

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era serba teknologi seperti saat ini, semua dapat diakses dengan mudah hanya dengan bantuan 1 (satu) perangkat saja yaitu *handphone*. Manusia dimudahkan untuk memenuhi kebutuhan informasi, hiburan bahkan berbelanja hanya dengan *handphone*. Kemajuan teknologi juga tidak dapat dipungkiri merubah kebiasaan seluruh manusia, tanpa terkecuali anak-anak. Anak-anak pada jaman ini sangat dekat *handphone* atau *gadget* lainnya karena telah dibiasakan untuk menggunakannya. Bahkan beberapa anak sudah mahir untuk mengoperasikan *handphone*. Orang tua memanfaatkan *gadget* untuk mengalihkan perhatian anak dari tangisan, seperti memainkan video di Youtube atau menginstall permainan-permainan yang cocok untuk anak-anak.

Selain itu, Youtube merupakan platform yang tidak dikhususkan untuk anak. Banyak sekali jenis video yang dapat diakses oleh anak hanya dalam sekali tap, bila tanpa pengawasan orang tua, Youtube bisa menjadi media yang berbahaya bagi anak. Selain itu, televisi yang saat ini tetap menjadi media hiburan pun tidak lagi memiliki acara-acara yang layak untuk dijadikan tontonan anak-anak usia dini. Televisi hanya terkesan menyajikan acara-acara yang penuh sensasi demi tercapainya rating yang tinggi. Sehingga, tontonan

yang dikhususkan untuk anak-anak sangat sulit ditemukan. Sementara itu, dua media tersebut harusnya bisa menjadi media yang bagus untuk anak dalam proses pembelajaran awal anak. Tapi pada kenyataannya, konten khusus anak masih sangat minim pada *Youtube* dan Televisi.

Akibat dari anak yang tidak menonton tayangan yang sesuai dengan usianya adalah, anak dapat belajar tentang hal-hal yang salah dan anak akan mendapat stimulasi yang belum sesuai dengan usianya. Hal ini juga dapat menimbulkan persepsi yang tidak tepat dari anak (Sewaka, 2018). Video Mendongeng atau *Story Telling* adalah sebuah solusi yang pas sebagai media yang cocok untuk anak dalam mengenal kosakata, mempelajari nilai-nilai kehidupan melalui cara yang menyenangkan. Selain itu penerapan *Story Telling* juga dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak dan meningkatkan rangsangan pada otak audiens nya (Taufina, 2019)

Story Telling menurut Echols dalam (Aliyah, 2011) terdiri atas dua kata yaitu *Story* yang memiliki arti cerita dan *Telling* yang berarti penceritaan. Jika dua kata tersebut digabung maka memiliki arti menceritakan cerita. *Story Telling* biasa dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga audience merasa terhibur dan lebih mudah memahami isi cerita.

Alasan penulis memilih *story telling* sebagai produk tugas akhir adalah untuk menciptakan konten edukasi yang sesuai dengan kebutuhan anak yang syarat akan nilai-nilai kehidupan dan mendidik. Anak-anak usia dini

akan lebih mudah menyerap apa yang disampaikan dari cerita ini karena disajikan menarik secara visual dan mudah diingat. Selain itu, membiasakan anak dengan kegiatan mendongeng atau *Story Telling* akan bisa menumbuhkan minat baca pada anak. Karena, dengan mendongeng anak akan penasaran dengan cerita-cerita yang lain dan anak akan mengeksplorasi bahan bacaan yang lain. Dengan *Story Telling*, kosakata anak pun bertambah dan ketrampilan berbahasa anak pun menjadi meningkat.

Cerita yang penulis akan tampilkan adalah cerita dongeng anak yang syarat akan pendidikan moral dengan judul “Pengembala Domba dan Serigala”. Pengembala Domba dan Serigala adalah sebuah cerita fabel karangan Aesop pengarang fable terkenal di Yunani dengan judul “*The Boy Who Cried Wolf*” yang dimuat oleh Perry Indeks No. 210. Cerita ini pertama kali diadaptasi oleh Louis Untemeyer pada tahun 1965 kemudian di publikasikan dan di terjemahkan dengan versi baru oleh Laura Gibbs pada tahun 2002 (Myth Folklore, 2012) Cerita Pengembala Domba dan Serigala adalah bagian dari buku yang paling banyak dibaca di dunia selain alkitab dan buku ini telah diterjemahkan dalam banyak sekali bahasa di dunia dan dibaca oleh seluruh kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa (Raftery, 2008).

Cerita Pengembala Domba dan Serigala ini mengajarkan bahwa kejujuran adalah hal yang penting, sekali saja kebohongan dilakukan akan sulit sekali orang lain akan percaya kembali, cerita ini juga mengajarkan

untuk selalu menghargai kebaikan orang lain dan tidak menyia-nyiakkan kesempatan yang telah diberikan.

1.2 Tujuan Pembuatan Produk Video Cerita Dongeng Anak – Pengembala Domba dan Serigala

- Mendekatkan anak pada budaya literasi sejak dini.
- Menciptakan dan melestarikan cerita yang sesuai dengan kebutuhan anak.
- Mengajarkan anak untuk memahami isi cerita dan mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.
- Sarana hiburan bagi anak.

1.3 Manfaat Pembuatan Produk Video Cerita Dongeng Anak – Pengembala Domba dan Serigala

- Menanamkan nilai moral dan etika pada anak usia dini melalui cara yang menyenangkan.
- Menambah kosakata yang dimiliki anak.
- Mengembangkan daya imajinasi anak.
- Meningkatkan keterampilan berbahasa anak

1.4 Langkah-Langkah Pembuatan Produk Video Cerita Dongeng Anak – Pengembala Domba dan Serigala

Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam proses pembuatan produk Video Cerita Anak – Pengembala Domba dan Serigala adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan script
2. Penentuan tokoh, latar dan property yang dibutuhkan
3. Pembuatan alat peraga, set panggung dan property
4. Perekaman adegan yang disesuaikan dengan skrip dan adegan per *scene* dan evaluasi rekaman
5. Pengeditan video dengan menggunakan aplikasi editor
6. Finalisasi produk dan evaluasi akhir

1.5 Jadwal Pembuatan Produk Video Story Telling Cerita Dongeng Anak – Pengembala Domba dan Serigala

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Pembuatan Produk

Bulan	Kegiatan
Januari	Pada bulan ini, penulis mulai memilih judul cerita yang akan diangkat dalam produk tugas akhir. Penulis juga mulai mengumpulkan data untuk pendukung proses pembuatan produk
Februari	Pada bulan februari, penulis memulai proses pembuatan produk. Mulai dari pembuatan story board, script, pemilihan visualisasi tokoh, pembuatan alat peraga dan set latar.

Maret	Pada bulan ini, penulis memulai untuk <i>shoot</i> video secara bertahap dan melakukan evaluasi setelahnya. Pada bulan ini, penulis juga mencicil pembuatkn laporan produk tugas akhir.
April	Pada bulan ini penulis melanjutkan proses <i>shoot</i> video yang belum sempurna dan memulai proses editing video.
Mei	Pada bulan ini, penulis melakukan proses finalisasi produk dan menyelesaikan proses pembuatan laporan produk.

1.6 Bahan / Alat yang Digunakan Dalam Pembuatan Produk

1.6.1 Bahan

Berikut adalah bahan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan alat peraga dan latar:

- Lem, untuk merekatkan gambar dengan karton dan merekatkan karton dengan lidi dan sumpit
- Kertas A4 Bekas, untuk menggambar rincian latar (contoh: pohon, rumput dll)
- Kertas Karton untuk mempertebal dan memperkuat alat peraga.
- Kardus Bekas untuk membuat kerangka background.
- Kapas, untuk mebuat awan.
- Sumpit, untuk pegangan alat peraga.
- Lidi, untuk penggerak tangan alat peraga.

1.6.2 Alat

Berikut adalah alat yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan video produk story telling:

- Gunting, untuk menggunting pola gambar alat peraga dan elemen latar.
- Cutter, untuk memotong lidi dan kardus.
- Pensil, untuk membuat sketsa awal alat peraga
- Spidol, untuk mempertegas gambar sketsa alat peraga dan elemen latar.
- Crayon, untuk memberi warna pada latar dan alat peraga.
- Jarum, untuk memasukkan tali penggerak tangan pada alat peraga.
- Tali, untuk menggabungkan tangan alat peraga agar dapat digerakkan.
- Laptop, untuk mengerjakan laporan tugas akhir.
- Kamera, untuk pengambilan video *story telling*
- Tripod, untuk menahan kamera agar tidak goyang dan bergerak.
- Mic Clip-On, untuk merekam suara agar menghasilkan suara yang lebih jelas.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada BAB I Pendahuluan ini, penulis menguraikan apa yang menjadi latar belakang dari pembuatan produk, tujuan dan juga manfaat pembuatan produk, penulis juga menguraikan jadwal pembuatan produk, bahan/alat yang digunakan pada proses pembuatan produk dan sistematika penulisan penulisan Laporan Tugas Akhir.

2. BAB II Deskripsi Produk

Pada BAB II Deskripsi produk ini disajikan penjelasan menyeluruh tentang produk, seperti deskripsi dari video dan produk video Story Telling Cerita Dongeng – Pengembala Domba dan Serigala, ruang lingkup produk dan konsep dari produk yang telah penulis buat.

3. BAB III Metode Pembuatan dan Penyajian

Pada BAB III Metode Pembuatan dan Penyajian menjabarkan tentang proses pembuatan produk Video Story Telling Cerita Dongeng – Pengembala Domba dan Serigala.

4. BAB IV Penutup

Pada BAB IV Penutup ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran yang berkaitan dengan produk Video Story Telling Cerita Dongeng- Pengembala Domba dan Serigala.