

IR - PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

VIDEO EDUKASI KESENIAN DONGKREK

TUGAS AKHIR



Oleh:

DAVA AZRIEAL FODIENTA

151911313060

PROGRAM STUDI DIII PERPUSTAKAAN

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

HALAMAN 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, 04 Juli 2022

Penulis



Dava Azrieal Fodienta

NIM. 151911313060

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
VIDEO EDUKASI KESENIAN DONGKREK

TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya

Bidang Perpustakaan

Pada Departemen Teknik Fakultas Vokasi

Universitas Airlangga

Oleh:

Dava Azrieal Fodienta

NIM. 151911313060

Disetujui oleh:

Pembimbing



Tiara Kusumaningtiyas, S.Hum., M.Hum
NIP. 199207202019032027

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Tugas Akhir Ini Telah Diujikan dan Disahkan Dihadapan Komisi Penguji

Program Studi : DIII Perpustakaan
Departemen : Teknik
Fakultas : Vokasi Universitas Airlangga
Hari/Tanggal : Jumat, 30 September 2022
Pukul : 14.00 – 15.00 WIB
Tempat : Ruang 203

Panitia Penguji terdiri dari:

Ketua Penguji



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

NIP. 197905152007012001

Anggota Penguji I



Dessy Harisanty, S.Sos., MA

NIP. 198412152009122007

Anggota Penguji II



Tiara Kusumaningtyas, S.Hum., M.Hum

NIP. 199207202019032027

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 syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Video Edukasi Kesenian Dongkrek” ini tanpa halangan dan kurang suatu apapun. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.) pada Program Studi DIII Perpustakaan Universitas Airlangga.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah berperan secara langsung maupun tidak langsung juga telah membantu penulis dalam menyelesaikan Produk dan Laporan Tugas Akhir sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Adapun diantaranya adalah:

1. Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga saya bisa diberikan kesehatan dan kemampuan untuk menyelesaikan laporan ini tanpa kekurangan apapun.
2. Kepada kedua orangtua yang selalu saya sayangi, terima kasih atas bantuan semangat dan doanya, sehingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan tanpa kekurangan suatu apapun.
3. Kepada bu Tiara Kusumaningtyas selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan baik dan sabar.
4. Seluruh dosen DIII Perpustakaan Universitas Airlangga yang telah mendidik dan mengajar dengan baik selama perkuliahan.
5. Kepada Alex yang selalu membantu dan memberikan saya semangat dan support.
6. Kepada Dara, Febri, Bella, Sintia, serta teman-teman DIII Perpustakaan Universitas Airlangga angkatan 2019.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik, saran, serta masukan dari pembaca yang membangun untuk kedepannya dapat dijadikan sebagai evaluasi dalam menyempurnakan produk. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang membutuhkan.

Surabaya, 04 Juli 2022

ABSTRAK

Kesenian Dongkrek merupakan kesenian daerah yang berasal dari Kabupaten Madiun. Kesenian dongkrek dapat dikatakan sebagai kearifan lokal karena termasuk warisan budaya tak benda berupa seni tradisi milik Desa Mejayan Kabupaten Madiun. Di era yang serba digital seperti saat ini, masyarakat dimudahkan dalam hal akses internet. Segala macam informasi dapat dengan mudah diakses dan ditemukan oleh semua kalangan masyarakat. Dengan adanya kemudahan ini tentunya juga membawa dampak positif dan negatif dalam perkembangannya. Dampak positifnya yaitu masyarakat dapat dengan mudah mencari informasi tentang budaya lain. Sedangkan dampak negatifnya yaitu mudahnya budaya lain masuk sehingga dikhawatirkan masyarakat terlebih anak muda lebih tertarik mengikuti budaya luar dibandingkan dengan budaya sendiri. Maka dari itu, video edukasi bisa dijadikan sebagai tontonan yang tepat untuk memperkenalkan budaya bangsa kepada masyarakat yang dikemas dengan visual yang menarik serta materi yang informatif sehingga budaya negara sendiri tidak hilang dan dapat terus dilestarikan.

Kata Kunci: Video edukasi, Kesenian Dongkrek, Desa Mejayan

ABSTRACT

Dongkrek art is a regional art originating from Madiun Regency. Dongkrek art can be regarded as local wisdom because it includes intangible cultural heritage in the form of traditional art belonging to the village of Mejayan, Madiun Regency. In this digital era, it is easier for people to access the internet. All kinds of information can be easily accessed and found by all circles of society. With this convenience, of course, it also brings positive and negative impacts in its development. The positive impact is that people can easily find information about other cultures. While the negative impact is that it is easy for other cultures to enter so that it is feared that people, especially young people, are more interested in following foreign cultures than their own. Therefore, educational videos can be used as the right spectacle to introduce the nation's culture to the community which is packaged with attractive visuals and informative material so that the country's own culture is not lost and can continue to be preserved.

Keywords: Educational video, Dongkrek art, Mejayan Village

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek	4
1.5 Manfaat Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek	4
BAB II.....	5
2.1 Deskripsi Video Edukasi	5
2.2 Deskripsi Kesenian Dongkrek.....	6
2.3 Ruang Lingkup.....	6
2.4 Konsep.....	6
BAB III.....	11
3.1 Waktu Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek	11
3.2 Alat dan Bahan.....	11
3.3 Langkah-Langkah Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek..	12
3.4 Prosedur Penyajian.....	12

BAB IV.....	13
4.1 Tahap Pra – Produksi.....	13
4.2 Tahap Produksi.....	14
4.3 Tahap Pasca – Produksi	22
BAB V	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Pembuatan Produk.....	11
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan awal	14
Gambar 4. 2 Tampilan masuk aplikasi.....	15
Gambar 4. 3 Tampilan setelah masuk	15
Gambar 4. 4 Tampilan halaman edit video	16
Gambar 4. 5 Proses mencari gambar.....	16
Gambar 4. 6 Referensi gambar.....	17
Gambar 4. 7 Proses edit video.....	17
Gambar 4. 8 Proses edit tulisan.....	18
Gambar 4. 9 Proses penambahan animasi	18
Gambar 4. 10 Proses penambahan gambar	19
Gambar 4. 11 Proses penambahan voice over.....	19
Gambar 4. 12 Proses menyesuaikan audio.....	20
Gambar 4. 13 Proses mengatur durasi.....	20
Gambar 4. 14 Proses edit video selesai	21
Gambar 4. 15 Proses export video	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dongkrek merupakan salah satu kesenian daerah yang berasal dari Jawa Timur, tepatnya di Desa Mejayan Kabupaten Madiun. Kesenian Dongkrek ini dulunya merupakan sebuah ritual yang dilakukan untuk mengusir wabah penyakit yang kala itu melanda Desa Mejayan. Kesenian ini menjadi warisan budaya lokal yang kemudian berkembang dan dilestarikan di Desa Mejayan Kabupaten Madiun hingga saat ini.

Di era yang serba digital seperti saat ini, kesenian daerah seringkali dilupakan begitu saja oleh masyarakat terlebih oleh para kalangan muda. Terlebih pada saat ini masyarakat dimudahkan dalam hal mengakses internet sehingga banyak yang lebih tertarik menggunakan *gadget* untuk menjelajah internet. Kemudahan akses ini tentunya memberikan dampak positif dan dampak negatif dalam perkembangannya. Dampak positif dari kemudahan dalam hal akses yaitu masyarakat dapat dengan mudah mengakses juga mencari informasi yang mereka inginkan. Sementara itu, dampak negatif dari kemudahan akses ini membuat kesenian juga kebudayaan negara lain sangat mudah masuk sehingga dikhawatirkan masyarakat terlebih anak-anak lebih tertarik untuk mengikuti dan mengembangkan budaya asing dibandingkan budaya pada negara sendiri.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 25 juta pengguna internet. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa di Indonesia saat ini sangat bergantung terhadap berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Twitter, Whatsapp, hingga Youtube. Beragam media sosial tersebut tentunya juga

membuat berbagai macam informasi tersebar dengan mudahnya sehingga peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak-anak mereka agar tidak salah dalam menggunakan media sosial.

Agar anak tetap bijak dalam menggunakan media sosial juga tetap melestarikan kebudayaan daerah, tentunya peran orang tua sangat penting dalam mendidik serta mengarahkan anaknya agar tetap mencintai dan juga melestarikan budaya yang ada dalam negara sendiri. Dengan memberikan tayangan yang baik kepada anak, akan mempengaruhi tumbuh dan kembangnya dengan baik juga. Anak terlebih pada usia dini sangat mudah terpengaruh dan menyerap berbagai macam hal sehingga orang tua harus pandai dalam memilih dan memberikan tayangan yang bagus. Terlebih banyak sekali informasi yang belum tentu kebenarannya (*hoax*) di internet sehingga orang tua juga harus pandai dalam memberikan pengarahan kepada anaknya.

Video edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan tontonan kepada anak yang tepat, sehingga anak dapat belajar melalui tayangan video dengan cara yang tidak membosankan. Daryanto (2010:88) menyatakan bahwa, “Media video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa (anak)”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iwan Permana Suwarna (2014), menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki daya dukung terhadap hasil belajar pada kategori baik dengan persentase 79%. Sedangkan penelitian Tabah Listiyanto (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pemanfaatan video edukasi sebagai media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar sebesar 44.1%.

Alasan penulis memilih video edukasi sebagai produk tugas akhir adalah untuk menciptakan dan memberikan konten edukasi yang dapat dinikmati dan juga mendidik mulai dari anak hingga dewasa dengan cara

menyenangkan. Masyarakat terlebih anak-anak akan lebih mudah menyerap dan memahami informasi yang disampaikan karena disajikan secara visual yang dapat dengan mudah diakses dan dinikmati. Selain itu, dengan adanya video edukasi berupa penjelasan ini diharapkan dapat menumbuhkan minat baca pada anak karena anak akan penasaran dan ingin mengetahui cerita mengenai kebudayaan lain terlebih dengan cara yang menyenangkan yaitu melihat tayangan video. Kemampuan berbahasa pada anak juga akan meningkat dengan mempelajari kosa kata yang tersedia yang disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak.

Video yang akan penulis buat yaitu menceritakan tentang kesenian dongkreng yang berasal dari Kabupaten Madiun. Alasan penulis memilih topik kesenian ini yaitu agar masyarakat terlebih anak-anak mengenal dan mengetahui salah satu kesenian yang terdapat di Indonesia. Dengan adanya video edukasi yang dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami ini diharapkan masyarakat dapat menerima dengan baik dan mudah penjelasan yang ingin penulis sampaikan tentang kesenian dongkreng ini. Selain itu, dengan adanya video edukasi kesenian dongkreng ini dapat menjadi media pembelajaran agar masyarakat terlebih anak muda pada zaman ini terus menjaga dan melestarikan budaya bangsa sehingga tidak hilang tergerus oleh zaman yang semakin modern. Meskipun banyak sekali budaya luar yang masuk, budaya dalam negeri sendiri harus tetap dilestarikan dan tidak boleh dilupakan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara memperkenalkan Kesenian Dongkreng kepada masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Produk Tugas Akhir ini yaitu penulis hanya membuat konten yang berisi video edukasi kepada masyarakat tentang

Kesenian Dongkrek dan tidak membahas keseluruhan budaya yang terdapat pada Kabupaten Madiun.

1.4 Tujuan Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek

- a. Memberikan tayangan edukasi kepada masyarakat
- b. Memperkenalkan kepada masyarakat tentang Kesenian Dongkrek
- c. Menciptakan budaya literasi dengan cara yang menyenangkan

1.5 Manfaat Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek

- a. Melestarikan kebudayaan melalui tayangan video kepada masyarakat
- b. Memberikan informasi mengenai Kesenian Dongkrek kepada masyarakat

BAB II

TINJAUAN LITERATURE

2.1 Deskripsi Video Edukasi

Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2003). Fungsi atensi dari media video yaitu dapat menarik perhatian dan mengarahkan perhatian audiens atau penonton pada materi video. Fungsi afektif media video yaitu mampu menggugah emosi dan sikap dari audiens atau penonton. Fungsi kognitif dari media video yaitu dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung di dalamnya. Sedangkan fungsi kompensatoris yaitu memberikan konteks kepada audiens atau penonton yang memiliki kemampuan yang lemah dalam mengingat kembali informasi yang diperoleh.

Video edukasi atau video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar). Sebagai media pembelajaran, video sangat berperan dalam memberikan informasi dari guru untuk siswa (Hadi, 2017). Video edukasi merupakan media pembelajaran yang dibuat oleh penulis dalam bentuk video yang berisi tentang penjelasan materi yang dikemas secara menarik, interaktif, dan juga mendidik. Menurut Kustandi dan Bambang (2013:107), media audio visual memiliki sifat yang menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi yang disajikan dalam audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah disaksikan atau didengar.

2.2 Deskripsi Kesenian Dongkrek

Kesenian dongkrek merupakan kesenian yang berasal dari Kabupaten Madiun, Jawa Timur. Kesenian dongkrek dapat dikatakan sebagai kearifan lokal karena termasuk warisan budaya tak benda berupa seni tradisi milik Desa Mejayan Kabupaten Madiun. Kesenian ini awalnya diciptakan pada tahun 1867 di Desa Mejayan pada kepemimpinan Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro sebagai ritual untuk mengusir wabah atau tolak bala yang pada saat itu menyerang masyarakat setempat. Seiring perkembangan zaman, ritual dongkrek kini dikembangkan menjadi suatu kesenian yang berbentuk seni tradisi. Pada 2009, kesenian dongkrek telah ditetapkan sebagai suatu kesenian khas serta aset wisata budaya milik Kabupaten Madiun, yang diterangkan dalam Surat Keputusan Bupati Madiun Nomor 188.45/667/KPTS/40.031.2009. Kemudian pada tahun 2014 kesenian dongkrek juga resmi terdaftar sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Indonesia yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2.3 Ruang Lingkup

Produk video edukasi yang dibuat oleh penulis ini berisi tentang penjelasan edukatif tentang Kesenian Dongkrek sebagai salah satu kesenian dan kebudayaan yang berasal dari Kabupaten Madiun.

2.4 Konsep

a. Ide Cerita

Ide cerita ini muncul dikarenakan penulis ingin mengenalkan salah satu kesenian daerah yaitu Kesenian Dongkrek kepada masyarakat luas agar masyarakat mengetahui dan juga melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Di era yang serba digital seperti sekarang ini, video edukasi informatif menjadi sarana yang tepat untuk mengenalkan kesenian daerah ini kepada masyarakat luas. Untuk itu, produk video edukasi ini dibuat dan dikemas dengan penjelasan yang disampaikan dengan

bahasa yang mudah dipahami sehingga dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat luas.

b. Naskah

Dongkrek merupakan salah satu kesenian yang berasal dari Kabupaten Madiun. Kesenian Dongkrek ini merupakan warisan dari tahun 1867 yang bisa mengusir wabah pagebluk yang melanda masyarakat Kabupaten Madiun saat itu. Kesenian ini diberi nama Dongkrek karena diambil dari bunyi musik yang mengiringi, yaitu suara dari kendang yang dipukul berbunyi “dung” dan satu alat serupa bujur sangkar dari kayu yang memiliki gigi yang dimainkan dengan cara diayunkan atau diputar dan menghasilkan suara "krek". Kemudian, dua kata tersebut disatukan menjadi nama Dongkrek.

Kesenian Dongkrek berasal dari Desa Mejayan yang pada saat itu dipimpin oleh Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro. Pada saat itu, Desa Mejayan sedang mengalami musibah berupa pagebluk yang mematikan. Pagebluk itu dikenal dengan nama Pagebluk Mayangkoro. Pagebluk atau wabah penyakit ini menyebabkan banyak warga yang meninggal secara mendadak. Mengetahui hal tersebut, Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro yang pada saat itu menjabat sebagai palang (kepala desa) Desa Mejayan bertapa untuk meminta pertolongan. Dalam pertapaannya, ia mendapat sebuah petunjuk agar membuat suatu tarian yang mengiringi keluarnya makhluk jahat dari Desa Mejayan. Dari petunjuk itulah kemudian Raden Ngabehi Lo Prawirodipuro menciptakan sebuah kesenian Tari Dongkrek. Upaya yang dilakukan yaitu membuat topeng buto atau raksasa yang diarak mengelilingi desa dengan tujuan untuk mengusir roh jahat yang menyebabkan wabah penyakit diiringi dengan tarian dan musik. Kemudian, Tari Dongkrek berkembang di seluruh wilayah Kabupaten Madiun, Jawa Timur.

Kesenian ini dibawakan oleh empat jenis penari yang mengenakan topeng. Topeng tersebut terdiri dari topeng buto atau raksasa, topeng perempuan yang diberi nama Roro Ayu dan Roro Perot, serta topeng orang tua. Masing-masing topeng memiliki makna terkait musibah pagebluk yang menyerang Desa Mejayan pada saat itu. Topeng buto adalah gambaran roh jahat yang memasuki wilayah Mejayan, topeng Roro Ayu adalah perempuan cantik anak pejabat yang baik dan sopan, sedangkan Roro Perot adalah pengasuh Roro Ayu yang merawat dan memenuhi perintah orang tuanya. Kedua tokoh tersebut digambarkan sebagai penduduk desa yang menjadi sasaran roh jahat yang ingin menculiknya keluar dari desa. Sedangkan topeng orang tua merupakan gambaran kebijaksanaan dan kebaikan untuk mengusir pagebluk keluar dari desa. Selain penari yang mengenakan topeng, musik pengiring juga dimaknai sebagai wasilah mantra atau doa-doa yang dipanjatkan oleh Raden Lo Prawirodipuro bersama warga desa untuk mengusir roh jahat yang memasuki Desa Mejayan. Dalam perkembangannya, untuk menciptakan iringan musik yang merdu dibutuhkan alat musik seperti kentongan, kenung, gong, korek, dan bedug.

Alat-alat musik tersebut masing-masing memiliki makna tersendiri. Kentongan sebagai tanda untuk menggerakkan masyarakat desa untuk bersatu mengusir wabah. Kenung memiliki makna sebagai pengantar suasana hening, cipta, karsa, dan karya kepada sang pencipta. Gong bermakna Raden Prawirodipuro sebagai seorang yang berbudi luhur yang memberantas wabah keluar dari desa. Korek sebagai alat pembersih segala macam bahaya baik yang terlihat maupun tidak. Dan bedug menggambarkan kesaktian Palang Desa Mejayan.

Nilai kebudayaan Dongkreng merupakan kesenian rakyat Kabupaten Madiun, khususnya di Desa Mejayan sebagai warisan budaya masyarakat yang tetap dilestarikan hingga saat ini. Tradisi ini biasa

dilakukan di bulan Suro berupa tradisi arak-arakan keliling desa dan ritual penolak bala (pagebluk). Beberapa sanggar kesenian dan sekolah-sekolah di Kabupaten Madiun juga mengembangkan kesenian Dongkrek dengan inovasi tambahan berupa jumlah penari dan musik pengiring sebagai wujud pelestarian budaya yang dimiliki. Kesenian Dongkrek di sanggar dan sekolah-sekolah, hanya dipandang sebagai hiburan rakyat dalam pentas-pentas kesenian dan budaya, bukan sebuah ritual yang sakral atau arak-arakan keliling desa.

Saat ini, kesenian Dongkrek berkembang menjadi tiga kesenian. Pertama, kesenian yang masih menjadi pakem ritual tolak bala di Desa Mejayan. Kedua, kesenian Dongkrek yang dikembangkan di sanggar-sanggar kesenian sebagai hiburan rakyat yang dipentaskan di pagelaran budaya sebagai kekayaan warisan leluhur yang dimiliki Kabupaten Madiun, dengan penambahan alat musik dan penari latar, serta gending Jawa guna mengikuti selera masyarakat yang semakin modern. Dan yang ketiga, kesenian Dongkrek sebagai kesenian yang dipelajari di sekolah-sekolah sebagai pengenalan budaya lokal yang harus dilestarikan.

Kesenian Dongkrek tetap dilestarikan untuk menghormati dan menghargai jasa para nenek moyang yang telah melahirkan kebudayaan berharga. Sebagai generasi penerus bangsa, sudah seharusnya kita turut melestarikan kebudayaan asli Indonesia, terlebih di daerah asal kelahiran. Warisan budaya dari nenek moyang harus dijaga agar tidak hilang tergerus oleh zaman.

c. Tim Produksi

Dalam proses pembuatan Video Edukasi Kesenian Dongkrek, berikut nama yang terlibat di dalamnya:

- 1) Produser : Dava Azrieal Fodienta
- 2) Penulis : Dava Azrieal Fodienta
- 3) Editor : Dava Azrieal Fodienta
- 4) Voice Over : Ike Hestiani

BAB III

DESKRIPSI PEMBUATAN PRODUK

3.1 Waktu Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek

Bulan	Kegiatan
Juli	Menentukan produk dan melakukan observasi materi
Agustus	Membuat naskah dan mengedit video
September	Finalisasi

Tabel 3. 1 Waktu Pembuatan Produk

3.2 Alat dan Bahan

a. Handphone

Digunakan sebagai alat untuk merekam *voice over* atau suara penjelasan yang nantinya akan dimasukkan kedalam video sehingga audiens tidak hanya melihat secara visual tetapi juga mendengarkan penjelasan materi.

b. Laptop

Dalam proses pembuatan Video Edukasi Kesenian Dongkrek, laptop berfungsi sebagai alat untuk mencari informasi dan materi yang nantinya akan dimasukkan kedalam video. Selain itu, laptop juga digunakan pada saat proses mengedit video sehingga nantinya video dapat terselesaikan.

c. *Software editing*

Pada proses *editing*, penulis menggunakan aplikasi Canva Premium untuk mengedit video serta menyatukan *voice over* sehingga menjadi satu kesatuan video edukasi yang utuh.

d. *Charger laptop*

Charger laptop digunakan untuk mengisi daya baterai sehingga proses observasi materi hingga *editing* video dapat berjalan dengan lancar

3.3 Langkah-Langkah Pembuatan Produk Video Edukasi Kesenian Dongkrek

- a. Langkah pertama, penulis melakukan observasi materi tentang Kesenian Dongkrek yang berasal dari Kabupaten Madiun melalui sumber internet yaitu jurnal penelitian dan juga skripsi
- b. Langkah kedua membuat naskah Video Edukasi Kesenian Dongkrek berdasarkan hasil observasi
- c. Langkah ketiga yaitu mengedit video yang berupa video edukasi informatif berisi tentang penjelasan Kesenian Dongkrek
- d. Langkah keempat melakukan finalisasi Video Edukasi Kesenian Dongkrek

3.4 Prosedur Penyajian

Pembuatan produk video edukasi ini nantinya akan menghasilkan video animasi dengan tampilan dan penjelasan yang edukatif dan juga informatif dengan tujuan yaitu untuk memperkenalkan dan juga memberikan gambaran umum tentang Kesenian Dongkrek kepada masyarakat secara luas sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya negara sendiri. Prosedur penyajian produk tugas akhir berupa video edukasi ini menggunakan aplikasi Canva. Setelah melakukan tahap finalisasi, video edukasi ini nantinya akan diunggah kea kun Youtube sehingga dapat dilihat oleh masyarakat umum.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

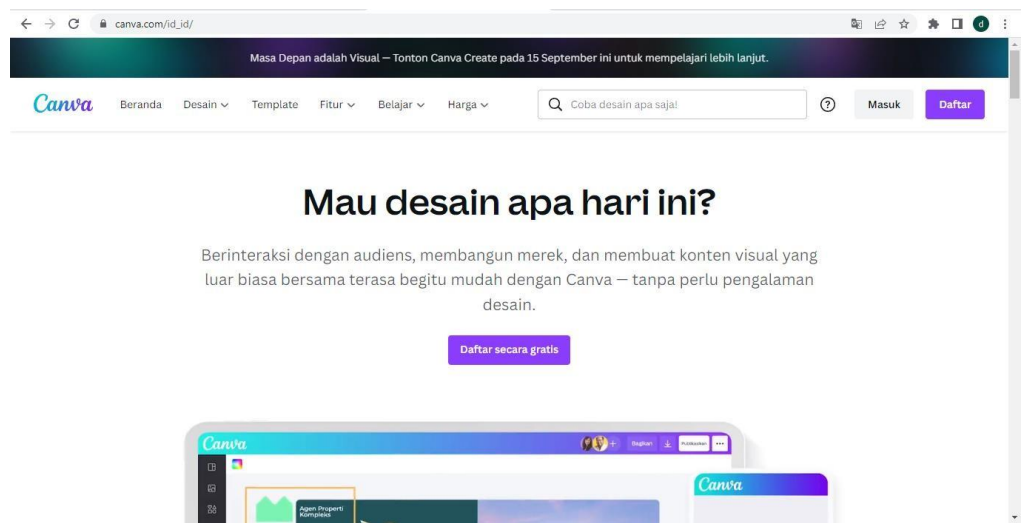
4.1 Tahap Pra – Produksi

- a. Melakukan observasi tentang Kesenian Dongkreng menggunakan beberapa sumber, yaitu internet, jurnal penelitian, dan juga skripsi
- b. Membuat naskah Kesenian Dongkreng yang akan dibuat video edukasi
- c. Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses produksi
- d. Mulai membuat produksi video edukasi

4.2 Tahap Produksi

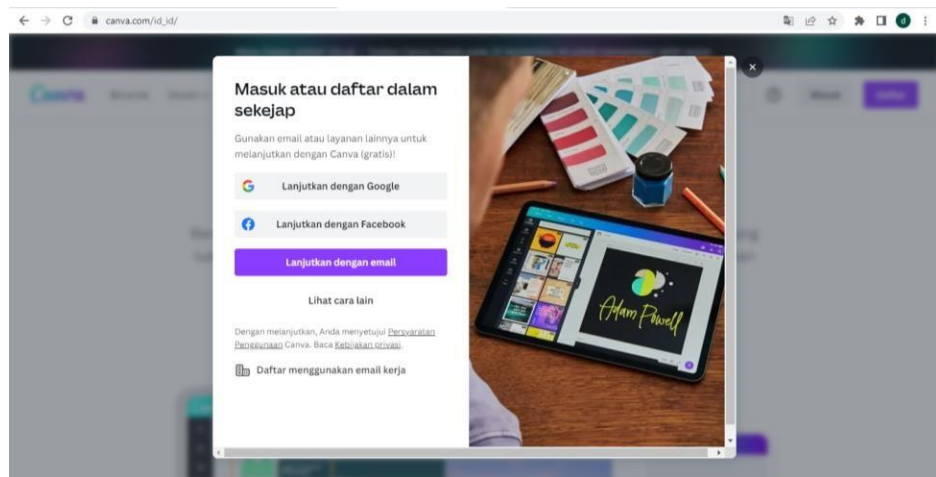
Langkah-langkah proses pembuatan video edukasi:

- a. Langkah pertama yaitu membuka aplikasi Canva yang akan digunakan untuk membuat dan juga mengedit Video Edukasi Kesenian Dongkrek. Aplikasi ini gratis dan dapat digunakan dengan mudah, tetapi jika ingin fitur yang lebih lengkap dapat menggunakan versi premium.



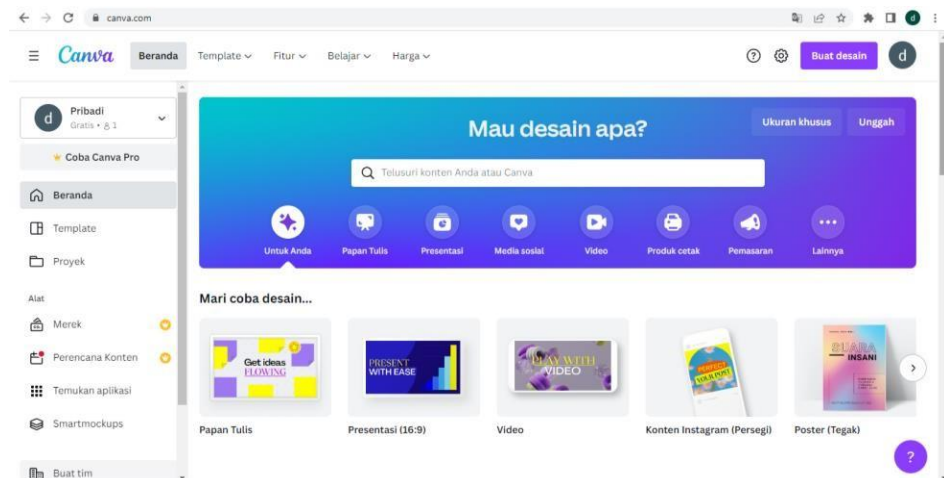
Gambar 4. 1 Tampilan awal

- b. Setelah muncul halaman awal pada Canva, maka langkah selanjutnya yaitu masuk menggunakan akun email dengan cara klik Masuk pada bagian pojok kanan atas dan masukkan email yang akan digunakan sehingga nantinya dapat masuk dan memulai membuat video animasi.



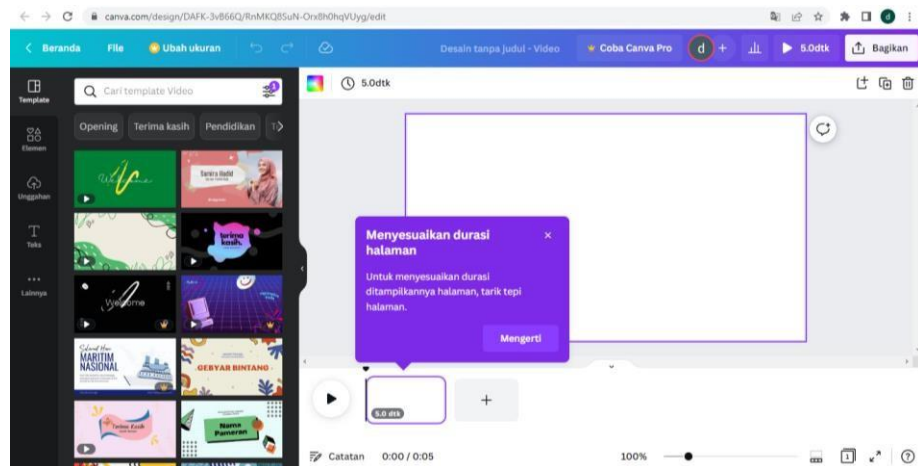
Gambar 4. 2 Tampilan masuk aplikasi

- c. Jika sudah memilih dan memasukkan akun, maka tampilan halaman Canva akan berubah menjadi seperti gambar di bawah ini.



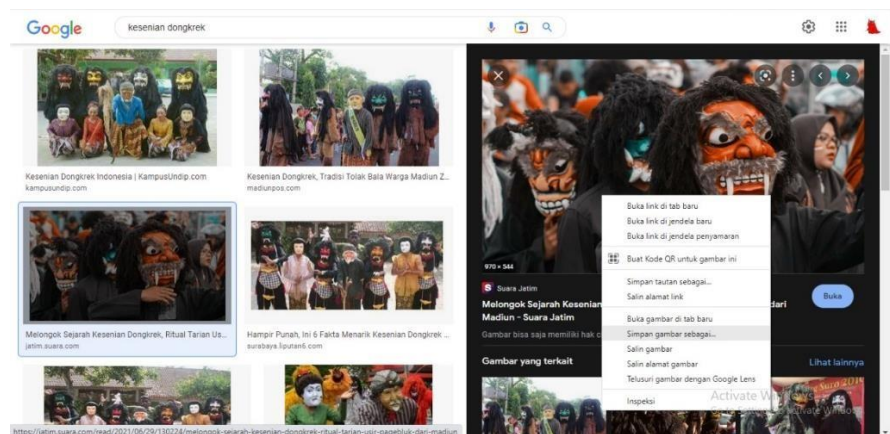
Gambar 4. 3 Tampilan setelah masuk

- d. Langkah kedua yaitu mulai membuat isi dari video. Pilih video kemudian kita dapat mulai mengatur dan menyesuaikan durasi video serta memasukkan tulisan dan juga gambar penjelas yang nantinya akan dibuat menjadi satu kesatuan video animasi yang utuh. Tampilan halaman pada saat awal *editing* video yaitu seperti pada gambar di bawah ini.

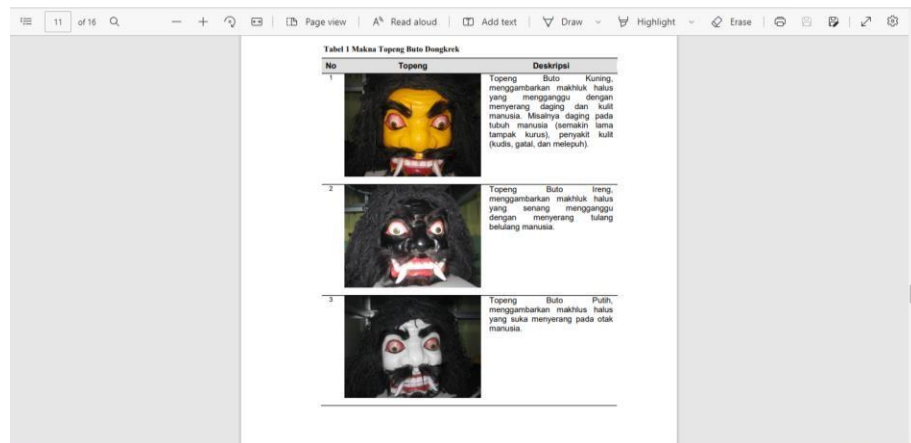


Gambar 4. 4 Tampilan halaman edit video

- e. Langkah ketiga yaitu mencari dan menambahkan gambar sebagai bentuk visualisasi sehingga dapat mendukung isi dari narasi yang akan disampaikan pada video. Penulis mencari gambar dengan menggunakan sumber dari internet serta jurnal penelitian.

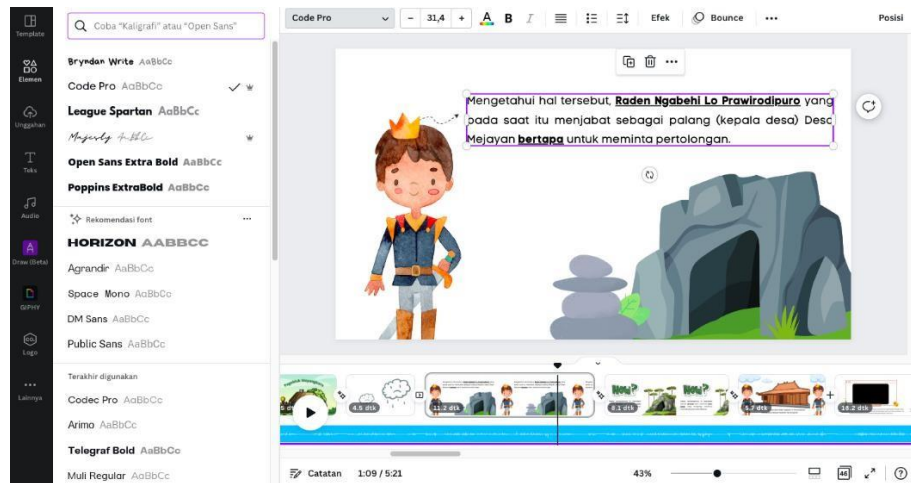


Gambar 4. 5 Proses mencari gambar



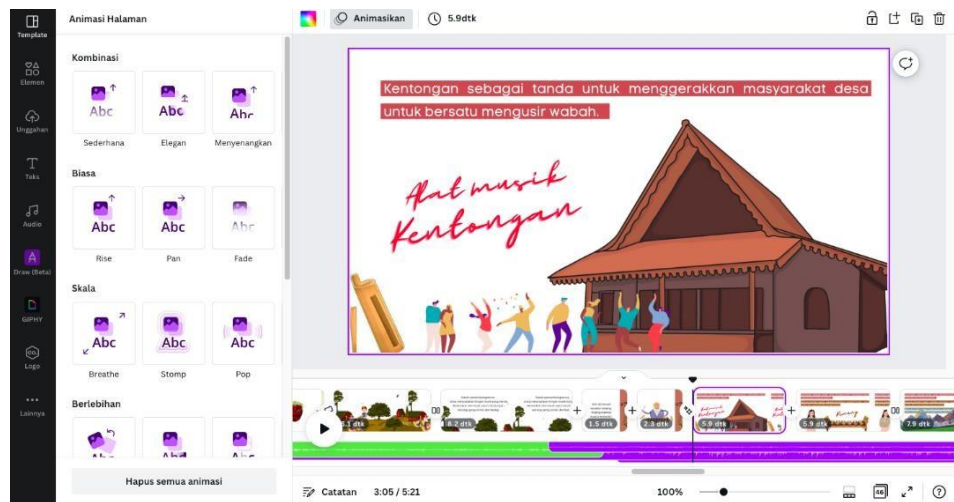
Gambar 4. 6 Referensi gambar

- f. Langkah keempat yaitu mulai memasukkan materi dan mengedit per bagian yang nantinya akan disatukan menjadi video animasi yang utuh.



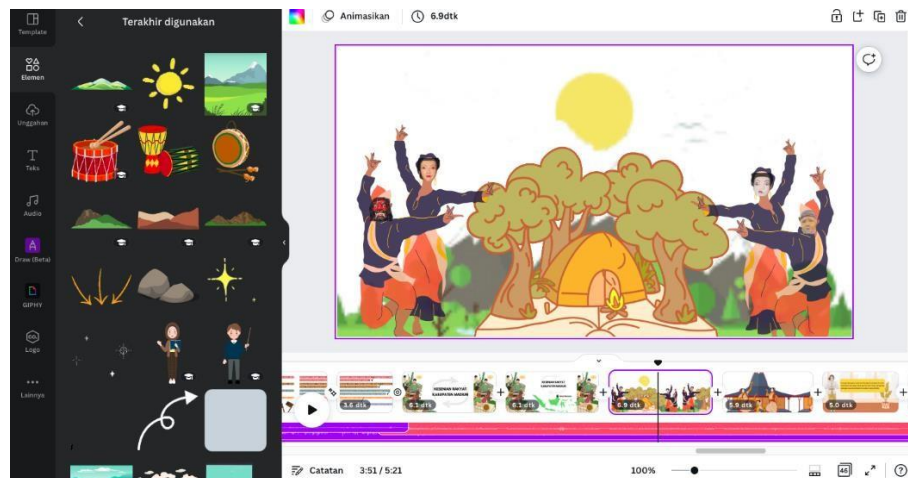
Gambar 4. 7 Proses edit video

- g. Kita juga dapat memilih dan menyesuaikan jenis tulisan sesuai dengan keinginan sehingga jenis tulisan nantinya dapat beraneka ragam dan tidak membosankan.



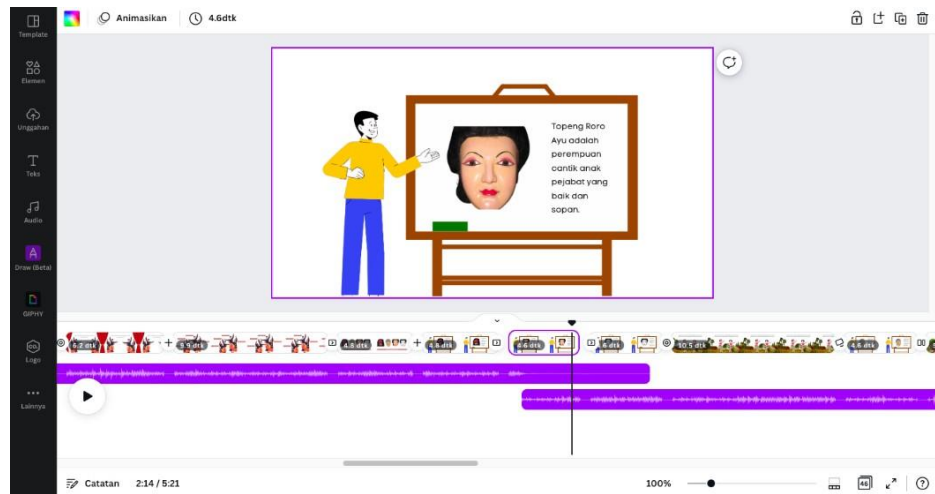
Gambar 4. 8 Proses edit tulisan

- h. Lengkapi juga dengan gambar animasi sesuai dengan materi yang dibutuhkan sehingga nantinya video terlihat lebih menarik.



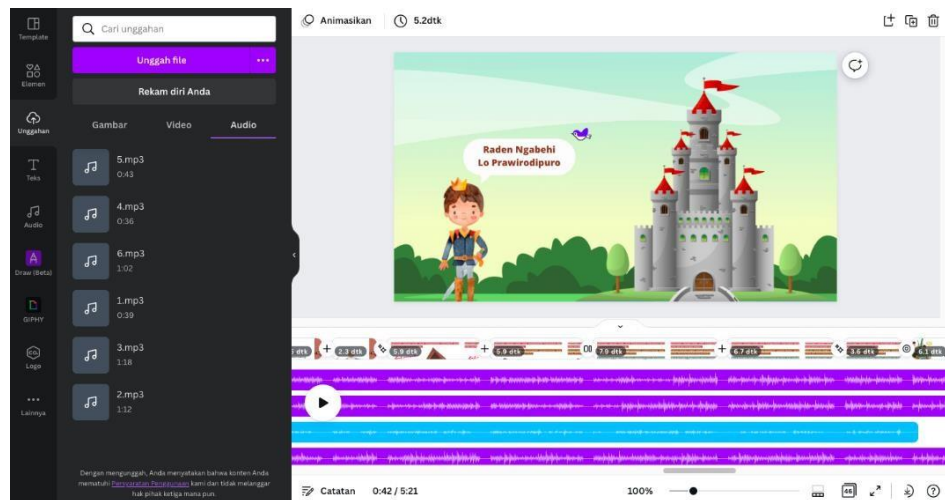
Gambar 4. 9 Proses penambahan animasi

- i. Selain itu, tambahkan juga gambar pelengkap seperti topeng dan jenis alat musik sebagai bentuk visualisasi sehingga dapat menambah penjelasan dari materi yang akan disampaikan.



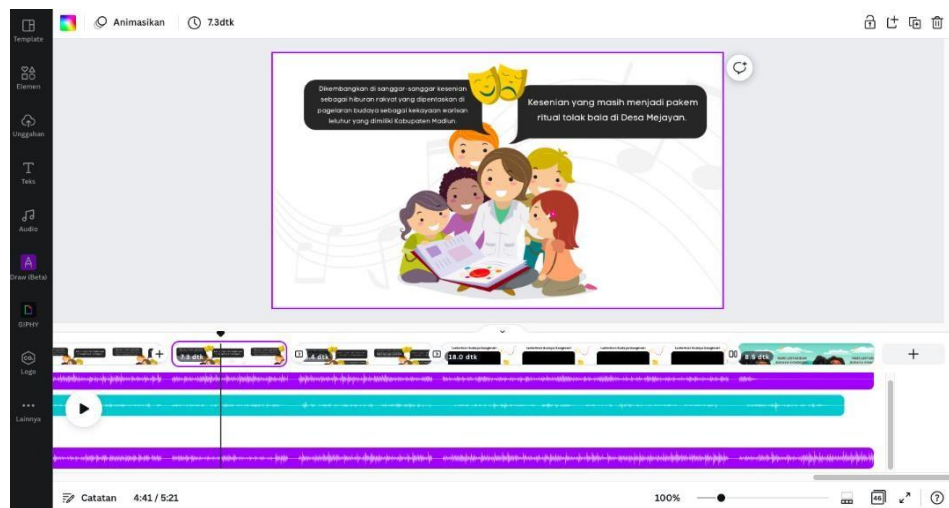
Gambar 4. 10 Proses penambahan gambar

- j. Langkah selanjutnya yaitu menambahkan *voice over* sebagai penjelasan materi dalam bentuk audio atau suara sehingga penonton nantinya tidak hanya melihat tetapi juga mendengarkan penjelasan dari materi. Tambahkan juga *background music* sehingga video dan penjelasannya tidak terdengar membosankan.



Gambar 4. 11 Proses penambahan voice over

- k. Setelah itu, sesuaikan juga *voice over* dengan materi yang disampaikan sehingga video dan audio berjalan dengan sesuai.



Gambar 4. 12 Proses menyesuaikan audio

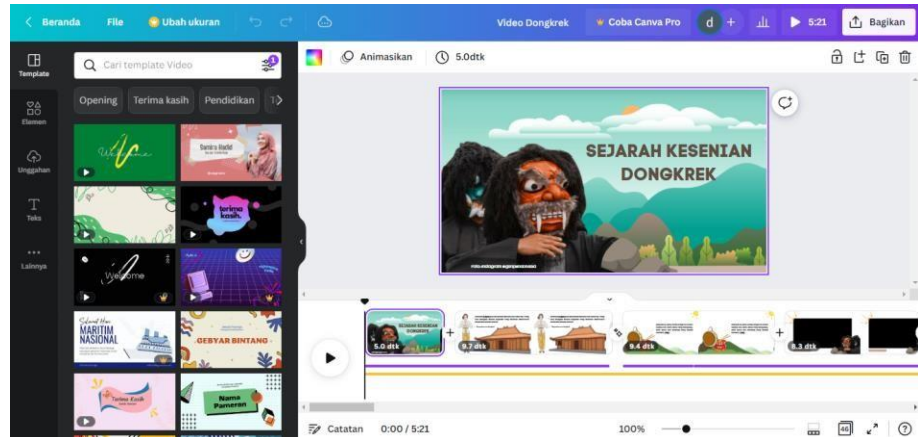
1. Atur dan sesuaikan juga durasi dari video dan juga audio agar durasi tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lama. Jika durasi terlalu cepat, maka pesan dan materi yang akan disampaikan tidak akan maksimal. Sebaliknya, jika durasi terlalu lama dapat membuat penonton menjadi bosan dan tidak tertarik untuk menyelesaikan keseluruhan dari video dan juga materi yang disampaikan didalamnya.



Gambar 4. 13 Proses mengatur durasi

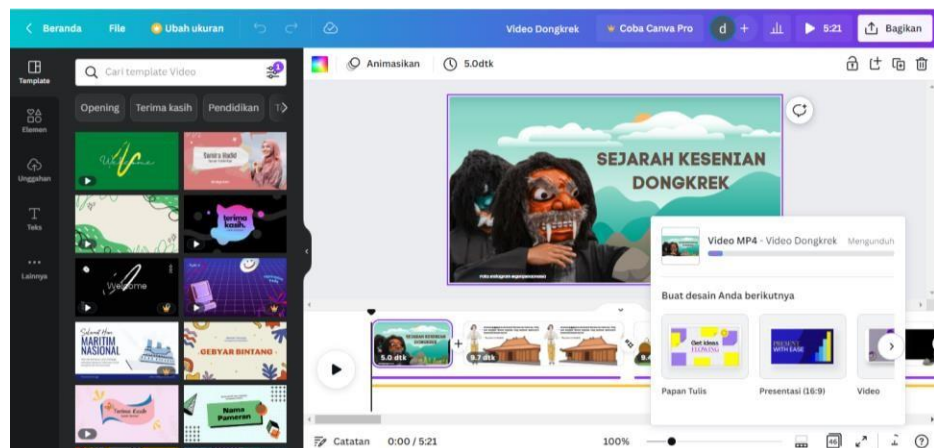
- m. Langkah terakhir setelah semua materi dan *voice over* telah selesai dibuat yaitu melakukan *export* video ke laptop sehingga nantinya hasil

video akan tersimpan dengan cara klik Bagikan pada bagian pojok kanan atas.



Gambar 4. 14 Proses edit video selesai

- n. Lanjutkan klik Unduh dan video akan tersimpan ke dalam laptop. Setelah video selesai diunduh maka proses pembuatan video telah selesai dan video dapat dipublikasikan.



Gambar 4. 15 Proses export video

4.3 Tahap Pasca – Produksi

Setelah tahap produksi selesai, langkah selanjutnya yaitu melakukan publikasi video edukasi ke akun Youtube sehingga nantinya video dapat diakses dan ditonton oleh masyarakat luas. Agar video dapat menjangkau cakupan masyarakat yang luas, dapat ditambahkan *hashtag* sehingga dapat menambah jumlah penonton menjadi lebih banyak serta video dapat lebih mudah ditemukan. Video edukasi informatif ini diharapkan dapat menjadi tontonan yang bermanfaat serta menambah pengetahuan tentang kesenian daerah di Indonesia serta menumbuhkan minat masyarakat untuk ikut serta dalam melestarikan kebudayaan bangsa.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Di era yang serba digital seperti saat ini, kehadiran internet tentunya memberikan dampak positif dan juga negatif dalam perkembangannya di kehidupan masyarakat. Kemudahan teknologi ini membuat masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan sumber informasi yang mereka butuhkan. Namun, dengan kemudahan ini tentunya masyarakat harus tetap memilah dan memilih mana informasi yang dapat dipercaya sehingga tidak menyebarkan *hoax* atau informasi palsu ke sesamanya. Peran orang tua juga sangat dibutuhkan dalam mengawasi anak-anaknya sehingga informasi yang diterima bukanlah informasi palsu yang tidak jelas kebenarannya. Dengan begitu tumbuh kembang anak tidak akan terganggu dikarenakan informasi yang diterima benar adanya.

Kemudahan informasi tentunya juga membuat budaya-budaya dari berbagai negara dapat dengan mudahnya masuk dan berkembang di sekitar masyarakat. Hal ini tentunya membuat masyarakat terlebih anak-anak dikhawatirkan memiliki ketertarikan lebih terhadap budaya asing daripada budaya negara sendiri. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk membuat Video Edukasi Kesenian Dongkrek ini dengan maksud dan tujuan yaitu memperkenalkan sebuah kesenian yang berasal dari Jawa Timur serta melestarikan kebudayaan bangsa. Dengan adanya video edukasi informatif ini dapat menjadi tayangan bermanfaat bagi masyarakat dan membuat masyarakat menjadi mengenal dan tertarik untuk tetap melestarikan kebudayaan juga kesenian yang dimiliki negara sendiri.

Proses pembuatan video edukasi ini melalui beberapa tahapan yaitu yang pertama penulis melakukan observasi melalui sumber internet, jurnal penelitian juga skripsi tentang Kesenian Dongkrek, langkah kedua yaitu membuat naskah Kesenian Dongkrek, langkah ketiga yaitu membuat Video Edukasi Kesenian Dongkrek yang menjelaskan tentang kesenian tersebut, serta langkah keempat yaitu finalisasi Video Edukasi Kesenian Dongkrek.

Video Edukasi Kesenian Dongkrek ini memuat informasi tentang sejarah kesenian dongkrek dan juga perkembangannya hingga saat ini. Dengan adanya video edukasi informatif ini, penulis berharap masyarakat jadi lebih mengenal dan meningkatkan minat masyarakat dalam melestarikan kebudayaan yang berada pada negara Indonesia sehingga kebudayaan negara sendiri tidak hilang tergerus oleh kebudayaan negara lain yang dengan mudahnya masuk dan diterima di sekitar masyarakat.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Video Edukasi Kesenian Dongkrek ini penulis mengalami kesulitan dalam hal pengeditan video dikarenakan penulis tidak begitu mahir dalam hal mengedit. Penulis juga tidak dapat membuat ilustrasi berupa gambar atau sketsa sehingga penulis memilih menggunakan foto sebagai bahan visualisasi. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis menyarankan agar kedepannya isi dari konten dapat ditambah dengan gambar yang lebih bagus sehingga visualisasi dari video ini juga dapat semakin bagus. Penulis juga menyarankan untuk menambahkan beberapa efek editing yang lebih bagus lagi sehingga isi dari konten video yang dibuat dapat terlihat semakin menarik dan tidak membosankan sehingga penonton merasa tertarik dan isi juga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh masyarakat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartini. (2016). Kajian Nilai, Fungsi, dan Makna yang Terkandung dalam Seni Dongkreng. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02).
- Irhandayaningsih, A. (2018). Pelestarian Kesenian Tradisional sebagai Upaya Dalam Menumbuhkan Kecintaan Budaya Lokal di Masyarakat Jurang Blimbing Tembalang. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 2(1), 19-27.
- Komsiah, S. (2021). Sikap Masyarakat Dalam Menanggapi Informasi Hoax Kesehatan di Instant Messengers. *Dynamic Media, Communications, and Culture: Conference Proceedings*.
- Listiyanto, T. (2015). Pengaruh Pemanfaatan Video Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bandar Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*.
- Margarita, A. (2022). Perubahan Bentuk Kesenian Dongkreng dalam Budaya Masyarakat Desa Mejayan Kabupaten Madiun. *Doctoral Dissertation, ISI Surakarta*.
- Rahmawati, H. L. (2021). Kesenian Dongkreng Desa Mejayan Kabupaten Madiun Sebagai Sumber Belajar Berbasis Etnopedagogi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 9(7), 2883-2894.
- Turyati. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNS*.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Dava Azrieal Fodienta
 NIM : 151911313060
 Judul TA : Video Edukasi Kesenian Dongkrek
 Dosen Pembimbing : Tiara Kusumaningtyas, S.Hum., M.Hum.

Tanggal	Topik Konsultasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
10 Juli 2022	Produk tugas akhir		
29 Juli 2022	Judul tugas akhir		
3 Agustus 2022	Script/naskah produk tugas akhir		
7 Agustus 2022	Progres produk tugas akhir		
9 Agustus 2022	Progres laporan tugas akhir		
23 Agustus 2022	Konsultasi laporan tugas akhir		
7 September 2022	Pemaparan hasil tugas akhir		
17 September 2022	Revisi hasil produk dan laporan tugas akhir		
23 September 2022	Menyampaikan hasil produk dan laporan tugas akhir		