

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia ditunjukkan oleh beragamnya kebudayaan daerah yang Indonesia miliki. Keragaman budaya di Indonesia merupakan sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya dan secara historis bangsa Indonesia memang berangkat dari keanekaragaman budaya (Nurrohman, 2013). Salah satu daerah yang memiliki keberagaman itu adalah Bali. Keanekaragaman dan keunikan Bali sudah tersebar ke seluruh pelosok dunia. Hal itu menyebabkan banyak orang-orang ingin menyaksikan langsung dan mempelajari kebudayaan yang dimiliki oleh Bali. Keberagaman kebudayaan Bali ditunjukkan dalam wujud rumah adat, pakaian adat, upacara adat, seni tari, seni lukis, seni pahat, dan seni sastra. Salah satu kebudayaan Bali yang menarik adalah seni sastra. Bentuk seni sastra di Bali salah satunya adalah *satua* atau dalam bahasa Indonesia berarti cerita rakyat. Menurut (Djamaris, 1993) cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup dikalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu.

Jika dulu cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan dan sangat mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kenyataannya sekarang cerita rakyat itu sudah mulai ditinggalkan atau telah kehilangan pamor di tengah-tengah masyarakat khususnya anak-anak. Seorang tokoh pelestari cerita rakyat Bali Drs. Made Taro mengatakan, Terus terang, kondisi ini membuat saya

cemas. Kini generasi muda Bali sudah tidak kenal lagi dengan satua-satua Bali karena memang sangat jarang ada yang mau menerbitkannya. Anak-anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dengan menonton animasi kartun yang ditayangkan di televisi seperti sinchan, spongebob dan cerita impor lainnya. Akibatnya kemerosotan moral terjadi di mana-mana, tidak hanya di kota besar tetapi juga di daerah terpencil. Sangat disayangkan karena sebenarnya peran media teknologi seperti Televisi atau Youtube sangat penting dalam penyampaian informasi karena penyebarannya sangat kuat. Kedua media ini yang sering dijumpai anak – anak karena menyajikan konten audio visual yang disukai anak – anak. Melihat kondisi saat ini memunculkan ide untuk penulis dalam mengemas ulang sebuah cerita rakyat dan menerbitkannya kembali semenarik mungkin dengan harapan dapat melestarikan budaya dan menyampaikan pesan moral sebagai media pembelajaran yang baik untuk generasi muda saat ini khususnya anak-anak.

Penulis tertarik untuk mengambil produk video story telling cerita rakyat sebagai Tugas Akhir karena penulis ingin menyediakan media pembelajaran yang edukatif untuk anak-anak. Video cerita rakyat adalah sebuah sastra yang sangat digemari anak karena dalam cerita rakyat tersebut terdapat mengandung beberapa karakter dan adegan yang unik didalamnya, karakter yang terdapat dalam cerita rakyat tersebut disajikan secara imajinatif dan menarik oleh pencerita tersebut (Hudhana, 2018). Mengonsumsi cerita dapat menjadikan anak lebih mudah mendapatkan pesan moral tersirat yang disampaikan oleh pencerita. Bercerita juga dapat mengenalkan kata-kata baru sehingga dapat

menambahkan kosakata pada anak. Salah satu jenis cerita rakyat yang penulis kemas yaitu Legenda Jayaprana & Layonsari. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi oleh yang mempunyai cerita tersebut. Salah satunya Legenda yang sangat amat terkenal di Bali namun tak banyak masyarakat daerah lain yang mengetahui, yaitu Legenda Jayaprana & Layonsari. Legenda jayaprana & layonsari memberikan pesan moral bagi masyarakat Bali khususnya. Masyarakat Bali yang percaya bahwa setiap perbuatan baik akan mendapatkan karma yang baik, begitu pula sebaliknya. Dengan demikian terbentuklah masyarakat ideal yang harmonis dan saling menghargai. Inilah nilai-nilai yang mau disampaikan oleh penulis dalam Legenda jayaprana & layonsari. Yang membedakan cerita ini dari cerita yang sudah tersebar di internet yaitu pada video ini memodifikasi pada bagian setting panggung yang dibentuk seperti area pewayangan. Kebanyakan video yang berada di internet berbentuk video animasi yang menggunakan software komputer. Sedangkan penulis membuat video yang bertemakan kreatifitas dan menggunakan bahan – bahan bekas sehingga mudah dalam mencari bahan yang dibutuhkan, serta secara tidak langsung dapat meningkatkan kreatifitas pada anak. Perbedaan yang kedua ialah melihat cerita rakyat pada jaman dahulu yang memiliki cerita lama sehingga kurang cocok dipadukan dengan masa kini, sehingga penulis sedikit memodifikasi cerita agar lebih dapat diterima oleh masyarakat saat ini tanpa mengubah pesan moral yang sudah terkandung sejak cerita rakyat tersebut beredar. Sehingga besar harapan penulis agar anak-anak dapat menanamkan nilai nilai karakter dan memiliki rasa cinta tanah air dengan

mengenal sejarah yang ada dari berbagai macam daerah serta kisah yang terjadi dibaliknya. Agar budaya yang sudah dijaga dan diturunkan oleh nenek moyang tidak tergerus oleh pesatnya kecanggihan teknologi.

1.2 Tujuan Pembuatan Produk Video *Story Telling* – Legenda Jayaprana & Layonsari

1. Menceritakan dan memperkenalkan kisah cerita rakyat yang terjadi dibalik adanya tempat bersejarah di Bali.
2. Memberi edukasi pentingnya budaya literasi melalui media Video Story Telling.
3. Dapat menambahkan kosa kata baru untuk menunjang kegiatan literasi.
4. Dapat mengenalkan kreativitas mendongeng dengan menggunakan alat peraga.
5. Menyampaikan pesan moral yang ada dalam Cerita Rakyat Legenda Jayaprana & Layonsari.

1.3 Manfaat Video *Story Telling* – Legenda Jayaprana & Layonsari

Sebagai media pembelajaran bagi Orang tua dan para guru agar dapat memberikan bekal yang baik kepada anaknya berupa edukasi yang menarik dengan menanamkan nilai ajaran yang tergantung dalam Video *Story Telling* – Legenda Jayaprana & Layonsari

1.4 Langkah-Langkah Pembuatan Produk Video *Story Telling* Cerita Rakyat

Bali – Legenda Jayaprana & Layonsari

Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan produk Video Cerita Rakyat – Legenda Jayaprana & Layonsari, sebagai berikut:

1. Langkah pertama yaitu membuat konsep yang berisi tokoh, set background, Latar musik, yang akan digunakan dalam produk video.
2. Langkah kedua yaitu membuat naskah atau *script* produk video.
3. Langkah ketiga yaitu proses pembuatan wayang dengan menggambar tokoh, mewarnai dan membentuknya hingga menjadi tokoh.
4. Langkah keempat yaitu proses pembuatan background dalam produk video.
5. Langkah kelima adalah pengambilan video adegan pertama hingga adegan terakhir.
6. Langkah keenam yaitu proses pengeditan video menggunakan aplikasi InShot.
7. Langkah terakhir yaitu finalisasi produk video.

1.5 Jadwal Pembuatan Produk Video *Story Telling* – Malin Kundang

Bulan	Kegiatan
Desember	Pada bulan Desember penulis mulai menentukan judul Tugas

	Akhir. Penulis juga memulai mencari referensi data Cerita Rakyat yang akan digunakan
Januari	Pada bulan Januari penulis mulai melakukan aktivitas penyusunan <i>script</i> .
Februari	Pada bulan Februari penulis mulai membuat wayang, background, dan musik.
Maret	Pada bulan Maret penulis mulai melakukan aktivitas rekaman Video Cerita Rakyat – Legenda Jayaprana & Layonsari dan mulai mengeditnya.
April	Pada bulan April penulis mulai melakukan proses <i>editing video</i> .

1.6 Bahan / Alat Yang Digunakan Dalam Pembuatan Produk

Alat.

1. Gunting

2. Pensil
3. Bolpen
4. Penghapus
5. Kuas
6. Spidol Hitam
7. Jarum
8. Benang

Bahan.

1. **Kertas Karton Duplex** digunakan penulis untuk mencetak tokoh-tokoh pewayangan.
2. **Kertas Manila** digunakan penulis sebagai dasar dari penggambaran background
3. **Crayon** digunakan penulis untuk mewarnai set background dan tokoh wayang.
4. **Lem, Tali, Tusuk Sate** dan peralatan lainnya untuk menyusun wayang.
5. **Laptop** diperlukan penulis untuk mengedit video dan untuk finalisasi video.
6. **Kamera Handphone** diperlukan penulis untuk melakukan perekaman suara setiap adegan di Cerita Rakyat Legenda Jayaprana & Layonsari.
7. **Koneksi Internet** diperlukan penulis untuk proses finalisasi produk yaitu proses Upload Video Cerita Rakyat Legenda Jayaprana & Layonsari ke dalam akun *youtube* penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada BAB 1 Pendahuluan ini penulis menguraikan latar belakang pembuatan produk, tujuan serta manfaat pembuatan produk, jadwal pembuatan produk, bahan/alat yang digunakan pada proses pembuatan produk dan sistematika penulisa Laporan Tugas Akhir.

2. BAB 2 Deskripsi Produk

Pada BAB 2 Deskripsi Produk terdapat penjelasan mengenai deskripsi dari topik pembuatan Video Cerita Rakyat – Legenda Jayaprana & Layonsari, pengertian produk video, isi dari produk video.

3. BAB 3 METODE PEMBUATAN DAN PENYAJIAN

Pada BAB 3 Metode pembuatan dan penyajian menjelaskan tentang proses pembuatan produk video Cerita Rakyat – Legenda Jayaprana & Layonsari yaitu meliputi tahap produk, tahap inti produk, dan terakhir adalah tahap finalisasi produk.

4. BAB 4 PENUTUP

Pada BAB 4 Penutup berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan produk Cerita Rakyat – Legenda Jayaprana & Layonsari yang dibuat oleh penulis.