

VIDEO STORY TELLING – LEGENDA DANAU SITU BAGENDIT

TUGAS AKHIR



Oleh:

KHOFIYA FAIZA RIZQY
NIM 151911313063

PROGRAM STUDI D-III PERPUSTAKAAN
DEPARTEMEN TEKNIK
FAKULTAS VOKASI
SURABAYA 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 atau ditulis oleh individu penyusun, kecuali bisa dituliskan dengan format isi Tugas Akhir.

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

Blitar, Juli 2022

Penulis

Khofiya Faiza Rizqy

151911313063

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
VIDEO STORY TELLING - LEGENDA DANAU SITU BAGENDIT
TUGAS AKHIR

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya

Bidang Perpustakaan

Pada Departemen Teknik Fakultas Vokasi

Universitas Airlangga

Oleh:

Khofiya Faiza Rizqy

NIM. 151911313063

Disetujui oleh:

Pembimbing



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

NIP.197510022008012011

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 : Rabu / 20 Juni 2022
Pukul : 15.00 – 16.00
Tempat : Ruang 304

Panitia Penguji:

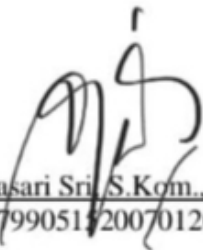
Ketua Penguji



Dessy Harisanty, S.Sos., MA.
NIP.198412152009122007

Anggota Penguji I

Anggota Penguji II



Dyah Puspitasari Sri, S.Kom., M.Hum.
NIP.1979905112007012001



Dr. Fitri Mutia, A.K.S., M. Si
NIP.197510022008012011

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 miliki Universitas Airlangga

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya atas dilancarkan kegiatan pembuatan produk tugas akhir di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar. Tidak lupa sholawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW, karena penulis dapat menyelesaikan kegiatan dan laporan tugas akhir. Penulisan laporan tugas akhir sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) pada program studi D-III Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Surabaya. Laporan ini disusun sebagaimana kegiatan yang telah dilaksanakan penulis di Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir:

1. Dessy Harisanty, S.Sos., M.A, selaku Koordinator Program Studi D III Perpustakaan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga.
2. Dr. Fitri Mutia, A.KS., M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan ilmunya untuk membimbing penulisan laporan tugas akhir.
3. Tiara Kusumaningtyas, S.Hum, M.Hum, selaku Dosen Perwalian yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
4. Segenap Dosen Studi D III Perpustakaan Universitas Airlangga yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
5. Orang Tua Tercinta, Ibu Nurhayati dan Ayah Khusnul Khuluk, selaku orangtua yang *supportif* selalu memberikan kasih sayang, moral, materil, dan tidak lupa dengan doa-doa beliau yang dihaturkan untuk penulis.
6. Hadirotul Mufidah, Akhmad Yazid, Arunia Zulifa Laili, dan Abid Pamungkas selaku kakak penulis dan ipar penulis, yang selalu memberikan semangat dan nasihat untuk menyelesaikan laporan tugas akhir.
7. Gibril El Syawal dan Gesang Fawwas selaku keponakan tersayang penulis yang memberikan hiburan disaat penulis sedang menyelesaikan laporan tugas akhir.

8. Khusnul Khuluk M.Pd, selaku kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar yang telah memberikan ruang dan kesempatan penulis untuk melakukan kegiatan pembuatan produk tugas akhir.
9. Seluruh siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Blitar yang telah ikut serta berpartisipasi dalam pembuatan produk tugas akhir.
10. Orang terdekat penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak dalam menyusun laporan tugas akhir.

Penulis menyadari penulisan laporan tugas akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang bermanfaat. Akhir kata, penulis berharap semoga pihak yang telah membantu penulis dalam kegiatan dan penulisan laporan tugas akhir dibalas oleh Allah SWT. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca laporan tugas akhir.

Surabaya, Juli 2022

Penulis

ABSTRAK

Kegiatan literasi sekolah merupakan usaha menumbuhkan kemampuan aktivitas membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. Mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan literasi yaitu *story telling* merupakan upaya kegiatan literasi sekolah untuk menumbuhkan minat baca dan imajinasi siswa. Video *story telling* Legenda Danau Situ Bagendit terdapat kisah asal mula dibentuknya Danau Situ Bagendit di Jawa Barat. Legenda tersebut mengisahkan Nyi Endit yang pelit terhadap warganya dan menjadi perusak hubungan orang lain. Perbuatan Nyi Endit yang menyebabkan Nyi Usrek mengucapkan sumpahnya karena ulah Nyi Endit. Video *story telling* ini cocok untuk keluarga dan remaja khususnya usia 12 -18 tahun. Pembuatan produk tugas akhir dikerjakan mulai bulan Juli 2022 menggunakan teater mini di Aula MAN 2 Blitar dan melibatkan siswa MAN 2 Blitar. Video ini diedit dengan aplikasi *VN (VlogNow)* karena fitur yang mudah dan sederhana untuk digunakan. Video dan kegiatan *story telling* ini bermanfaat sebagai sarana literasi, hiburan, dan edukasi dengan memahami isi moral cerita didalamnya.

Kata Kunci: Story telling, Danau Situ Bagendit, Gerakan Literasi

ABSTRAC

School literacy activities are an effort to grow the ability to read, see, listen, write, and speak. Inviting students to take part in literacy activities, namely story telling is an effort of school literacy activities to foster interest in reading and students' imagination. Video story telling The legend of Lake Situ Bagendit contains the story of the origin of the formation of Lake Situ Bagendit in West Java. The legend tells of Nyi Endit who is stingy with his people and destroys other people's relationships. Nyi Endit's actions that caused Nyi Usrek to take her oath were caused by Nyi Endit. This story telling video is suitable for families and teenagers, especially those aged 12 -18 years. The making of the final project product was carried out starting in July 2022 using a mini theater in the Hall of MAN 2 Blitar and involving students of MAN 2 Blitar. This video was edited with the VN application (VlogNow) because of its easy and simple features to use. This video and story telling activity is useful as a means of literacy, entertainment, and education by understanding the moral content of the story in it

Keywords: Storytelling, Lake Situ Bagendit, Literacy Movement

DAFTAR ISI

VIDEO STORY TELLING – LEGENDA DANAU SITU BAGENDIT	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	iv
PEDOMAN PENGGUNAAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Perumusan Masalah.....	16
1.3 Batasan Masalah.....	16
1.4 Tujuan	17
1.5 Manfaat	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Pengertian <i>Storytelling</i>	18
2.2 Manfaat <i>Storytelling</i>	18
2.3 Jenis <i>Storytelling</i>	19
BAB III METODE PEMBUATAN PRODUK.....	21
3.1 Tempat.....	21
3.2 Waktu Pelaksanaan	21
3.3 Bahan dan Alat	22
3.3.1 Bahan	22
3.3.2 Alat	23
3.4 Konsep Produk Video <i>Story Telling</i> - Legenda Danau Situ Bagendit....	23

3.4.1 Ide Cerita	23
3.4.2 Sasaran.....	23
3.4.3 Pokok Materi.....	23
3.4.4 Sinopsis	24
3.4.5 Tim Produksi.....	24
3.4.6 Skrip.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Tahap Persiapan.....	32
4.1.1 Tahap Pra Produksi.....	32
4.2 Tahap Inti Produk.....	32
4.2.1 Tahap Produksi.....	32
4.2.2 Tahap Pasca Produksi.....	33
BAB V PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar Penulis dan Tim Mempersiapkan Produksi.....	34
Gambar 4.2 Tangkapan Layar Aplikasi VN.....	34
Gambar 4.3 Tangkapan Layar File Foto atau Video pada Perangkat.....	34
Gambar 4.4 Tangkapan Layar File Video yang dipilih Penulis.....	35
Gambar 4.5 Tangkapan Layar Fitur edit VN.....	35
Gambar 4.6 Tangkapan Layar Fitur Penambah suara	36
Gambar 4.7 Tangkapan Layar Fitur Penambah Teks	37
Gambar 4.8 Tangkapan Layar Fitur Menu Simpan.....	37
Gambar 4.9 Tangkapan Layar Fitur Menu Pengatur resolusi	37
Gambar 4.10 Tangkapan Layar Proses Render Video	38
Gambar 4.11 Tangkapan Layar Cuplikan Hasil Video.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan	23
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Bimbingan Tugas Akhir	42
Lampiran 2 Foto Bersama Pemeran Cerita... ..	42

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman semakin pesat untuk menuntut setiap orang mempunyai kegemaran membaca dan menulis guna memperoleh pengetahuan serta wawasan yang luas untuk meningkatkan kecerdasan seseorang (Nuraisyah, 2018). Kemampuan membaca dan menulis dijadikan sebagai tolak ukur dalam mencapai keberhasilan, karena dengan memiliki kemampuan membaca dan menulis akan mempermudah kegiatan belajar bagi siswa untuk masa yang akan datang. Pada tahun 2013 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Peraturan Menteri Nomor 23 tahun 2013 mencanangkan gerakan literasi sekolah untuk membantu siswa dalam kegiatan menumbuhkan budaya membaca dan menulis dilingkup sekolah. Kualitas pendidikan di Indonesia masih membutuhkan banyak perbaikan dalam berbagai aspek salah satunya kegiatan gemar membaca (Sukansi, 2017).

Kegiatan literasi di sekolah merupakan salah satu usaha kegiatan menumbuhkan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara (Faizah, 2016). Kegiatan literasi dapat dilakukan dengan cara internal sekolah, mengenalkan melalui kegiatan belajar didalam kelas dengan materi pelajaran dan cara eksternal sekolah dengan mengembangkan kegiatan literasi diluar kelas salah satunya dengan mengembangkan budaya lisan. Kegiatan literasi berbudaya lisan dapat diterapkan pada kegiatan *Storytelling*, *Storytelling* memberikan lingkup materi berupa pengetahuan bahasa, pengetahuan sastra, dan pengetahuan literasi. Kegiatan *Storytelling* merupakan kegiatan literasi lisan yang melatih seseorang untuk berbahasa dengan mengasah banyak kosa kata dan dirangkai menjadi kumpulan kata yang dinamakan kalimat (Mutiatun, 2021). Jenis bentuk *Storytelling* terdapat tiga, yaitu dongeng, fable, cerita rakyat atau legenda.

Implementasi kegiatan *Storytelling* yang penulis laksanakan yaitu dengan penampilan teater bersama siswa MAN 2 Blitar. Kegiatan teater yang dilaksanakan penulis dengan siswa MAN 2 Blitar untuk mengajak siswa gemar literasi dengan kegiatan membaca, menulis, menyimak, melihat, berbicara, serta kegiatan untuk mengekspresikan dirinya. Gemar literasi melalui media teater yang dilaksanakan oleh penulis dan siswa MAN 2 Blitar turut mengajak siswa untuk melatih

Implementasi kegiatan *Storytelling* yang penulis laksanakan yaitu dengan penampilan teater bersama siswa MAN 2 Blitar. Kegiatan teater yang dilaksanakan penulis dengan siswa MAN 2 Blitar untuk mengajak siswa gemar literasi dengan kegiatan membaca, menulis, menyimak, melihat, berbicara, serta kegiatan untuk mengekspresikan dirinya. Gemar literasi melalui media teater yang dilaksanakan oleh penulis dan siswa MAN 2 Blitar turut mengajak siswa untuk melatih koordinasi satu individu dengan individu lainnya.

Kegiatan teater yang ditampilkan penulis bersama siswa MAN 2 Blitar diimplementasikan dalam kemasan teater legenda Situbagendit yang mengisahkan asal mula Danau Situ Bagendit. Dibalik pesona alam indah dan menarik wisata, Danau Situ Bagendit yang terletak di Garut, Jawa Barat memiliki asal terbentuknya danau tersebut. Asal Danau Situ Bagendit terbentuk oleh janda kaya raya yang pelit bernama Nyi Endit (Saridera, 2018). Oleh Nyi Endit yang telah mengusir perempuan tua bernama Nyi Usrek. Nyi Usrek melakukan sumpah serapah dan mengutuk rumah Nyi Endit dan suaminya menjadi danau karena mereka telah melakukan perbuatan tidak baik kepada Nyi Usrek.

Legenda Danau Situ Bagendit merupakan warisan nenek moyang secara turun temurun. Sebagai generasi muda memerlukan melestarikan budaya Indonesia agar tetap terjaga kelestariannya. Melalui kegiatan *storytelling* teater, siswa akan menambah pengetahuan wawasan cerita legenda Danau Situ Bagendit. Kegiatan gerakan literasi, kegiatan teater yang dilaksanakan penulis dan siswa MAN 2 Blitar yang mengisahkan legenda Danau Situ Bagendit memiliki manfaat lain yaitu sebagai promosi wisata edukasi salah satu daerah di Jawa Barat.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimanakah pembuatan video *story telling* Legenda Danau Situ Bagendit?

1.3 Batasan Masalah

Pemilihan produk tugas akhir video *story telling* ini cocok untuk ruang lingkup keluarga, orangtua bersama anak dengan rentan usia 12-18 tahun. Pembuatan produk tugas akhir ini bekerja sama dengan siswa MAN 2 Blitar.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan produk video *story telling* antara lain:

1. Sebagai kegiatan literasi untuk kalangan remaja
2. Mengajarkan remaja untuk mendengarkan, menyimak, membaca, dan konsentrasi
3. Sebagai sarana hiburan dan edukasi bagi keluarga
4. Memperkenalkan asal usul Danau Situ Bagendit sebagai warisan fenomena alam di Jawa Barat
5. Melalui video *story telling* bertujuan untuk meningkatkan gemar literasi dan kreatif pada siswa

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan produk tugas akhir video *story telling* antara lain:

1. Penulis belajar menerapkan dan mempraktikan teori yang sudah dipelajari diperkuliahan
2. Kegiatan pembuatan produk tugas akhir bersama siswa MAN 2 Blitar dapat meningkatkan ketrampilan siswa MAN 2 Blitar
3. Melalui video *story telling* dapat digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus menambah wawasan cerita rakyat Legenda Danau Situ Bagendit untuk penonton
4. Melestarikan cerita legenda Indonesia agar tetap lestari

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian *Storytelling*

Secara etimologi, *story telling* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki arti bercerita. Sedangkan secara terminologi, *story telling* merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan dengan cara memberikan umpan untuk timbal balik komunikasi yang diterapkan pada kegiatan bercerita (Nizar, 2016). Sandy Ramadhany (2019) menyatakan *story telling* merupakan proses kegiatan penyampaian cerita kepada orang lain yang bersifat menyenangkan bagi penonton serta menumbuhkan imajinasi kepada penonton.

Story telling merupakan penyampaian cerita yang dilaksanakan secara menekankan kekreativitasan dalam menyampaikan sebuah cerita dengan menekankan beberapa aspek kepekaan, ketulusan hati, emosi, fantasi, dan daya imajinasi seseorang (Wardiah, 2017). Penjelasan tersebut, *story telling* dapat disimpulkan sebagai seni berkomunikasi dan berbahasa dengan cara penyampaian melalui media cerita secara lisan sehingga menimbulkan imajinasi dan kreatif peserta didik.

2.2 Manfaat *Storytelling*

Metode *story telling* untuk meningkatkan literasi secara lisan memberikan manfaat diantaranya yakni, peserta didik dapat berimajinasi tentang yang disampaikan oleh pencerita, meningkatkan kemampuan koordinasi antara otak kanan dan otak kiri untuk fungsi pengembangan imajinasi dan kekreativitasan, dan melatih seseorang untuk berbahasa (Mansyur, 2019). Hakekatnya metode *story telling* merupakan metode ceramah atau bercerita yang dapat membentuk karakter anak (Bundiati, 2016). *Story telling* memberikan cerita yang berkaitan dengan seseorang untuk mengambil kesimpulan tentang nilai-nilai kebenaran, integritas moral, kejujuran, loyalitas, dan nilai-nilai baik lainnya. Hal tersebut peserta didik atau siswa akan mendapatkan nilai-nilai kehidupan yang didapat dari kegiatan menganalisis cerita yang disampaikan oleh pencerita. Manfaat yang diambil dari

pernyataan sebelumnya peserta didik atau siswa dapat mengambil keputusan yang sesuai dihadapannya (Istiani et.al, 2020).

Menurut Winoto dan Prijana (2019) *story telling* atau kegiatan bercerita merupakan kegiatan efektif dalam mengupayakan kegiatan gemar membaca pada peserta didik atau siswa, dikarenakan peserta didik atau siswa akan melihat budaya tutur atau ucapan Bahasa yang menjadi aktivitas keseharian seseorang yang lebih banyak atau bertukar informasi. Kegiatan *story telling* memiliki manfaat untuk mengkoordinasi konsentrasi seseorang dengan memusatkan perhatian kearah objek tertentu, tanpa menggurui penonton cerita akan mengambil hikmah atau moral yang disampaikan pencerita melalui ceritanya, serta mendorong peserta didik atau siswa dalam kegiatan gerakan literasi yang berupa gemar membaca, menulis, dan menyimak (Wardiah, 2017).

Pemaparan yang telah disampaikan oleh penulis dengan mendengarkan *story telling* dan melihat *story telling* memiliki manfaat untuk menanamkan literasi. Kegiatann tersebut menanamkan berupa membaca, melihat, menyimak, menulis, berbicara, dan memahami menanamkan nilai kehidupan. Selain itu, kegiatan *story telling* dapat meningkatkan wawasan dan membentuk kepribadian seperti hikmah atau pesan moral yang ada didalam cerita tersebut.

2.3 Jenis Storytelling

Terdapat beberapa jenis pembagian *story telling* yang sering atau populer digunakan, antara lain:

1. Fabel

Fabel merupakan jenis *story telling* yang bercerita tentang kehidupan binatang yang didalamnya bercerita tentang kehidupan binatang yang dapat berfikir, bereaksi, dan berbicara seperti manusia. Cerita fable ini, dapat memberikan daya tarik khususnya untuk anak-anak yang menghibur serta mendidik yang didapat dari pesan moral pelajaran cerita (Izzah, 2020).

2. Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap menjadi sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi di dahulu kala. Cerita legenda terjadi di masa lampau yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia. Legenda diperankan oleh tokoh manusia walaupun ada kalanya diperankan oleh makhluk hidup ajaib. Legenda bukan salah satu dari sejarah, legenda dan sejarah memiliki sifat yang sama pada masanya di masa lampau tetapi kejadian sejarah lebih nyata dan kejadian legenda seringkali tidak bersifat murni adanya (Pratama, 2018). Jenis cerita legenda digunakan penulis untuk membuat produk tugas akhir.

3. Dongeng

Dongeng merupakan cerita khayalan yang tidak benar adanya terjadi. Dongeng diceritakan sebagai hiburan, meskipun kenyataan banyak yang menggambarkan benar terjadinya, mengandung pesan moral di dalam ceritanya atau sindiran di dalamnya. Dongeng tidak hanya berkisah tentang manusia, melainkan semua di sekitar kita yang dapat dijadikan dongeng (Rukiyah, 2018).

BAB III METODE PEMBUATAN PRODUK

3.1 Tempat

Pembuatan produk tugas akhir penulis terletak di Aula MAN 2 Blitar. Pemilihan Aula MAN 2 Blitar dipilih karena persetujuan bersama dengan siswa MAN 2 Blitar. Lokasi Aula sekolah tidak memerlukan pengeluaran untuk menyewa tempat serta, Aula sekolah memadai properti yang digunakan dalam pembuatan video *storytelling*.

3.2 Waktu Pelaksanaan

Pada sub bab ini, penulis memaparkan waktu pelaksanaan kegiatan pembuatan produk tugas akhir.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan

Hari / Tanggal	Kegiatan	Keterangan
Rabu, 15 Juni 2022	Mengumpulkan ide dan data	Pencarian judul cerita yang akan diproduksi
Rabu, 22 Juni 2022	Mengumpulkan ide dan data	Pembuatan teks naskah cerita dan <i>casting</i> pemeran
Minggu, 3 Juni	Persiapan pembagian tugas	Pembagian tugas pemeran
Senin, 4 Juni 2022	Persiapan pembacaan naskah	Percobaan pembacaan naskah oleh pemeran yang telah dipilih melalui <i>casting</i>
Selasa, 5 Juni 2022	Persiapan properti	Tim <i>story telling</i> membuat property pendukung
Rabu, 6 Juni 2022	Percobaan lepas naskah	Pelafalan pemeran tanpa naskah
Kamis, 7 Juni 2022	Percobaan lepas naskah dan pengambilan video	Pelafalan dan percobaan pengambilan kegiatan bercerita serta evaluasi kegiatan percobaan
Jum'at, 8 Juni 2022	Pengambilan video	Pengaturan dan pengambilan video cerita

Sabtu, 9 Juni 2022	Pengambilan video dan <i>editing</i>	Revisi pengambilan video yang kurang memuaskan
Minggu, 10 Juni 2022	Finalisasi	Pengeditan dan <i>finishing</i> kegiatan

3.3 Bahan dan Alat

Kegiatan pembuatan produk video memerlukan persiapan bahan dan alat, berikut bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan video produk tugas akhir:

3.3.1 Bahan

Berikut merupakan bahan yang digunakan dalam membuat properti dan latar cerita:

1. 2 buah Kain goni digunakan sebagai pembuatan latar rumah
2. 6 buah Kardus sebagai penutup jendela ruangan pengambilan gambar
3. 4 Potongan kayu sebagai dekorasi panggung
4. 1 Pohon kering sebagai dekorasi panggung
5. 2 lembar kain korden motif sebagai property pemain utama
6. 1 gulung kawat emas sebagai pembuatan gelang
7. 1 cermin sebagai latar bercermin
8. 1 kotak perhiasan sebagai properti
9. 1 set perlengkapan dapur sebagai properti adegan di ruang makan
10. 1 tudung saji sebagai properti adegan di dapur
11. 2 topi capil sebagai properti pemeran tokoh warga
12. 1 tongkat
13. 1 set gelang emas imitasi sebagai properti penghias pemeran utama wanita
14. 5 meter kain *back drop* sebagai latar panggung
15. 6 tanaman hias sebagai penghias latar panggung
16. 1 buah taplak meja sebagai properti adegan meja
17. 2 bantal sebagai properti karung beras

3.3.2 Alat

1. Gunting untuk menggunting pembuatan latar pada kain goni, kardus, dan pembuatan gelang
2. Selotip digunakan sebagai perekat
3. Kamera seluler untuk pengambilan gambar
4. Tripod sebagai penyangga kamera seluler agar bias stabil
5. Lampu sebagai pencahayaan ruangan
6. *Sound system* sebagai pengambilan suara agar terdengar

3.4 Konsep Produk Video *Story Telling*- Legenda Danau Situ Bagendit

3.4.1 Ide Cerita

Ide cerita ini muncul dikarenakan kisah Danau Situ Bagendit tercipta dari manusia yang pelit, sombong, dan kikir seperti Nyi Endit. Cerita legenda Danau Situ Bagendit merupakan warisan tanah Jawa yang terletak pada Jawa bagian barat. Penulis menginginkan menyajikan cerita dalam kemasan teater atau drama yang bertujuan untuk mengajak siswa MAN 2 gemar literasi dan menghibur penonton serta pemeran selama kegiatan libur sekolah. Cerita Danau Situ Bagendit memiliki moral cerita pelajaran berharga untuk saling menghargai satu sama lain serta menjauhi perilaku semena-mena kepada orang di sekitar dan serakah terhadap harta benda yang dimiliki karena akan mengundang malapetaka di kemudian hari.

3.4.2 Sasaran

Sasaran dari produk tugas akhir untuk semua kalangan khususnya remaja umur 12 – 18 tahun yang ingin mengetahui cerita legenda Danau Bagendit. Cerita legenda ini mengajarkan kepada siswa untuk fokus dan menyimak cerita dengan baik. Cerita ini berisi moral yang dapat dipetik untuk remaja di kehidupan saat ini dan selanjutnya. Khalayak kalangan umum, video ini dijadikan sebagai sarana hiburan, pengetahuan, dan mengembangkan minat baca.

3.4.3 Pokok Materi

Kegiatan menonton video ini diharapkan dapat memberikan dampak baik untuk penonton. Dampak yang didapat penonton untuk menonton video ini adalah dapat memetik amanat, nilai, dan pelajaran hidup dari legenda Danu Situ Bagendit

yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan teater yang melibatkan siswa MAN 2 Blitar untuk mengajak siswa agar melek literasi dan mengisi liburan panjang siswa.

3.4.4 Sinopsis

Hidup sepasang suami istri yang tidak memiliki anak di Desa Karangsono bernama Nyi Endit dan suaminya bernama Kang Kabul. Suaminya adalah rentenir yang kaya raya, ia juga disegani oleh warga kampung karena mempunyai pengawal yang melindungi Kang Kabul dan istrinya.

“Punya suami Cuma bisa nyari duit, gabisa nyenengin istri buat apa?” ungkap Nyi Endit. Percintaan Nyi Endit membawa petaka untuk dirinya sendiri “Kamu terlalu berondong untukku, tapi tidak masalah, aku suka yang sangar-sangar.” Kata Nyi Endit dengan centil. Percintaan gelap itu menjadi penyebab kematian Kang Kabul.

Karena sikap pelit dan jahat Nyi Endit tenggelam bersama hartanya yang ia banggakan. Kejadian itu terbentuklah danau. Sampai sekarang danau itu masih ada yang dikenal dengan Danau Situ Bagendit.

3.4.5 Tim Produksi

1. Sutradara: Nur Siti Wijayanti
2. Produser: Khofiya Faiza Rizqy
3. Kameramen:
 - Khofiya Faiza Rizqy
 - Muhammad Abror Taqiyyuddin
4. Pemeran
 - Khofiya Faiza Rizqy
 - Sandi Agung Lintang Gumelar
 - Muhammad Abror Taqiyyuddin
 - Fajar Dwi Suparto

- Anjumi Zuhria
- Latifatul Ulfa
- Isnifa
- Silvi Octaviani
- Vinka Mafaza Arsy
- Putri Vega Agustin

5. Penyunting: Khofiya Faiza Rizqy

3.4.6 Skrip

Dahulu kala, hidup sepasang suami istri yang kaya raya. Suaminya bernama Kang Kabul, ia adalah rentenir yang kejam. Dia juga memiliki istri yang cantik rupawan. Ingin tahu kelanjutannya ceritanya? Mari kita lihat ke TKP.

- Nyi Endit : *(berdandan)* “Aduh, makin hari aku makin cantik aja, *na..na...na..*”
- Kang Kabul : “Dek..”
- Nyi Endit : “Ada apa kang mas?”
- Kang Kabul : “Sini aku mau bicara”
- Nyi Endit : “Ihh, ganggu orang dandan aja *(menggerutu)*, iya kang mas sebentar”
- Nyi Endit Menghampiri Kang Kabul. Lalu duduk disamping Kang Kabul*
- Nyi Endit : “Ada apa kang?”
- Kang Kabul : “Ini ada kalung cantik untukmu” *(menyodorkan kalung)*
- Nyi Endit : “Wahh... makasih Kang Mas, Jadi makin cinta deh.”
- Kang Kabul : “Iya, Sama-sama”
- Setelah lama berbincang, centeng datang menghadap Kang Kabul dan Nyi Endit*
- Barjo : *(hormat)* “Ampun beribu-ribu ampun Tuan, saya ingin lapor”
- Nyi Endit : “Ada apa barjo?”
- Barjo : “Mbok Rondo belum bisa membayar hutang karena ia belum memiliki uang.”
- Kang Kabul : “Apa?! Ini sudah jatuh tempo, Ayo sekarang anta raku kesana.”
- Nyi Endit : “Aku ikut” *(menggandeng Kang Kabul)*
-
- Mbok Rondo : “Bagaimana kalua Nyi Endit dan Kang Kabul datang?”
- Mbok Surti : “Ada apa to Mbok Rondo? Kok sepertinya ada masalah?”
- Mbok Rondo : “Itu lo, hutangku ke Nyi Endit makin banyak aja, bagaimana mau bayar hutang. Mau makan aja susah.”

Mbok Surti : “Maka dari itu, aku tidak mau berurusan dengan Nyi Endit sudah medit kejam lagi.”
 : *(Tiba-tiba Nyi Endit dan Kang Kabul datang)*
 Nyi Endit : “Eh Mbok Rondo.. Bayar hutangmu sekarang juga!!”
 Mbok Rondo : “Ampun beribu ampun Nyi Endit.. Hamba belum mempunyai uang.”
 Nyi Endit : “Ahh.. Banyak alasan!” *(Mendorong Mbok Rondo)*
 : *(Mbok Rondo jauh tersungkur, lalu Mbok Surti menolong Mbok Rondo yang tersungkur)*
 Mbok Surti : “Tega sekali kamu Nyi Endit”
 Nyi Endit : “Apa kamu! *(sambal menunjuk Mbok Surti)*. Jika ingin selamat, tidak usah ikut campur urusan saya. Pergi Kamu!”
 : *(Mbok Surti meninggalkan Mbok Rondo)*
 Nyi Endit : “Dasar orang kampung! Miskin, Kucel lagi!”
 Kang Kabul : “Mbok Rondo! Kamu bayar sekarang atau aku cambuk?!”
 Mbok Rondo : “Jangan cambuk saya Tuan” *(sembari meneteskan air mata)*
 Nyi Endit : “Barjo! Barjo! Cambuk dia sekarang!”
 Barjo : “Siap Nyi”
 Nyi Endit : “Ayo Kang Mas kita pergi saja dari sini”
 Kang Kabul : “Ayo dek”
 : *(Kang Mas dan Nyi Endit pergi meninggalkan Barjo dan Mbok Rondo)*
 Barjo : “Makanya bayar hutang!” *(Klaarrrr, suara cambuk)* “Dasar orang miskin!” *(Klaarrrr, suara cambuk)* “Kalau gak bisa bayar hutang, gausah belagu pake hutang segala!”
 Mbok Rondo : “Ampun centeng, ampuni saya... Saya janji akan menyicil hutang saya.” *(Mengatupkan kedua tangan, sambal memohon-mohon)*
 Barjo : “Halah omong kosong! *(Klaarrrr, suara cambuk)* “Kemarin-kemarin kemu ngomong gitu, tapi nyatanya?!”
 : *(Tiba-tiba Mbok Rondo pingsan)*
 Barjo : “Yaudah, mending aku pergi saja”

Keesokan harinya
 Nyi Endit : “Bejo!!”
 Bejo : “Sendiko dawuh, Nyai”
 Nyi Endit : “Temani saya jalan-jalan”
 Bejo : “Baik Nyai”
 : *Didepan rumah warga*
 Nyi Endit : “Hai, Rakyat-rakyat jelata. Lihat ini perhiasankusemakin hari semakin berat aja. Ya iyalah suamiku kan pekerja keras. Bukan Cuma modal hutang.”
 Bejo : “Ampun beribu ampun Nyi Endit. Hamba ingin melaksanakan tugas untuk membeli hasil panen para warga”

- Nyi Endit : “Iya, Bajo. Kamu harus membeli hasil panen para petani dengan harga yang semurah-murahnya dan kita akan menjual dengan harga yang mahal. Dengan begitu, saya akan menjadi orang yang paling kaya raya di jagad ray aini.” (*tertawa impas*)
- Bejo : “Tapi Nyai, Sebagian petani sini tidak mau menjual hasil panen pada kita”
- Nyi Endit : “Kalau begitu, paksa mereka. Pastikan mereka hanya menjual hasil panen pada kita.”
- Bejo : “Siap Nyai” (*Bejo meninggalkan Nyi Endit*)
Nyi Endit jalan sambil menggurutu hingga dihutan
- Nyi Endit : “Punya suami Cuma bisa nyari duit, gabisa nyenengin istri buat apa?”
Saat sedang berjalan sembari menghitung-hitung perhiasa, tanpa sengaja Nyi Endit menabrak pemuda yang sedang berjalan melamun. Pemuda itu gagah, tampan, dan terlihat berwibawa. Pertemuan ini membuat jantung Nyi Endit berdegup kencang. Apakah Nyi Endit akan jatuh cinta dengan pemuda tersebut? Mari kita lihat ceritanya di TKP.
- Nyi Endit : “Kamu itu kalau jal,” (*tidak meneruskan bicaranya, ia ternganga melihat ketampanan pemuda itu*)
- Kang Parmin : “Eh, maaf mbak”
- Nyi Endit : “Iya, Tidak apa-apa mas. Perkenalkan saya Nyi Endit, orang paling kaya ra sejagat raya.”
- Kang Parmin : “Iya, saya Parmin”
- Nyi Endit : “Saya lihat dari raut mukamu, sepertinya kamu sedang punya masalah”
- Kang Parmin : “Emm.. iya aku sedang mencari pekerjaan.”
- Nyi Endit : “Emangnya mau kerja apa?”
- Kang Parmin : “Yaa pa aja, yang penting bisa bekerja”
- Nyi Endit : “Kebutuhan suamiku membutuhkan centeng baru, mungkin kamu mau bekerja dengan suamiku”
- Kang Parmin : “Boleh juga, kapan aku bisa bekerja?”
- Nyi Endit : “Bagaimana kalau kamu ikut saya sekarang?”
- Kang Parmin : “Baiklah”
- Nyi Endit : “Mari..”
Pada saat dirumah..
- Kang Kabul : “Kemana saja Endit itu, sampai sekarang belum pulang kerja”
- Nyi Endit : “Kang Mas” (*Tiba-tiba datang bersama Kang Parmin*)
- Kang Kabul : “Dek, Kamu dari mana saja?”
- Nyi Endit : “Dari sana jauh, Oh iya ini kenalin Namanya Parmin”
- Kang Kabul : “Siapa dia?”
- Nyi Endit : “Dia teman saya sedang mencari pekerjaan. Bagaimana kalau Parmin saja yang jadi centengnya?”
- Kang Kabul : “Oh ya sudah kalau begitu. Saya terima jadi centeng”
- Kang Parmin : “Terimakasih, Tuan”

Kang Kabul : “Iya.” “Barjo! Barjo!”
 Barjo : “Ada apa tuan?”
 Kang Kabul : “Antar Parmin ke kamarnya”
 Barjo : “Siap, Tuan”
 Kang Kabul : “Dek, Aku mau kerumah Surip dulu”
 Nyi Endit : “Mau ngapain?”
 Kang Kabul : “Numpang tidur, Ya nagih hutang lah”
 Nyi Endit : “Oh iya, Kenapa gak ajak Barjo aja?”
 Kang Kabul : “Memangnya harus?”
 Nyi Endit : “Haruslah, nanti kalau Kang Mas kenapa-kenapa gimana? Aku juga nanti yang sedih”
 Kang Kabul : “Iya, Iya Dek”
 Nyi Endit : “Barjo!”
 Kang Kabul : “Barjo! Ayo sekarang kamu ikut aku”
 Nyi Endit : “Cepat!!”
 Barjo : “Iya Nyai, Tuan, OTW”
 Nyi Endit : “Sama temani Kang Mas kerumah Surip”
 Barjo : “Siap”
(Kang Kabul dan Barjo bergegas keluar pergi kerumah Surip)
 Nyi Endit : “Wah kesempatan emas nih, saatnya tebar pesona”

Para warga desa sekitar membicarakan Nyi Endit yang telah menjadikan Parmin sebagai centeng

Warga 1 : “Eh, eh. Dirumah Nyi Endit ada centeng baru. Apa bener?”
 Warga 2 : “Ya emang bener itu. Tidak usah heran Nyi Endit kan memang suka gonta-ganti centeng”
 Warga 1 : “Yang ini beda, centengnya kali ini ganteng banget”
 Warga 2 : “Yang bener kamu?”
 Warga 1 : “Iya, ngapain aku berbohong ke kamu?”
 Warga 2 : “Kalau begitu sering-sering hutang aja. Hehehe “
 Warga 1 : “Lah, miskin aja belagu” *(cengengesan)*

Nyi Endit : “Kang Parmin, sini makan siang dulu”
 Kang Parmin : “Iya, Makasih Nyai”
(Lalu mereka duduk diruang tamu, Parmin langsung menyantap makanan yang diberikan Nyi Endit, karena ia dari kemaren belum makan)
 Nyi Endit : “Pelan-pelan saja to Kang. Nanti tersedak lo”
 Kang Parmin : “Iya Nyi, Maaf”
 Nyi Endit : “Jangan panggil Nyi lah, kaya tua banget aku”
 Kang Parmin : “Terus panggil apa?”
 Nyi Endit : “Apa ya? Yang romantic gitu lo”
 Kang Parmin : “Gimana kalau dipanggil adinda?”

Nyi Endit : “Bagus. Kalau begitu saya akan memanggilmu kakanda”
 Kang Parmin : “Mau gak? Nih kakanda suapin” (*Senyum-senyum*)
 Nyi Endit : “Gak ah, udah kenyang. Mana biar aku saja yang suapin”
 (*mengambil sendok yang dibawa Parmin, lalu menyuapinnya*)
 Keesokan harinya,
 Pagi-pagi buta Kang Kabul harus sudah berangkat ke sawah untuk membeli hasil panen para petani dan mengecek gudangnya. Sedangkan, disisi lain Nyi Endit menemui Kang Parmin yang sedang menata beras.

Nyi Endit : “Kang”
 Kang Parmin : “Udan berangkat ya adinda?”
 Nyi Endit : “Hayuk”
 (*diruang makan*)

Nyi Endit : “(*makan dengan lahap*)”
 (*Kang Parmin memandang Nyi Endit sambil tersenyum*)

Kang Parmin : “Adinda manis deh”
 Nyi Endit : “Apasih, saya kan jadi malu”
 Kang Parmin : “Beneran”
 Nyi Endit : “Tuh! Ganteng, Gagah lagi. Kanda idaman banget”
 Kang Parmin : “Bisa aja. Adinda, sejak pertama melihatmu saya jatuh cinta kepadamu. Tidak peduli berapa usiamu, tetapi hati ini selalu nyaman ketika didekatmu. Maukah kamu jadi istriku?”

Nyi Endit : “Kamu terlalu berondong untukku. Tapi tidak masalah, saya suka yang segra-segar.”

Kang Parmin : “Jadi? Diterima?”
 Nyi Endit : “Tapi.. bagaimana dengan Kang Kabul?”
 Kang Parmin : “Itu mudah, ketika dia pulang nanti campurkan ramuan ini kedalam minumannya. Kanda yakin, tidak lama kemudian dia pasti akan mati. Bagaimana?” (*Menyodorkan ramuan*)

Nyi Endit : “Cemerlang, dinda suka ide kanda”
 Benar saja, sore itu Kang Kabul pulang dengan wajah tampak Lelah. Tanpa membuang waktu Nyi Endit segera menghampiri suaminya dan melakukan rencananya. Apakah rencana Nyi Endit akan berhasil? Mari kita lihat di TKP.

Nyi Endit : “Kang Mas, ini aku buatkan teh”
 Kang Kabul : “Terimakasih dek” (*Langsung meminumnya*)
 Nyi Endit : “Segerkan?”
 Kang Kabul : “Seger banget, memang istriku ini paling top kalau bikin teh”
 Nyi Endit : “Bisa aja”
 Tidak lama kemudian Kang Kabul merasa pusing dan ia jatuh ketanah

Nyi Endit : “Waw berhasil, centeng mari sini!”
 Kang Parmin : “Ada apa ini Nyai?”
 Bejo : “Nyai, Kenapa Nyai?”
 Nyi Endit : “Ini Kang Kabul tiba-tiba pingsan. Coba kamu cek!”

Barjo : “Ampun Nyai, Sepertinya Kang Kabul sudah mati”

Nyi Endit : “Apa? Mati?!” (*Lalu memandang Kang Parmin dan tersenyum licik*) “Ya Tuhan!Gini bantu Nyai mengangkat Kang Mas!”

Barjo : “Baik,Nyai”

Setelah kematian Kang Kabul, Nyi Endit dan Kang Parmin menikah. Disitulah tampak sifat asli Nyi Endit. Saat itu ada warga yang sedang meminta air ke Kang Parmin. Karena dideda mereka waktu itu terjadi kekeringan dan hanya sumur Nyi Endit yang masih mengalir air

Warga 2 : “Tuan, Tuan”

Kang Parmin : “Ada apa ini?”

Warga 1 : “Tuan, Bolehkah kami meminta sedikit air untuk mandi dan minum?”

Warga 2 : “Sedikit saja Tuan, Desa kita sedang kekeringan dan semua sumber air mati. Kami mohon Tuan”

Kang Parmin : “Emm.. Baiklah, akan saya ambikan”

Nyi Endit yang menyadari ada keramaian langsung keluar dari rumah

Nyi Endit : “Ada apa ini?”

Warga 1 : “Ini Nyai, Tuan mau memberi kami air”

Nyi Endit : “Apa?! Kanda!” (*berteriak hingga Kang Parmin menghampirinya*)

Kang Parmin : “Ada apa Adinda?”

Nyi Endit : “Kanda, apa yang kamu lakukan? Meskipun kamu sudah menjadi suamimu, kamu tidak berhak mengatur kekayaanku. Ingat itu!”

Kang Parmin : “Iya Adinda, Kanda minta maaf”

Nyi Endit : “Heh! Dan Kalian silahkan pergi dari sini dan jangan pernah kembali”

Warga : “Baik,Nyai”

Kang Parmin : “Dinda, kamu tidak marahkan? Kanda janji mulai sekarang kanda akan menuruti apapun kemauan adinda”

Beberapa saat kemudian, datanglah Nyi Usrek bersama warga lainnya untuk meminta air. Apakah Nyi Usrek akan mendapatkan air?. Bagaimana kelanjutan kisahnya? Mari kita lihat ke TKP.

Warga : “Permisi Tuan,Nyi.. Punten?”

Nyi Ndit : “Iya ada ap aini rame-rame”

Nyi Usrek : “saya mohon minta airnya sedikit saja nyi, untuk kebutuhan makan dan minum”

Nyi Endit : “Apa! Minta air lagi. Saya gaakan memberikan setetes air kepada kalian. Ingat itu!”

Nyi Usrek : “Tapi nyi.. kami mohon..”

Nyi Endit : “Tidak! Pergi sana dari rumah saya!”

Nyi Usrek pun jatuh tersungkur dihadapan Nyi Endit

Nyi Usrek : “Saya bersumpah, Kamu akan mendapatkan karma yang setimpal. Rumah kamu akan digenangi air!”

Saat Nyi Endit dan Kang Parmin sedang berbincang-bincang. Tiba-tiba terjadilah gempa bumi yang dahsyat kencangnya. Bumi membelah dan keluarlah air dari dalam bumi dengan aliran yang deras. Nyi Endit dan Kang Parmin kebingungan dan tidak bisa keluar dari genangan air yang keluar dari bumi. Dan disitulah terciptannya bendungan Situ Bagendit.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilaksanakan penulis adalah upaya awal dalam proses pembuatan produk tugas akhir. Proses tahap persiapan akan mengetahui kebutuhan yang diperlukan selama kegiatan produksi.

4.1.1 Tahap Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis mempersiapkan kelengkapan yang diperlukan untuk proses pembuatan produk. Perlengkapan tersebut terdiri dari alat dan bahan. Urutan pembuatan pra produksi produk video Legenda Danau Situ Bagendit sebagai berikut:

1. Menentukan cerita yang akan diproduksi
2. Memilih pemeran dengan melakukan *casting* terlebih dahulu
3. Membuat alat peraga dan latar dengan menggunakan alat dan bahan yang telah disebutkan pada BAB III
4. Melatih suara dan menghayati peran yang telah didapatkan
5. Pengambilan video dan pengambilan ulang jika diperlukan

4.2 Tahap Inti Produk

Pada sub bab ini berisi tentang penjelasan tahap urutan pembuatan produk tugas akhir video *story telling* Legenda Danau Situ Bagendit yang dilaksanakan selama kurang lebih satu minggu.

4.2.1 Tahap Produksi

Kegiatan tahap produksi yang dilaksanakan penulis dan tim adalah mempersiapkan alat, bahan, dan perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan video. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam proses pembuatan adalah properti pemain, properti latar, dan pengambilan video. Perlengkapan siap penulis

melanjutkan pembuatan pengambilan video. Berikut adalah gambar persiapan produksi video:



Gambar 4.1 Gambar Penulis dan Tim Mempersiapkan Produksi

4.2.2 Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca produksi, penulis melakukan proses pengeditan hasil video yang telah diambil diproses tahap produksi. Pengeditan yang digunakan penulis ialah menggunakan aplikasi *VN*. Aplikasi *VN* merupakan platform *editing* video yang sederhana dan mudah digunakan. Proses awal pengeditan memilih video yang akan diedit dan menindaklanjuti pengolahan pembuatan video dengan memberikan efek suara, *background*, pengaturan gradasi warna video, dan *finishing*. Adapun langkah-langkah proses pengeditan yang dilakukan penulis di aplikasi edit video *VN*, sebagai berikut:

Pertama membuka aplikasi *VN* yang ada di *smartphone* hingga muncul tampilan awal beranda *VN*, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.2 Tangkapan Layar Aplikasi VN

Pada gambar diatas menunjukan menu awal dari aplikasi *VN*. Klik tanda tambah untuk memulai kegiatan *edit*. Setelah klik tanda tambah, *VN* akan memunculkan file foto ataupun video dari perangkat gawai yang digunakan seperti gambar dibawah ini:



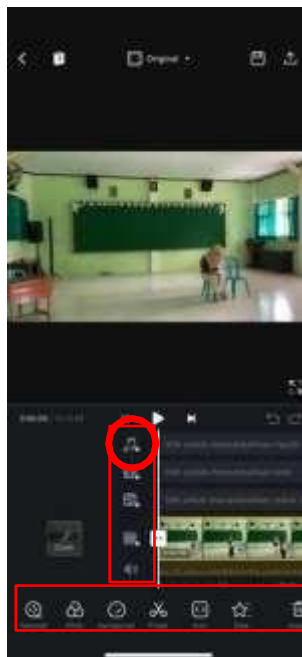
Gambar 4.3 Tangkapan Layar File Foto atau Video pada Perangkat

Setelah *VN* memunculkan file tersebut, penulis memilih video yang akan dilakukan edit. Seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.4 Tangkapan Layar File Video yang dipilih Penulis

Penulis memilih video yang akan diedit untuk lebih lanjut. Setelah memilih video yang dijadikan sebagai bahan pengeditan, klik tanda panah kekanan seperti yang dilingkari penulis berwarna merah. Setelah klik tanda panah kanan tersebut, penulis akan disuguhkan beberapa fitur menu yang dapat digunakan untuk proses pasca produksi. Berikut tangkapan layar pada menu *VN*



Gambar 4.5 Tangkapan Layar Fitur edit VN

Pada gambar diatas yang telah diberikan tanda kotak merah terdapat beberapa fitur yang dapat menunjang kegiatan produksi pembuatan video. Fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna antara lain penambahan suara. Penambahan suara dapat melakukan klik pada gambar diatas yang telah dilingkari. Lalu akan muncul menu seperti gambar dibawah ini:



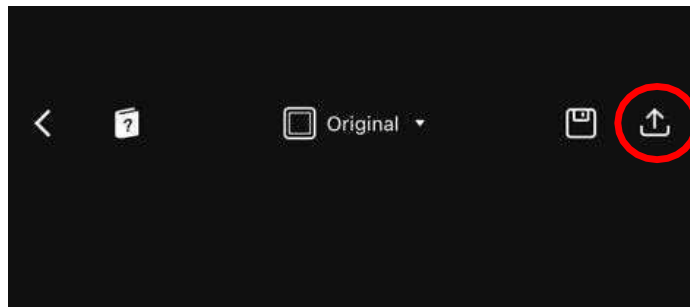
Gambar 4.6 Tangkapan Layar Fitur Penambah suara

Selain penambahan suara, penulis memanfaatkan fitur teks untuk menambah kalimat pada video. Berikut tangkapan layar fitur penambahan teks:



Gambar 4.7 Tangkapan Layar Fitur Penambah Teks

Proses pengeditan telah selesai, penulis menombol tanda seperti yang dilingkari tanda merah dibawah ini:



Gambar 4.8 Tangkapan Layar Fitur Menu Simpan

Setelah menombol tanda yang telah dilingkari berwarna merah akan muncul menu *setting* pengatur resolusi video seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.9 Tangkapan Layar Fitur Menu Pengatur resolusi

Selesai melakukan pengaturan, penulis menombol tanda selesai seperti tanda yang ditandai berwarna merah diatas. Setelah selesai melakukan edit video, penulis menombol tanda selesai dan menunggu hasil edit selesai *render*.



Gambar 4.10 Tangkapan Layar Proses Render Video

Tunggu untuk menyelesaikan *render* video, hasil rekaman akan otomatis masuk kedalam file galeri. Berikut hasil yang masuk kedalam hasil *render*.



Gambar 4.11 Tangkapan Layar Cuplikan Hasil Video

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kegiatan pembuatan produk tugas akhir *story telling* Legenda Danau Situ Bagendit kolaborasi bersama siswa MAN 2 Blitar merupakan wujud pelaksanaan kegiatan giat literasi sekolah untuk meningkatkan literasi terhadap siswa. Kegiatan bercerita ini, memberikan manfaat yang diperoleh siswa antara lain, menumbuhkan minat baca, mengasah otak kanan serta otak kiri, meningkatkan imajinasi, dan meningkatkan keakraban satu individu dengan individu lain. Pesan moral bagi pada Legenda Danau Situ Bagendit dapat dipetik dan diterapkan di kehidupan siswa dan penonton video ialah menjadikan seseorang untuk tidak sombong, tidak pelit, dan jangan serakah terhadap orang lain. Hasil video dapat dilihat sebagai sarana hiburan bagi penonton *story telling* Legenda Danau Situ Bagendit.

5.2 Saran

Penayangan video *story telling* Legenda Situ Bagendit lebih baik dipertontonkan untuk usia 12 – 18 tahun. Usia tersebut, produk ini tentu tetap dapat dinikmati oleh kalangan umum khususnya keluarga. Memiliki fungsi sebagai sarana hiburan, menonton video tersebut akan mengenalkan cerita rakyat warisan budaya tanah Jawa Barat. Selepas menonton video tersebut, penonton dapat melakukan diskusi terkait pesan moral cerita yang ditonton. Pemain *story telling* perlu dikembangkan cara memainkan peran lebih baik lagi agar penonton lebih tertarik untuk menonton dan diperlukan peningkatan media untuk mengambil video cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ester. (2019). Penggunaan Metode Storytelling Melalui Multimedia untuk Mencegah dan Mengatasi Perilaku Menyimpang Kelas X. *Jurnal Pascasarjana Universitas Tanjungpura Pontianak*(3). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/13450>.
- Izzah, L., Nurhayati, D., & Fadjryana, S. F. (2020, Oktober). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glagah. *Jurnal PG-PAUD Turnojoyo*, 7(2), 62-68. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/8856>.
- Jaeni. (2019, Januari). Teater sebagai Media Komunikasi Pendidikan. *Jurnal APIKOM*, 3(6), 1124-1139. <https://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/414>.
- M, M. (2019). Pengembangan Nilai Moral Anak Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok B Di TK Pembina Kota Kendari. *Jurnal Gema Pendidikan*, 29(1), 8-9. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/GP/article/view/6779>.
- Mutiatur, S. (2021). Story Telling Menggunakan Media Gambar Berbasis Pengetahuan Lokal Madura Sebagai Strategi dalam Berbicara Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: METALINGUA*, 6(2), 93-96.
- Nizar, H. (n.d.). Penerapan Teknik Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Wates Tahun 2015/2016. *Jurnal UIN Suka*, 9.
- Perdana, I. S. (2018). Pengaruh Metode Storytelling terhadap Karakter Kerjasama Pada Siswa Kelas III SD Pojoksuman Yogyakarta. *Jurnal Taman Cendekia*, 2(2), 232.
- Rahmansyah, H., & Maureen, G. (2018, Oktober). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 106830 Beringin Melalui Story Telling. *Journal Education and Development*, 6(2), 114-117. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/737>.

- Rukiyah. (2018). Dongen, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Jurnal ANUVA*, 2(1), 99-106. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuva/article/view/2739>
- Sandy, R. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 155.
- Sukansi, A., & Efendy, H. (2017). The Problematic of Education System in Indonesia and Reform Agenda. *International Journal of Education*, 9(3), 183. <https://www.macrothink.org/journal/index.php/ije/article/view/11705/0>.
- Syafriyadin, Haryani, Salniwati, & Rosyidah, A. (2019). Digital Storytelling Implementation for Enhancing Students Speaking Ability in Various Text Genres. *International Journal Recent Technology an Engineering: IJRTE*, 8(4), 3147-3151. <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i4/D8002118419.pdf>
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Wahana Didaktika*, 15(2), 44.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Bimbingan Tugas Akhir


UNIVERSITAS AIRLANGGA
FAKULTAS VOKASI
DEPARTEMEN TEKNIK
TEKNIK BAHASA DAN SASTRA
Jl. Mulyorejo, Surabaya 60134, Telp. 031-82931000, Fax. 031-82931001
 E-mail: info@unair.ac.id, website: www.unair.ac.id

BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : **Khofiya Faiza Rizqy**
 NPM : **17101010002**
 Kelas : **Video Story Telling - Logistik Manajemen**
 Dosen Pembimbing : **Dr. Hery Wicaksono, S.Pd., M.Pd.**

Tanggal	Topic Bimbingan	Uraian Masalah	Uraian Penyelesaian
27 Jan 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
28 Jan 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
29 Jan 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
30 Jan 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
31 Jan 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
1 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
2 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
3 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
4 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
5 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
6 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
7 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
8 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
9 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
10 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
11 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
12 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
13 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'
14 Feb 2022	Penyusunan proposal tugas akhir	45'	120'

Lampiran 2 Foto Bersama Pemeran Cerita

