikan limpahan karunia-Nya sehingga segala sesuatunya dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu;
2. Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan yang baik dan telah memberikan kesabaran serta pencerahan bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir;
3. Orangtua penulis yang selalu membantu dalam memberikan kemudahan meskipun tidak secara langsung;
4. Ibu Tiara Kusumaningtiyas, S.Hum.,M.Hum., selaku Dosen penguji I;

5. Ibu Dyah Puspitasari S.Kom., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan menuntun penulis untuk menghasilkan produk dan Tugas Akhir yang baik serta tersusun dengan rapih;
6. Seluruh dosen pengajar Prodran Studi D-III Perpustakaan yang senantiasa membagikan ilmu dan wawasan saat perkuliahan;
7. Ibu Dessy Harisanty, S.Sos., M.A. Ketua Penguji Tugas Akhir;
8. Teman penulis, Rodrigo Priambodo yang selalu memberikan semangat dan motivasi;
9. Teman penulis, Fitri, Debi, Amita, Safira dan Nanda yang selalu menemani serta membantu satu sama lain;
10. Teman-teman PSP 2019 yang saling memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan Tugas Akhir;
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Tugas Akhir ini tentu tidak luput dari kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dengan harapan agar dalam penyusunan laporan selanjutnya dapat lebih baik. Semoga Tugas ini dapat bermanfaat dan mampu menambah wawasan pengetahuan serta bisa menjadi referensi bagi para pembaca.

Surabaya, 22 Juli 2022

Amanda Priska Kurroti A

ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini menyajikan mengenai *story telling* menggunakan boneka tangan. Dalam laporan ini berisikan bagaimana cara melakukan *story telling* menggunakan boneka tangan, cara membuat boneka tangan sekaligus bagaimana cara membuat panggung yang digunakan untuk melakukan *story telling*. Tujuan penulis membuat cerita *story telling* berjenis fabel (cerita dengan karakter hewan) menggunakan boneka tangan yang dibuat sendiri adalah untuk memudahkan anak berimajinasi dan meningkatkan kreativitas yang dimiliki. Selain itu, karakter hewan lebih mudah dibuat dibandingkan dengan karakter manusia. Oleh karena itu, untuk mempermudah dalam membuat boneka tangan, penulis memberi contoh dengan membuat cerita dan boneka *story telling* bertemakan hewan. Penulis membuat dokumentasi berupa video yang diupload di akun youtube penulis dengan *username* Amanda Priska. Dengan adanya dokumentasi tersebut, pembaca dapat melihat dan mengikuti secara jelas bagaimana cara bercerita menggunakan boneka tangan sekaligus pembuatan boneka tangan dan panggung *story telling*.

Kata Kunci : Boneka Tangan, Fabel, Bercerita

ABSTRACT

This final project report presents story telling using hand puppets. This report contains how to do story telling using hand puppets, how to make hand puppets as well as how to create a stage that is used to do story telling. The author's purpose in making story telling stories of the type of fable (story with animal characters) using hand puppets made by himself is to make it easier for children to imagine and increase their creativity. In addition, animal characters are easier to create compared to human characters. Therefore, to make it easier to make hand puppets, the author gives an example by making stories and story telling dolls with animal themes. The author makes documentation in the form of videos that are uploaded to the author's youtube account with the username Amanda Priska. With this documentation, readers can see and follow clearly how to tell stories using hand puppets as well as making hand puppets and the story telling stage.

Keywords: Hand Puppets, Fables, Storytelling

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pengesahan Panitia Penguji	iii
Pedoman Penggunaan Tugas Akhir	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Abstract	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
Daftar lampiran.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian <i>Storytelling</i>	5
2.2 Manfaat dan Tujuan <i>Storytelling</i>	7
2.3 Media <i>Storytelling</i>	9
2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Story Telling</i>	11
2.5 Struktur <i>Storytelling</i>	12
2.6 Hal yang Perlu Diperhatikan Saat Bercerita	13
2.7 Fabel	15
BAB 3 METODE PEMBUATAN PRODUK.....	16

3.1 Tempat	16
3.2 Waktu Pelaksanaan	16
3.3 Bahan	17
3.4 Alat.....	17
3.5 Prosedur Penyajian.....	19
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Tahap Pra Produksi	21
4.2 Tahap Produksi	24
4.3 Tahap Pasca Produksi	30
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	35
5.1 KESIMPULAN	35
5.2 SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	40

DAFTAR TABEL

<i><u>Tabel 3.1 Rundown Kegiatan</u></i>	16
--	----

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 4.1 Alat dan Bahan.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.2 Kardus Besar.....</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 4.3 Boneka Cacil.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 4.4 Boneka Acil.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 4.5 Boneka Juki.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 4.6 Input Seluruh Video.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4.7 Edit Efek Video.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 4.8 Edit Tulisan Pada Video.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 4.9 Menambah Gambar.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 4.10 Memberi Transisi Video.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 4.11 Menambah Audio.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 4.12 Proses Penyimpanan Video.....</i>	<i>30</i>

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Form Bimbingan.....</i>	<i>40</i>
----------------------------	-----------

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bercerita merupakan sebuah kegiatan dimana seseorang mengungkapkan sebuah kisah berdasarkan naskah maupun terungkap secara lisan dengan sendirinya. Bercerita juga sering disebut dengan *story telling*. Seharusnya, *story telling* adalah kegiatan yang menarik untuk dilakukan dan di dengarkan. Namun sayangnya, masih banyak masyarakat yang belum paham mengenai menarik dan indahnya *story telling*. Hal itu dikarenakan pembawaan yang masih kurang menarik dan inovasi serta cara bercerita yang kurang beragam. Maka dari itu, penulis akan memberikan contoh bagaimana cara praktik *story telling* yang lebih menarik dengan cara menggunakan boneka tangan, dimana boneka tersebut dibuat sendiri.

Penerapan *story telling* juga terdapat metode, cara dan berbagai kreasi yang dapat dilakukan untuk memberikan ketertarikan kepada opera pendengar seperti halnya meggunakan boneka tangan. Beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan ketika mempraktikkan *story telling* yaitu; mempelajari cerita yang akan disampaikan, menggambarkan adegan cerita dalam ingatan, berlatih di depan kaca, menyampaikan adegan cerita, melakukan pengulangan atau repetisi, menggunakan variasi, menggunakan gerakam tubuh, memperhatikan alur cerita, menyiapkan diri hingga mengevaluasi diri (Nurhayati, 2009).

Kreasi *story telling* merupakan hal yang mampu memberikan ketertarikan pada anak, terlebih anak usia dini masih dalam masa perkembangan yang mana daya imajinasinya masih luas dan perlu diarahkan. Salah satu cara inovatif dalam melakukan *story telling* yaitu dengan menambahkan beberapa properti lainnya, seperti contohnya menggunakan boneka tangan dan panggung *story telling*.

Dalam pembuatan produk ini media boneka tangan yang digunakan penulis dalam praktik *story telling* yaitu boneka tangan yang terbuat dari potongan kain flanel, kaos kaki, dan pernak-pernik lainnya. Pembuatan boneka tangan yang digunakan untuk melakukan *story telling* dilakukan secara manual, dengan tujuan untuk memberikan implementasi bentuk kreativitas yang dapat diterapkan melalui *story telling* (Sulianto, 2014). Dengan menggunakan boneka tangan yang dibuat sendiri oleh penulis, dapat menjadi contoh sekaligus memberikan edukasi kepada pembaca bagaimana membuat cerita yang lebih menarik menggunakan kemampuan sendiri.

Selain itu, melalui *story telling* menggunakan boneka tangan yang dibuat sendiri seperti pembuatan produk yang dilakukan penulis, mampu memberikan edukasi kepada para pembaca agar lebih berinovasi dalam melakukan praktik *story telling* sehingga cerita yang dibawakan lebih menarik.

Dalam pembuatan produk ini penulis akan membahas cara mempraktikkan *story telling* menggunakan boneka tangan dan bagaimana cara pembuatan boneka tangan sekaligus video *story telling* menggunakan boneka tangan. Kegiatan ini dilakukan secara individu dan terdapat dokumentasi berupa video.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara praktik *story telling* menggunakan boneka tangan?
2. Bagaimana cara pembuatan boneka tangan dan panggung *story telling*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan permasalahan dalam implementasi *story telling* menggunakan boneka tangan yang dibuat yaitu :

1. Ruang lingkup pembuatan video *Story Telling Menggunakan Boneka Tangan* dan lebih terfokuskan pada lingkup *story telling*
2. Durasi video yang ditampilkan kurang lebih adalah 17 menit
3. Dalam video *Story Telling Menggunakan Boneka Tangan* ini, penulis menampilkan bagaimana cara praktik *story telling* menggunakan boneka tangan, cara pembuatan boneka tangan dan panggung *story telling* yang digunakan untuk praktik *story telling* dengan tema cerita fabel.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir *Story Telling Menggunakan Boneka Tangan* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat terkait praktik *story telling* menggunakan boneka tangan
2. Menarik minat masyarakat utamanya untuk lebih *aware* terkait pentingnya inovasi dalam praktik *story telling*

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir *Story Telling Menggunakan Boneka Tangan* adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam pembuatan produk Tugas Akhir *Story Telling Menggunakan Boneka Tangan* secara nyata melalui implementasinya.

1.5.2 Bagi Program Studi

Program studi bisa mendapatkan inovasi baru terkait konsep Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis sehingga mampu menjadi arsip yang bermanfaat ke depannya.

1.5.2 Bagi Masyarakat

1. Memberikan inovasi terkait implementasi *story telling* menggunakan boneka tangan
2. Memberikan edukasi kepada para pembaca terkait bagaimana cara pembuatan boneka tangan dan panggung *story telling* yang digunakan sebagai properti *story telling*

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian *Storytelling*

Story telling merupakan kegiatan mengungkapkan, mempraktikkan dan menceritakan sebuah kisah, cerita dengan tujuan tidak hanya untuk hiburan, melainkan juga untuk memberikan edukasi, menyampaikan pesan dan atau amanat maupun menambah wawasan dari pembaca kepada pendengar. Tak hanya itu, ada pula pengertian story telling dari beberapa tokoh seperti :

Menurut Wardiah (2017), menyatakan bahwa *story telling* merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu mengguru sang anak yang merupakan suatu proses kreatif bagi anak dalam perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budis, emosi, seni, daya fantasi dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan.

Menurut Musfiroh (2011), menyatakan bahwa *story telling* berarti menceritakan sebuah cerita yang juga sering disebut mendongeng seperti yang dikemukakan oleh Fitriyani (2019), bahwa mendongeng adalah bercerita berdasarkan tradisi lisan yang mana story telling itu sendiri merupakan usaha yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada pendengar secara lisan.

Menurut Rahiem (2013), menyatakan bahwa *story telling* merupakan kegiatan bercerita yang juga bertujuan untuk memberikan pengenalan nilai moral, meningkatkan kemampuan menyimak, pengenalan bahasa asing atau bahwa kedua kepada anak dan penggunaan alat dalam bercerita juga memiliki dampak dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada anak.

Menurut Pertiwi (2020), menyatakan bahwa *story telling* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa, kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial dan aspek konoatif (penghayatan) abak-anak.

Menurut Lestiani (2019), menyatakan bahwa *story telling* merupakan suatu seni bercerita baik mengenai pengalaman sendiri, orang lain, atau sesuatu yang bersifat imajinatif.

Menurut Yulianti (2008), menyatakan bahwa *storytelling* merupakan kegiatan menuturkan sebuah cerita (mendongeng), baik menggunakan buku maupun tidak menggunakan buku yang dapat memotivasi anak untuk membaca sekaligus memperbaiki keterampilan dalam membaca serta membangun kenikmatan terhadap cerita.

2.2 Manfaat dan Tujuan *Storytelling*

Dengan adanya *storytelling* diharapkan mampu menjadi salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan empati anak dengan memberikan gambaran pada anak bahwa setiap orang memiliki keadaan internal yang berbeda-beda serta membantu anak untuk memahami dirinya sendiri dan orang lain (Ayuni &

Rusmawati, 2013). Tak hanya itu, adapun beberapa fungsi dan atau manfaat umum dari *storytelling* yaitu untuk meningkatkan rasa senang seseorang, baik itu melalui *storytelling* lisan atau media. Selain itu adanya story telling juga dapat menambah kosa kata, frasa, hingga pandai merangkai kalimat yang enak untuk didengar dan dibaca; berfungsi untuk menambah wawasan seseorang karena ketika mendengarkan atau membaca *storytelling* tentu akan ada wawasan baru yang didapat sehingga mampu menghadirkan sudut pandang baru dalam menilai suatu masalah; dapat meningkatkan konsentrasi; memperoleh nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Restu, 2022).

Terdapat beberapa manfaat lain *storytelling* seperti: meningkatkan kecerdasan, meningkatkan kelancaran bahasa anak, menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas anak, menumbuhkan minat baca anak, melatih etika dan empati anak, membangun hubungan yang hangat antara orang tua dan anak (Refi, 2020).

Tak hanya itu, juga terdapat manfaat *storytelling* bagi pencerita maupun pendengar menurut Dispusip Pekanbaru (2019), yaitu; manfaat bagi pencerita yaitu dapat mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak, sebagai sarana komunikasi, media pembelajaran dan mengembangkan daya ingat; sedangkan manfaat bagi pendengar yaitu mengembangkan fantasi, empati dan berbagai jenis perasaan lain, menumbuhkan minat baca, membangun kedekatan dan keharmonisan dan sebagai media pembelajaran.

Menurut Rizky (2019), menyatakan bahwa terdapat manfaat *storytelling* yaitu membantu pembentukan moral dan pribadi anak, menyalurkan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak, merangsang minat menulis anak, merangsang minat baca anak, membuka cakrawala pengetahuan anak.

2.3 Media Story Telling

Pemberian *storytelling* dapat dilakukan dengan berbagai media yaitu melalui buku cerita, *drawing-storytelling*, dan berbagai macam properti yang diperlukan maupun digital *storytelling* dimana penggunaan media untuk *storytelling* ini tergantung pada tingkat perkembangan dan pemahaman anak serta ketersediaan fasilitas yang mendukung (Nurhaeni, 2020).

Penggunaan media masih sering diabaikan oleh pembawa cerita utamanya pada waktu pembelajaran yang diberikan guru kepada muridnya. Seperti yang diketahui bahwa penggunaan media dan atau properti sebagai pendukung jalannya cerita sangat berpengaruh bagi cerita itu sendiri dari mulai penghayatan, kefokuskan penonton hingga daya tarik yang ditimbulkan. Beberapa contoh media dan atau properti yang bisa digunakan untuk *storytelling* yaitu:

a) Boneka Tangan

Boneka tangan atau yang sering disebut dengan *handpuppet* merupakan media awam yang sering digunakan saat bercerita. Dengan menggunakan boneka tangan yang memiliki banyak karakter seperti

karakter manusia, hewan dan tumbuhan dapat membantu memberikan daya tarik tersendiri bagi pendengar.

b) Audio atau Backsong

Audio atau backsong mungkin terdengar remeh, namun dengan menggunakan audio atau backsong mampu memberikan kesan penghayatan yang lebih dikarenakan pembawaan cerita yang lebih ekspresif dan tidak monoton akan membawa pendengar hanyut dengan jalannya cerita.

c) Pencahayaan

Ketika *berstorytelling* tentu pembaca harus memperhatikan pencahayaan baik ketika membaca secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini akan mempengaruhi kefokusannya para pendengar ketika sedang mendengarkan pembaca.

d) Background

Background adalah latar Belakang yang mampu memberikan gambaran atau membantu para pendengar untuk mudah berimajinasi terkait latar yang ada dalam cerita. Selain itu, dengan menggunakan background tentu juga akan membantu pembaca lebih improve ketika membawakan cerita karena akan memunculkan ide-ide baru.

e) Sarana dan prasarana lainnya

Sarana dan prasarana lainnya di sini yaitu seperti peralatan tambahan contohnya meja, kursi, segala properti yang sesuai dengan isi cerita. Tak baik pula ketika menggunakan banyak properti terlebih mengadakan media yang tidak sesuai dengan isi cerita.

2.4 Kelebihan dan kelemahan *storytelling*

Kelebihan merupakan sesuatu menonjol yang terdapat dalam suatu hal. Sedangkan kekurangan adalah sesuatu hal yang belum atau bahkan tidak dimiliki dalam berbagai hal. Dalam hal ini *storytelling* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kegiatan *storytelling* atau mendongeng juga mampu membawa anak untuk berimajinasi dan berfantasi terhadap cerita yang dibawakannya sehingga anak mampu mengkreasikan sesuatu berdasarkan khayalan mereka. Keunggulan lain dari penerapan *storytelling* atau mendongeng disebabkan karena dongeng sangat dekat dengan kehidupan manusia sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari atau *me-recall* suatu pengetahuan yang disampaikan melalui cerita dengan cara yang informatif (Sari et al., 2018).

Selain kelebihan, dalam metode *storytelling* juga terdapat kelemahannya yaitu seperti: seringkali pembaca kesulitan dalam menyusun cerita, kurangnya media pendukung cerita, para pendengar yang sering tidak mendengarkan dan kurang fokus, kurang tersampainya makna cerita kepada para pendengar.

2.5 Struktur *Storytelling*

Secara umum terdapat beberapa struktur *storytelling* yaitu seperti:

a) Orientasi

Orientasi merupakan pembukaan cerita yang biasanya terletak pada paragraph pertama dan juga memberikan informasi seperti apa, siapa, dimana, kapan dan bagaimana.

b) Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian inti dari sebuah cerita yang mana di dalamnya terdapat puncak masalah.

c) Resolusi

Resolusi merupakan bagian dimana cerita sudah mulai terselesaikan karena muncul solusi dan atau pemecahan masalah dari komplikasi yang ada.

d) Koda

Koda merupakan bagian penutup cerita yang mana biasanya terdapat pesan dan atau amanat dari penulis untuk pembaca.

2.6 Hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita

a) Kontak Mata

Saat *story telling* berlangsung, pendongeng harus melakukan kontak mata dengan pendengar. Dengan memandang sejenak, pendengar akan merasa diperhatikan dan begitu pun bagi para pembacanya. Selain itu, hal tersebut dilakukan agar pembaca dapat mengetahui bagaimana reaksi pendengar ketika sedang mendengarkan cerita yang dibawakan (Hanifah, 2019).

b) Mimik Wajah

Pada saat *storytelling* sedang berlangsung, mimik wajah pendongeng dapat menunjang hidup atau tidaknya sebuah cerita yang disampaikan dimana pembawa cerita harus mampu mengekspresikan segala situasi dan kondisi yang ada di dalam cerita.

c) Gerak Tubuh

Gerakan tubuh pendongeng waktu proses *story telling* berjalan dapat turut pula mendukung menggambarkan jalan cerita yang lebih menarik. Cerita yang di dongengkan akan terasa berbeda jika mendongeng akan terasa berbeda jika mendongeng melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh yang didongengkannya. Dongeng akan terasa membosankan, dan akhirnya audience tidak antusias lagi mendengarkan dongeng.

d) Suara

Tidak rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa audience merasakan situasi dari cerita yang didongengkan. Pendongeng akan meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang mulai memasuki tahap yang menegangkan. Pendongeng profesional biasanya mampu menirukan suara-suara dari karakter tokoh yang didongengkan. Misalnya suara ayam, suara pintu yang terbuka.

e) Kecepatan

Pendongeng harus dapat menjaga kecepatan atau tempo pada saat *story telling*. Agar kecepatan yang dapat membuat anak-anak menjadi bingung ataupun terlalu lambat sehingga menyebabkan anak-anak menjadi bosan.

f) Alat Peraga

Untuk menarik minat anak-anak dalam proses *story telling*, perlu adanya alat peraga seperti misalnya boneka kecil yang dipakai ditangan untuk mewakili tokoh yang menjadi materi dongeng. Selain boneka, dapat juga dengan cara memakai kostum-kostum hewan yang lucu, intinya membuat anak merasa ingin tahu dengan materi dongeng yang akan disajikan.

2.7 Fabel

Fabel merupakan sebuah cerita yang menjadikan karakter hewan sebagai tokoh dan atau pemerannya. Fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka yang seriuang disebut dengan cerita moral karena di dalamnya terdapat pesan atau amanat dari penulis kepada pembaca. Ampera (2010) menyatakan bahwa fabel atau cerita binatang adalah cerita dengan tokoh binatang.

Dari pengertian tersebut adapun karakteristik fabel, yaitu dalam penokohnya menggunakan hewan dan kepribadiannya. Teks fabel juga dapat disebut dengan bacaan persuasif. Bacaan persuasif merupakan suatu hal yang paling utama terpaut dengan akseptor, pembaca, ataupun perihal komunikasi lidah yang menyangkut audiens. Sifat persuasif biasanya menjadikan teks fabel sebagai teks edukasi bersifat mengajarkan dan menghibur.

Fabel merupakan teks naratif, sebab teks kesusastraan naratif umumnya menggambarkan keadaan yang tidak benar-benar terjadi (fiktif). Teks fabel memiliki tujuan untuk menghibur pembaca, mendidik, dan membagikan refleksi mengenai pengalaman pengarang. Struktur fabel terdiri dari: (1) orientasi yang artinya memperkenalkan cerita dengan memperkenalkan tokoh dalam cerita, (2) komplikasi yang artinya permulaan masalah antar tokoh dalam fabel dan menggiring cerita ke klimaks, (3) klimaks yang artinya puncak inti permasalahan di antara tokoh-tokoh dalam fabel, (4) resolusi yang artinya pemecahan masalah yang dihadapi para tokoh.

BAB 3

METODE PEMBUATAN PRODUK

3.1 Tempat

Pembuatan video *Story Telling* Menggunakan Boneka Tangan dilakukan di Jalan Mulyorejo Utara No.107, Surabaya yang merupakan tempat tinggal penulis.

3.2 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan untuk pembuatan tugas akhir video *Story Telling* Menggunakan Boneka Tangan yang bertempat di Jalan Mulyorejo Utara No.107, penulis membutuhkan waktu kurang lebih satu bulan dari mulai tanggal 1 Juni 2022 hingga 5 Juli 2022. Adapun rincian waktu pelaksanaan pembuatan video *story telling* menggunakan boneka tangan yaitu :

Tanggal Pelaksanaan	Kegiatan	Keterangan/deskripsi singkat
Minggu 1 (1 Juni 2022 – 5 Juni 2022)	Konsultasi produk	Mengonsultasikan produk bersama dosen pembimbing
Minggu Ke 2 (6 Juni 2022 – 12 Juni 2022)	Konsultasi produk	Mengonsultasikan produk bersama dosen pembimbing

Minggu 3 (13 Juni 2022 – 19 Juni 2022)	Pra Produksi	Penulis menyiapkan segala alat dan bahan yang diperlukan dan membuat boneka tangan serta panggung <i>story telling</i>
Minggu 4 (20 Juni 2022 – 26 Juni 2022)	Pra Produksi	Take video dan penulisan naskah video (penjelasan produk, pembuatan produk, keterangan setiap pembuatan)
Minggu 5 (27 Juni 2022 – 3 Juli 2022)	- Produksi - Pasca Produksi	- <i>Shooting</i> / pengambilan video - <i>Editing</i>
Minggu 6 (4 Juli 2022 – 5 Juli 2022)	Upload video	Upload video di youtube channel penulis

Tabel 3.1 Rundown Kegiatan

3.3 Bahan

- Kardus

Kardus yang digunakan merupakan kardus berukuran besar seperti kardus rokok. Kardus ini digunakan sebagai pembuatan panggung *story telling*.

- **Kertas karton atau manila putih**

Kertas karton atau manila putih digunakan untuk membuat *background* pada panggung *story telling* dan membuat awan dengan cara membuat sketsa berbentuk awan lalu mengguntingnya.

- **Kertas krep hijau**

Kertas krep hijau digunakan untuk mebuat pohon pada panggung *story telling*. Hal ini dilakukan dengan cara menggunting-gunting bagian kertas krep yang sudah dilipat menjadi banyak bagian, lalu menempelkannya menggunakan lem tembak.

- **Kertas origami**

Kertas origami digunakan untuk membuat beberapa hiasan panggung *story telling* yaitu seperti kupu – kupu dan burung dari kertas. Hal ini dilakukan dengan cara melipat-lipat kertas sesuai dengan arahan sehingga membentuk kupu –kupu dan burung.

- **Kertas marmer silver**

Kertas marmer berwarna silver digunakan untuk membuat dasar warna pada panggung *story telling*. Hal ini dilakukan dengan cara menempelkan kertas marmer berwarna silver pada panggung *story telling*.

- **Stiker hewan**

Stiker hewan digunakan sebagai hiasan panggung *story telling*. Menggunakan stiker hewan dikarenakan cerita yang dibawakan merupakan fabel.

- **Benang wol**

Benang wol yang digunakan berwarna hijau, krem dan putih. Benang wol digunakan sebagai pembuatan mata boneka, rambut boneka dan juga gantungan pada burung dari kertas origami.

3.4 Alat

- **Cutter**

Cutter merupakan alat pemotong yang digunakan untuk memotong kardus dan berbagai macam keperluan selama pembuatan boneka *story telling* maupun panggung *story telling*.

- **Lem tembak**

Lem tembak digunakan untuk menempelkan berbagai macam hal. Penulis menggunakan lem tembak karena cepat kering dan lebih kuat untuk menempelkan berbagai jenis bahan.

- **Gunting**

Gunting digunakan untuk memotong berbagai macam sketsa dan bagian.

- **Penggaris**

Penggaris digunakan untuk mengukur panjang kardus dalam pembuatan panggung *story telling*.

- **Jangka**

Jangka digunakan untuk membuat lingkaran dalam pembuatan boneka *story telling* dari kaos kaki.

3.5 Prosedur Penyajian

Pembuatan Produk *Story Telling* Menggunakan Boneka Tangan dilakukan dengan beberapa cara. Untuk pembuatan boneka tangan menggunakan kaos kaki dilakukan secara manual (*handmade*). Pembuatan panggung *story telling* dilakukan secara *handmade* oleh penulis menggunakan kardus bekas. Untuk pengambilan video, penulis menggunakan kamera handphone Iphone 8+ dengan lighting ringlight berdiameter 26 cm. Dalam proses editing, penulis menggunakan aplikasi handphone dengan nama aplikasi CapCut.

Pembuatan produk *story telling* menggunakan boneka tangan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas. Sebagai bentuk arsip sekaligus media untuk tutorial bagi masyarakat, penulis mengunggah video pembuatan boneka tangan, panggung *story telling* sekaligus video praktik *story telling* di akun youtube penulis dengan username Amanda Priska.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Pra Produksi

Menurut Rifai (2018), menyatakan bahwa pra produksi merupakan tahapan perencanaan dalam suatu produksi yang juga menjadi tahapan awal dari seluruh kegiatan yang akan datang. Dalam tahapan pra produksi ini merupakan suatu tahapan yang sangat penting dalam pembuatan suatu produk, karena pada tahapan inilah sebuah video dirancang dengan akan dibentuk jalan produksi. Pada tahapan ini, penulis melakukan dua hal yaitu :

1. Pencarian dan penemuan ide gagasan

Penemuan ide dan pencarian gagasan yang dilakukan penulis, dikembangkan dengan pengumpulan data – data, yang selanjutnya penulis tuangkan dalam sinopsis. Dalam ini penulis mengumpulkan data-data dengan bertanya kepada masyarakat kecil di lingkungan penulis seperti anak-anak usia dini di lingkungan sekitar, teman sebaya dan atau dosen pembimbing terkait *story telling* menggunakan boneka tangan.

2. Pembuatan naskah cerita

Dalam pembuatan produk ini, penulis membuat naskah *story telling* yang berjudul “Jerapah Berleher Pendek dan Kancil yang Nakal” dengan dua tokoh yaitu :

Jerapah : Si Acil yang bersifat baik hati, ramah, sabar dan tidak sombong.

Kancil : Si Juki yang memiliki sifat jahil, nakal, sombong, dan serakah.

Jerapah Berleher Pendek dan Kancil yang Nakal

Pada suatu hari, disebuah hutan yang lebat dan rindang, hiduplah sekelompok hewan. Namun, ada seekor hewan yang terkenal akan kelakuan nakalnya yaitu Juki, seekor kancil yang nakal. Dia sering sekali mengolok-olok penghuni hutan, termasuk salah satunya adalah Acil, seekor jerapah berleher pendek. Hingga suatu ketika

Juki : “Hei Acil, sedang apa kau di sana? Pasti kau menginginkan makanan di atas pohon itu kan? Tapi kau tidak bisa mengambilnya, hahahaha.”

Acil : “Ada keperluan apa au kesini, Juki?”

Juki : “Ya, aku kesini ingin memperingatkan suatu hal padamu.”

Acil : “Apa itu?”

Juki : “Aku ingin semua makanan yang ada di lingkunganmu ini menjadi milikku. Jika tidak, aku akan mengumumkan ke seluruh penghuni hutan agar kau tak memiliki teman, termasuk dengan golongan para jerapah itu.”

Acil : “Ha?? Mengapa seperti itu? Apa tidak ada yang lain? Jika semua ini kamu ambil, maka aku harus makan dimana?”

Juki : “Emmmm, Acil, Acil.... Mana ku tahu, itu bukan urusanku!!!”

Acil : “ Baiklah, jika itu membuatku memiliki teman.”

Karena Acil menyetujui hal tersebut, setiap hari Juki datang untuk mengambil makanan di wilayah Acil. Hingga pada saat dia sedang mengambil makanan,....

Juki : “Ahhhhhh, apaan ini!!! Hei kalian para lebah, mengapa mengerubungiku seperti ini? Aaaaaa, pergi sana pergi....!!!”

Acil : “Hei, Juki, mengapa kau bisa seperti ini?”

Juki : “Ah, banyak Tanya kamu!”

Acil : “ Yasudah, ayo masuk ke dalam rumahku, akan ku obati sakitmu itu.”

Karena merasa terharu, Juki bertanya kepada Acil.

Juki : “Acil, mengapa kau tetap baik kepadaku? Sementara aku sering mengejekmu, bahkan mengambil semua makananmu.”

Acil : “Aku hanya melakukan yang seharusnya. Lagi pula, hanya ini yang bisa kulakukan agar aku memiliki teman.”

Juki : “Begitu ya?? Baiklah, aku minta maaf atas semua kesalahanku. Apakah kau mau berteman denganku?”

Acil : “Ha? Kamu serius Juki?”

Juki : “Iya, mau atau tidak??”

Acil : “Ya, aku mau, terimakasih Juki.”

Sejak saat itu, mereka menjadi teman baik.

4.2 Tahap Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa hal, yaitu:

a. Membuat Boneka Tangan

1. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu :

- *Cutter*
- Gunting
- Jangka
- Penggaris
- Lem tembak
- Kertas marmer
- Kertas krep
- Kertas manila atau karton putih
- Kertas hitam
- Kertas origami
- Kain flannel
- Benang wol
- Stiker hewan



Gambar 4.1 alat dan bahan



Gambar 4.2 Kardus besar

2. Membuat sketsa lingkaran pada kertas manila putih, kain flannel hitam dan kain flannel merah

Dilakukan dengan cara membuat sketsa lingkaran dengan ukuran sesuai standar menggunakan jangka lalu memotong sketsa menggunakan gunting.

3. Memotong ujung kaos kaki

Memotong ujung kaos kaki dengan tujuan untuk membentuk bagian mulut.

4. Menempelkan lingkaran putih, hitam dan merah pada kaos kaki

Menempelkan kertas putih pada kaos kaki menggunakan lem tembak. Dilanjutkan dengan menempelkan lingkaran hitam dan merah pada kaos kaki untuk membuat mulut boneka terlihat lebih nyata.

5. Membuat mata boneka menggunakan benang wol

Membuat mata boneka dengan menggunakan benang wol dengan cara memutar benang wol di tiga jari tangan sebanyak mungkin, lalu mengikat pada bagian tengah putaran dan memotong setiap ujung benang wol. Setelah itu ditempelkan pada kaos kaki.

6. Menempelkan mata boneka pada kaos kaki

Menempelkan mata boneka pada benang wol.

7. Memberi hiasan tambahan sesuai dengan karakter

Memberi hiasan sesuai dengan karakter yang dibuat seperti contoh, member bercak coklat menggunakan kain flannel coklat untuk memperjelas tokoh hewan Jerapah.



Gambar 4.3 Boneka Cacil



Gambar 4.4 Boneka Acil



Gambar 4.5 Boneka Juki

b. Membuat Panggung *Story Telling*

1. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu :

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu :

- *Cutter*
- Gunting
- Jangka
- Penggaris
- Lem tembak
- Kertas marmer
- Kertas krep
- Kertas manila atau karton putih
- Kertas hitam
- Kertas origami
- Kain flannel
- Benang wol
- Stiker hewan

2. Memotong kardus sesuai dengan sketsa yang dibuat

Kardus dipotong sesuai dengan sketsa yang dibuat menggunakan *cutter* dan gunting.

3. Menempelkan kardus sesuai sketsa

Menempelkan kardus sesuai dengan sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan lem tembak.

4. Menempelkan kertas marmer silver pada kardus

Menempel kertas marmer silver untuk dasar panggung. Hal ini digunakan agar panggung terlihat lebih menarik.

5. Membuat berbagai macam hiasan dari origami (kupu – kupu dan burung)

Membuat berbagai macam hiasan menggunakan kertas origami agar panggung *story telling* terlihat lebih menarik. Pembuatan kupu – kupu dan burung dari kertas origami dilakukan dengan cara melipat – lipat kertas sehingga membentuk kupu-kupu dan burung.

6. Membuat hiasan pohon dari kain flannel dan kertras krep

Hal ini dilakukan dengan cara melipat – lipat kertas krep menjadi banyak bagian, lalu memotong kedua sisi kertas krep tidak patah dan mengikat bagian tengah kertas krep menggunakan benang wol, lalu memotong setiap ujung kertas krep menggunakan gunting.

7. Menempelkan semua hiasan yang dibuat

Menempelkan seluruh hiasan yang telah dibuat pada panggung *story telling* agar panggung terlihat lebih menarik.

c. Membuat video story telling

1. Menyiapkan alat dan bahan

Alat dan bahan yang diperlukan yaitu:

- *Lighting*
- Kamera atau *handphone*
- Tripod
- Panggung *story telling*
- Boneka tangan

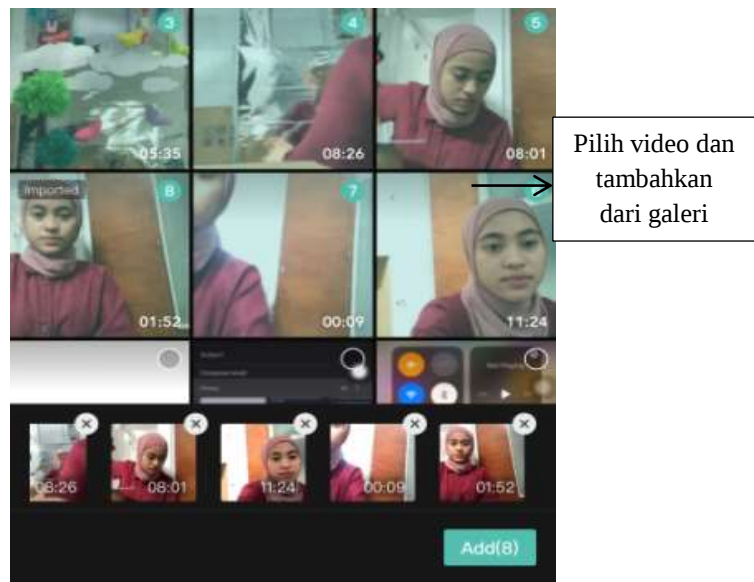
2. Take video story telling

Take video *story telling* dilakukan sesuai dengan cerita yang dibawakan dengan judul “Jerapah Berleher Pendek dan Kancil yang Nakal”.

4.3 Tahap Pasca Produksi

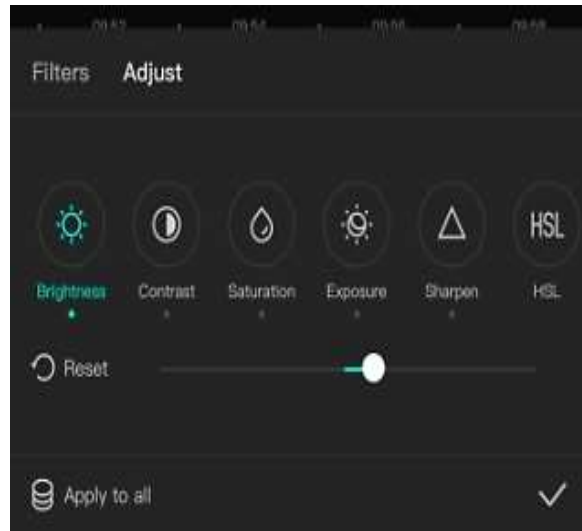
Pasca produksi merupakan tahap dimana produksi telah selesai dilakukan, dan selanjutnya akan dilakukan pasca produksi yaitu berupa pengeditan video dengan serangkaian alur konsep yang telah disusun. Media editing video yang digunakan oleh penulis yaitu CapCut, merupakan editing video yang dapat diakses melalui android maupun IOS.

- **Memasukkan seluruh komponen video**



Gambar 4.6 Input seluruh video

- **Memotong bagian video yang tidak terpakai**
- **Mengedit efek video (kecerahan, saturai, *exposure*, dan mempertajam)**



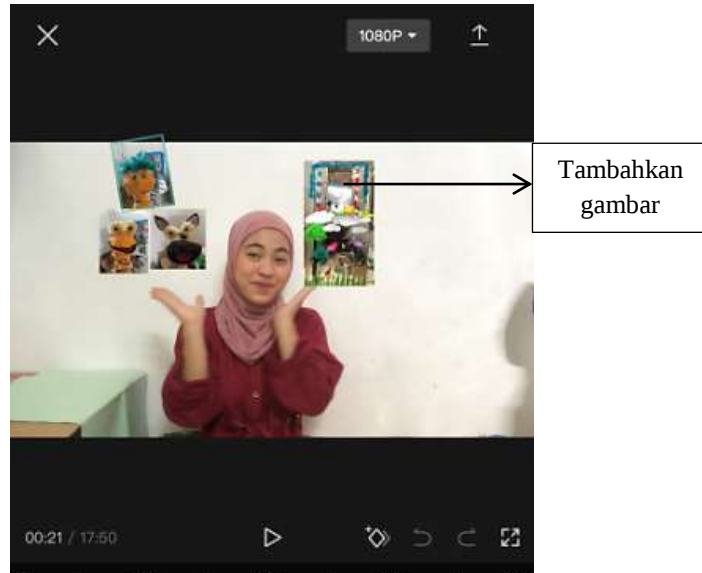
Gambar 4.7 edit efek video

- **Memberi tulisan pada video**



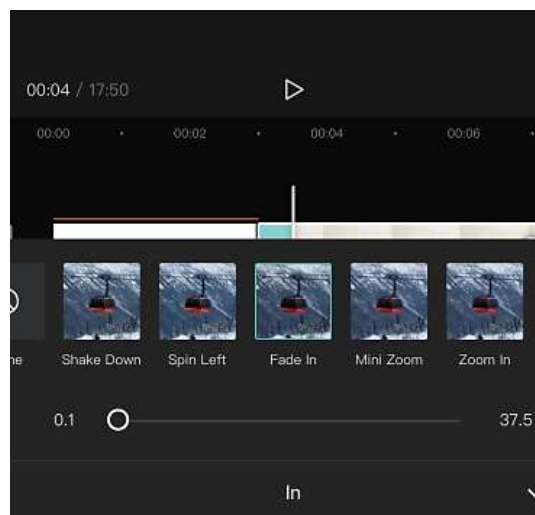
Gambar 4.8 Edit tulisan pada video

- **Memasukkan komponen gambar pada video**



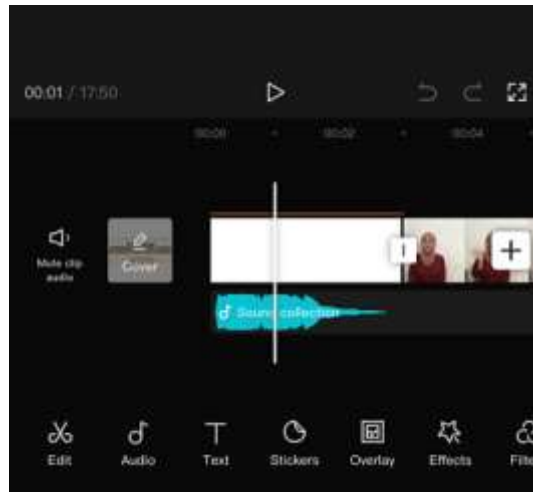
Gambar 4.9 Menambah gambar pada video

- **Memberikan animasi transisi pada video**



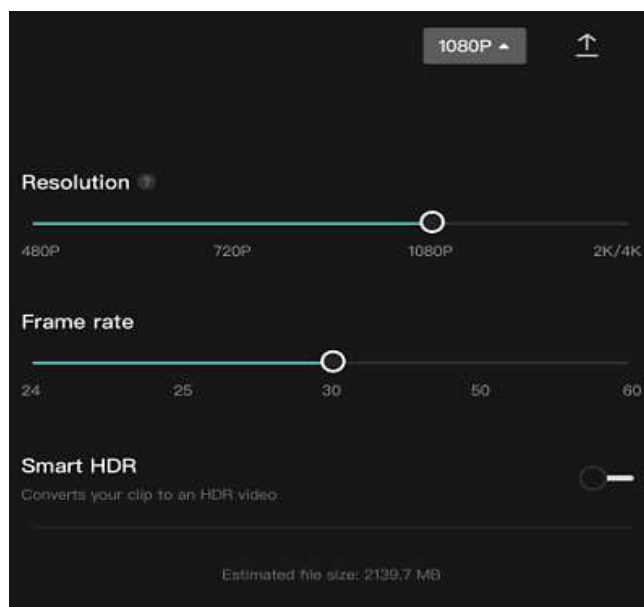
Gambar 4.10 Memberi transisi pada video

- **Menambahkan audio**



Gambar 4.11 Menambahkan audio

- **Proses menyimpan video**



Gambar 4.12 Proses menyimpan video

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Story telling merupakan interaktif, pendengar mendengarkan cerita yang disampaikan dengan cara membaca. Dalam penerapan *story telling*, mampu meningkatkan berbagai macam hal, salah satunya adalah kreativitas. Dengan melakukan *story telling* tentu akan memberikan dampak positif terhadap daya tangkap dan imajinasi seseorang. Maka dari itu, penulis membuat sebuah produk *story telling* menggunakan boneka tangan yang mana di dalamnya juga terdapat cara praktik *story telling* menggunakan boneka tangan, proses pembuatan boneka tangan serta panggung *story telling*. Hal ini bertujuan agar masyarakat lebih memahami arti dan fungsi *story telling*.

Pembuatan *story telling* menggunakan boneka tangan ini melalui berbagai tahapan pembuatan, diantaranya sebagai berikut : (1) pra produksi yang merupakan tahapan perencanaan proses suatu produksi dan merupakan tahapan awal dari seluruh bidang yang akan datang, (2) produksi yang merupakan tahap pelaksanaan dari serangkaian rencana yang telah disusun, (3) pasca produksi yang merupakan tahap pengambilan video serta gambar yang didapat pada proses produksi, dikumpulkan lalu diedit.

5.2 SARAN

Produk “*Story Telling Menggunakan Boneka Tangan*” dirasa masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya saran demi kebaikan dan keberlanjutan untuk ke depannya. Berikut merupakan saran yang penulis berikan bagi peneliti selanjutnya, untuk produk yang sama atau hampir sama, yaitu ;

1. *Range* waktu harap lebih diperhatikan
2. Pengambilan video lebih baik menggunakan kamera yang lebih memumpuni
3. Pengambilan video diharapkan menggunakan alat bantu *stabilizer* agar rekaman tidak goyang.
4. Editing video menggunakan laptop agar lebih banyak variasi dan improvisasi.

Daftar Pustaka

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Online UIM Pamekasaan, Volume 4, Nomor 2*, 193-195. Diakses melalui <https://journal.uim.ac.id/index.php/wacanadidaktika/article/view/84>
- Muallifah. (2013). Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Din. *Jurnal Psikologi Islam, Volume 10, Nomor 1*, 65-67. Diakses melalui <https://psikologi.uin-malang.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/8-STORYTELLING-SEBAGAI-METODE-PARENTING-UNTUK-PENGEMBANGAN-KECERDASAN-ANAK-USIA-DINI-Muallifah.pdf>
- Nurhayati, A. (2009). Langkah-langkah Persiapan Story Telling. *Staff UNY*, 3-5. Diakses melalui <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132161223/pengabdian/PERSIAPAN+STORY+TELLING.pdf>
- Permatasari, R. W. (2014). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa TK Kelompok B. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1, Nomor 1*, 20-23. Diakses melalui <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3549>
- Sulianto, J. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 24-26.
- Turahmat. (2019). Story Telling Pada Peserta Didik TK Senyur Indah Semarang Bermuatan Nilai Karakter. *Jurnal Universitas Islam Sultan Agung*, 177-180. Diakses melalui <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/7448>
- Anggrani. (2021). Metode Story Telling untuk Melatih Siswa Lebih Kreatif. *Jurnal IAIN Kediri*, 16–34. Diakses melalui <https://ejournal.iainkediri.edu/index.php/jpgsd/article/download/9074/5648>
- Ayuni, R. D., & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku

- Empati Anak. *Jurnal Psikologi Undip*, 12(2), 121–130. Diakses melalui <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/8832>
- Badi, H. (2022). Legenda adalah Cerita Rakyat yang Berhubungan dengan Sejarah, Kenali Jenis-jenisnya. *Liputanenam.com*. Diakses melalui <https://hot.liputan6.com/read/4947886/legenda-adalah-cerita-rakyat-yang-berhubungan-dengan-sejarah-kenali-jenis-jenisnya>
- Ferawati L, Hasih Sri Lamdari, Dimas Teguh Saputra, J. S. (2012). Bercerita, Berpuisi, dan bernyanyi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNS*, 23–25. Diakses melalui <https://eprints.uns.ac.id/14285/1/469-1233-1-PB.pdf>
- George R. Terry. (2013). Dasar-dasar fungsi manajemen dan penerapannya. *Jurnal Widiyatama*. 11. Diakses melalui <http://pustakamaya.lan.go.id/opac/detail-opac?id=1542>
- Hapsari, N. R., & Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Beruatan Nilai-nilai Karakter bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 13–22. Diakses melalui <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/14697>
- Lestiani, W., Riyanto, Y., & Mustaji. (n.d.). Pengembangan Media Audio Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA Negeri 1 Jabiren Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Unesa*. 38–52. Diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/249261-peningkatan-keterampilan-menyimak-cerita-dcc47bd4.pdf>
- Maiti, & Bidingier. (1981). Pengertian cerita rakyat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. Diakses melalui <http://repo.undiksha.ac.id/10616/3/1811031176-DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Nurhaeni. (2020). MANFAAT STORYTELLING BAGI ANAK : REVIEW ARTIKEL *Jurnal UNISA*, 201–211. Diakses melalui

<https://majalahfk.ub.ac.id/index.php/mkfkub/article/view/377/218>

Rahim, H., & Rahiem, M. D. H. (2013). The Use of Stories as Moral Education for Young Children. *International Journal of Social Science and Humanity*, 454–458. Diakses melalui <http://www.ijssh.org/papers/144-A00019.pdf>

Sari, I. P., Suwandi, I. K., & Setyowati, S. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas Iii Sd Pujokusuman Yogyakarta. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 2(2), 231–238. Diakses melalui

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/article/view/3078>

Umanansyah, Z. (2015). Aplikasi Fungsi-fungsi Manajemen di Bank Sampah Syariah UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal UINSA*, 22–46. Diakses melalui <http://digilib.uinsby.ac.id/4084/>

Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 15(2), 42–56. palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/1236



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS AIRLANGGA

FAKULTAS VOKASI

PROGRAM STUDI D-III TEKNIISI PERPUSTAKAAN
Kampus B, Jalan Srikana 65, email: adm.pstp@gmail.com

BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Amanda Priska Kurroti Aini
NIM : 151911313015
Dosen Pembimbing : Dyah Puspitasari Srirahayu, S.Kom., M.hum

Tanggal	Topik Konsultasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
7 Juni 2022	Konsultasi judul Tugas Akhir (Offline)		
9 Juni 2022	Konsultasi produk Tugas Akhir (Offline)		
13 Juni 2022	Konsultasi produk Tugas Akhir (Online)		
15 Juni 2022	Konsultasi produk Tugas Akhir (Offline)		
16 Juni 2022	Konsultasi produk Tugas Akhir (Offline)		
30 Juni 2022	Konsultasi laporan Tugas Akhir (Online)		
1 Juli 2022	Revisi ke-1 Laporan Tugas Akhir (Offline)		
4 Juli 2022	Revisi ke-2 Tugas Akhir (Offline)		
13 Juli 2022	Tanda tangan laporan Tugas Akhir (Offline)		