

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Story-Telling berasal dari bahasa asing (inggris) yang berarti bercerita. Bercerita sendiri dalam kamus bahasa Indonesia adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya baik itu sungguh atau nyata maupun sekedar rekaan belaka. Selain itu *Story-Telling* juga di artikan mendongeng adalah menyajikan atau menceritakan dongeng, dongeng adalah cerita khayalan atau cerita aneh-aneh yang tidak tau kebenaran dari setiap kejadian dalam kisahnya pada zaman dulu yang disampaikan melalui lisan dan dilakukan secara turun-temurun sampai kepada anak-cucu-cicit.

Kegiatan *Story-Telling* biasanya dilakukan di berbagai tempat dan sudah banyak media yang digunakan. Salah satunya lewat rekaman video yang diposting di berbagai macam social media seperti instagram, twitter, youtube, dan masih banyak lagi. Hal ini dikarenakan banyak orang tua yang sudah mulai memberikan anak-anak mereka *gadget*.

Pemilihan media untuk menyampaikan kepada anak-anak sejak dini sangatlah penting. Dengan mencari tahu apa yang disukai dan mereka nikmati oleh kebanyakan anak saat ini. salah satunya dengan video yang mereka tonton dari *gadget* milik orang tua mereka. Yakni video berisikan tokoh animasi atau karakter-karakter lucu yang menceritakan serta mengajarkan banyak hal bagus untuk bisa dicontoh anak-anak. Hal ini membuat anak-anak tertarik. Oleh sebab itu penulis menyimpulkan dengan membuat video bercerita atau *Story-Telling* dengan membawa karakter yang sangat identik dan sering dilihat di kota Surabaya. Selain bercerita, menyampaikan pesan terselubung yang ada dalam cerita penulis juga menginformasikan kepada anak-anak bahwa Surabaya juga memiliki cerita yang tak kalah menarik dari karakter-karakter yang dibuat oleh *story teller* diluar sana.

Story-Telling yang akan penulis buat adalah bercerita tentang dua hewan yang berbeda yakni ikan hiu bernama Sura dan hewan buaya bernama Baya, kedua hewan ini menjadi simbol dari kota Surabaya yang terletak di provinsi Jawa Timur. Penulis memilih cerita ini karena berbagai macam faktor, pertama karena cerita Sura dan Baya ini merupakan asal mula simbol kota Surabaya, kedua karena dalam cerita ini mengandung pesan moral bahwasannya sebagai manusia harus selalu menepati janjinya, hal ini sangat penting dikarenakan masih banyak manusia yang tidak mengerti pentingnya menepati janji, mempertahankan amanah dan kepercayaan orang lain terhadap dirinya sendiri, serta pentingnya tidak melakukan tindak penghianatan.

Menjaga janji adalah perilaku yang sangat penting, sebagaimana hadist yang telah diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim Tanda-tanda orang munafik itu ada tiga; apabila berkata berdusta, apabila berjanji tidak ditepati atau ingkar, dan apabila dipercaya berkhianat. Anak-anak berada dalam masa perkembangan, masa dimana ia sedang memahami nilai, norma, dan aturan sebagai panduan dalam bersikap. Anak-anak tidak bisa serta merta dilarang begitu saja tanpa ada contoh. Anak-anak perlu pendidikan moral dari orangtua dan lingkungan untuk meningkatkan pemahaman tentang moral. Dongeng mempunyai peran penting dalam memberikan pemahaman tentang moral (Kurniawan, 2016).

Cerita Sura dan Baya ini merupakan dongeng yang sudah disampaikan secara turun temurun dan sangat berkesan di hati masyarakat Surabaya. Oleh sebab itu, nama Surabaya sering dihubungkan dengan peristiwa yang ada dalam cerita pertarungan Sura dan Baya itu. Dari cerita peristiwa inilah kemudian dibuat lambang kota Surabaya yaitu gambar Sura berbentuk ikan hiu dan Baya berbentuk buaya (Primadia, 2017). Cerita Sura dan Baya ini dituliskan dalam buku Sejarah kota Surabaya pada tahun 2018 Karya Priyo Jatmiko (Welianto, 2020). Selain itu cerita ini ditulis juga disertai dengan gambar ilustrasi dari cerita tersebut, cerita ditulis oleh Dian K. dan ilustratornya adalah InnerChild dengan judul Fabel 34 Provinsi Jawa Timur Pertarungan Sura dan Baya. Menurut Ahlcrona boneka memiliki kemampuan untuk menghubungkan imajinasi anak dengan dunia nyata, melalui daya imajinasi anak-anak dapat mengetahui dunia nyata dari pertunjukan boneka (Ahlcrona, 2012). Oleh sebab itu, Penulis memilih untuk membuat

produk video *story-telling* dengan judul Perseteruan antara Sura dan Baya dengan media boneka tangan.

1.2 Tujuan pembuatan produk

Pembuatan produk Video *Story-Telling* dengan judul “Perseteruan Antara Sura dan Baya” Cerita Fabel Rakyat Provinsi Jawa Timur ini dibuat dengan tujuan adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan kembali cerita fabel yang dimiliki oleh kota Surabaya
2. Mengenalkan kembali cerita dibalik lambang identik kota Surabaya
3. Mengajarkan kepada anak-anak bahwasannya menepati janji itu penting
4. Mengajak anak-anak lebih melestarikan budaya daerah tempat tinggal mereka
5. Mengajak lebih mencintai Negara Indonesia.

1.3 Manfaat

Pembuatan produk Tugas Akhir berupa Video *Story-Telling* yang berjudul “Perseteruan Antara Sura dan Baya” Cerita Fabel Rakyat Provinsi Jawa Timur ini juga diharapkan memberikan manfaat kepada penulis dan masyarakat terutama untuk anak-anak sebagai berikut :

1. Memperbaiki akhlak dan perilaku
2. Menghargai orang lain
3. Ikut membudidayakan cerita rakyat
4. Lebih mencintai Negara dan tokoh nasional

1.4 Langkah-langkah pembuatan produk

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam proses pembuatan produk video *Story-Telling* yang berjudul “Perseteruan Antara Sura dan Baya” Cerita Fabel Rakyat Provinsi Jawa Timur ini sebagai berikut :

1. Langkah pertama yakni menentukan tema dan konsep cerita apa yang akan di angkat
2. Menentukan metode pengambilan gambar seperti apa yang ingin di gunakan
3. Menentukan media apa yang akan digunakan untuk mengaplikasikan tokoh dalam cerita
4. Mencari buku sebagai acuan dan cerita yang di dapat falid
5. Menulis scenario yang akan dibuat sebagai jalan cerita dalam produk video nantinya

6. Kemudian barulah mulai merancang desain *background* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3* dan pembuatan pola boneka di kertas buram
7. Lalu menjiplak pola ke kain menggunakan kertas karbon dan rader setelahnya digunting dan dijahit dengan mesin jahit kemudian dimasukkannya dakron agar terlihat 3D
8. Barulah dilakukan pengambilan gambar video. Proses perekaman video dan audio dilakukan secara terpisah agar menghasilkan hasil video yang bagus.
9. Langkah kesembilan ini adalah proses *pengeditan* video dan audio menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC 2015*
10. Langkah terakhir adalah finalisasi produk

1.5 Jadwal pembuatan produk

Tabel 1. 1 Jadwal Pembuatan Produk

Bulan	Kegiatan
Februari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan data dengan cara mencari apakah cerita yang akan penulis angkat benar-benar tidak banyak yang menyebar luaskan dan tidak banyak diketahui masyarakat umum saat ini. 2. Mencari buku dongeng sebagai acuan cerita yang valid dan sudah resmi diterbitkan oleh penerbit nasional 3. Menentukan judul tugas akhir, tujuan, menentukan media bercerita, dan sasaran produk, 4. Merefereksi cerita dari buku yang sudah didapat kemudian menuliskannya berupa naskah cerita 5. Merancang desain latar belakang 6. Dan mengatur jadwal mulai dari pembuatan boneka tokoh sampai <i>pengeditan</i> video
Maret	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan boneka tokoh 2. Mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk perekaman video 3. Merapikan naskah cerita 4. Dubbing untuk audio video (ini dilakukan di akhir bulan maret)

	sampai pertengahan bulan april)
April	1. Dubbing untuk audio video (ini dilakukan di akhir bulan maret sampai pertengahan bulan april) 2. Perekaman gambar video
Mei	1. Proses <i>editing</i> 2. Menyelesaikan laporan tugas akhir

1.6 Alat dan bahan pembuatan produk

Proses pembuatan produk Video *Story-Telling* “Perseteruan Antara Sura dan Baya” Cerita Fabel Rakyat Provinsi Jawa Timur ini, penulis membutuhkan beberapa alat dan bahan diantaranya sebagai berikut :

1. Scenario digunakan sebagai mengatur alur cerita dan pengambilan gambar
2. Kain flannel digunakan untuk bahan dasar pembuatan boneka tokoh
3. Kain keras digunakan untuk lapisan dalam mulut boneka tokoh
4. Benang dan jarum jahit digunakan untuk menjahit boneka tokoh
5. Kertas buram digunakan untuk menggambar pola boneka tokoh
6. Karbon berwarna digunakan untuk menggambar dan menjiplak pola boneka tokoh dari kertas ke kain flannel
7. Pencil digunakan untuk menggambar pola boneka tokoh
8. Rader digunakan untuk menjiplak pola gambar tokoh dari kertas karbon ke kain
9. Mesin jahit digunakan untuk menjahit boneka tokoh
10. Mata boneka digunakan untuk membuat mata boneka tokoh
11. Lem korea digunakan untuk melengketkan mata boneka tokoh
12. Dakron digunakan untuk mengisi tubuh boneka tokoh agar terlihat 3D
13. Kain sutra untuk menutup bagian2 yang terisi dakron dan mencegah dakron keluar kemana-mana
14. *Software Adobe Photoshop CS3* dibutuhkan penulis untuk merancang desain *background* latar belakang cerita
15. Gunting untuk mengguntig kain dan kertas pola boneka tokoh
16. Clip mic dibutuhkan untuk merekam suara dubbing narasi dan tokoh
17. Voice record dibutuhkan untuk merekam suara dubbing narasi dan tokoh

18. Camera Handphone dibutuhkan untuk mengambil setiap adegan yang terdapat dalam video cerita
19. Mini tripod digunakan sebagai alat bantu perekaman gambar agar stabil
20. Kain berwarna biru sebagai pelengkap dan penyempurna metode pengeditan video *blue screen*
21. *Software Adobe Premiere Pro CC 2015* dibutuhkan untuk mengedit video
22. Laptop dibutuhkan untuk menrancang desain *background*, mengedit video, dan menyelesaikan laporan
23. Mouse dibutuhkan sebagai alat mempermudah saat menrancang desain *background*, mengedit video, dan menyelesaikan laporan
24. Koneksi internet dibutuhkan untuk mengkonsultasikan video secara *online* dengan pembimbing
25. Printer dibutuhkan untuk mencetak scenario dan hasil laporan

1.7 Sistematika pembuatan laporan

BAB I PENDAHULUAN :

Pada Bab I Pendahuluan ini membahas perihal latar belakang, tujuan pembuatan produk, manfaat pembuat produk, langkah-langkah pembuatan produk, jadwal pembuatan produk, alat-alat dan bahan pembuatan produk, dan sistematika pembuatan laporan tugas akhir.

BAB II DESKRIPSI PRODUK

Pada Bab II berisikan deskripsi video, deskripsi produk video, ruang lingkup produk video konsep video yang terdiri atas ide cerita, sasaran, tujuan, pokok materi, sinopsis, tim produksi, dan naskah/*script* cerita.

BAB III METODE PEMBUATAN DAN PENYAJIAN PRODUK

Pada Bab III berisikan tentang proses pembuatan produk yang meliputi tahap pembuatan media berupa boneka, pengambilan rekaman video, penyuntingan video sampai finalisasi produk. (Nasional, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan, 2006)

BAB IV PENUTUPAN

Pada Bab IV Penutupan ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan produk video “Perseteruan Antara Sura dan Baya cerita fabel rakyat Jawa Timur”.