

VIDEO STOP MOTION CERITA RAKYAT BABAD TULUNGAGUNG UNTUK ANAK-ANAK USIA 6 – 8 TAHUN

**Restu Hendriyani Magh'firoh¹
Swesti Anjampiana Bentri²
Satria Agung Wicaksono³**

*Institut Informatika Indonesia, Surabaya¹
restu@ikado.ac.id*

Abstrak

Salah satu warisan budaya Indonesia adalah cerita rakyat yang sangat beragam di seluruh daerah di Indonesia. Kabupaten Tulungagung salah satunya, memiliki cerita rakyat *Babad Tulungagung*. Saat ini cerita rakyat *Babad Tulungagung* sudah jarang diketahui oleh masyarakat di Kabupaten Tulungagung. Perancangan ini ditujukan untuk melestarikan cerita rakyat *Babad Tulungagung* pada anak-anak usia 6 – 8 tahun dengan menggunakan media audio visual berupa video *stop motion*. Metode penelitian yang digunakan berupa metode kualitatif yaitu wawancara dengan salah satu budayawan di Kabupaten Tulungagung. Metode perancangan yang digunakan adalah penerapan metode *Design Thinking* dari Gavin Amborse dan Paul Harris yang memiliki lima tahapan yaitu (1) *define*; (2) *research*; (3) *ideate*; (4) *implement*; (5) *learn*. Hasil dari perancangan ini berupa video *stop motion* yang dibagi menjadi dua jenis yaitu *trailer version* dan *full version* yang terdiri dari lima serial video dengan durasi 5 menit per video yang diunggah melalui media digital *YouTube*. Dari uji coba publikasi media utama dalam perancangan ini didapatkan *feedback* sebanyak 222 *views*, 101 *likes*, 29 *comments*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual berupa video *stop motion Babad Tulungagung* yang dipublikasikan melalui media digital *youtube* dapat lebih mudah dinikmati target audiens.

Kata kunci: *Stop motion*, Video, Cerita rakyat, *Babad Tulungagung*, Budaya

Abstract

One of Indonesia's cultural heritage is folklore which is very diverse in all regions in Indonesia. Tulungagung Regency is one of them, has a folklore Babad Tulungagung. Currently, the folklore of Babad Tulungagung is rarely known by the local citizen. This design is intended to preserve the folklore of Babad Tulungagung for children aged 6 to 8-year using audio-visual media in the form of stop motion video. The research used qualitative method, by an interview with one of the cultural observers in Tulungagung Regency. The design method used was the application of the design thinking method from Gavin Amborse and Paul harris which has 5 stages, namely (1) define; (2) research; (3) ideate; (4) implement; (5) learn. The results of this design were the main media in the form of stop motion videos which were divided into two types, namely trailer versions and full versions which consisted of five series of 5-minutes long video uploaded on YouTube. From the trial of the main media publications in this design, 222 views, 101 likes, 29 comments were obtained. So it can be concluded that audio-visual media in the form of stop motion videos of Babad Tulungagung published through digital media like YouTube can be more easily enjoyed by the target audience.

Keywords: *Stop motion, Video, Folklore, Babad Tulungagung, Culture.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagaman budayanya. Salah satu warisan budaya yang ada adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan sebuah karya lisan yang diceritakan turun temurun dari orang tua pada anak-anaknya (Merdiyatna, 2019). Cerita rakyat juga dimiliki oleh salah satu daerah di Jawa Timur yaitu Kabupaten Tulungagung yang berjudul *Babad Tulungagung*. *Babad Tulungagung* menceritakan tentang asal mula daerah-daerah di Kabupaten Tulungagung sejak zaman Kerajaan Majapahit. Namun sayangnya cerita ini sudah banyak tidak diketahui oleh masyarakat karena tradisi mendongeng secara lisan dari orang tua pada anak-anaknya sudah jarang dilakukan oleh masyarakat di Kabupaten Tulungagung.

Hal ini tentunya membutuhkan sebuah solusi yang kreatif dan inovatif untuk tetap melestarikannya, karena cerita rakyat mengandung norma-norma yang dapat mempengaruhi anak-anak, melatih kecerdasan anak-anak secara visual, emosional, pengetahuan spiritual dan harus ditanamkan kepada masyarakat Indonesia sejak usia

dini (Hukubun, 2019). Saat ini di Indonesia sedang mengembangkan sektor industri ekonomi kreatif. Sebagai seorang desainer grafis harus dapat merancang sebuah terobosan baru untuk mengatasi hal tersebut, seperti yang disampaikan oleh Sumbo Tinarbuko (2015) bahwa untuk menjadi desainer grafis yang mengedepankan prinsip kelokalan dibutuhkan cara dengan 25% mengamati, 25% mempelajari, 25% mencintai, dan 25% bersahabat dengan budaya lokal Indonesia. Selain itu, saat ini kita berada di era Revolusi Industri 4.0 yang mana kemajuan teknologi sangat berkembang pesat. Sudah banyak media konvensional digantikan oleh media digital, salah satunya adalah media digital *YouTube*. Posisi media digital *YouTube* juga digadag- gadang akan menggantikan media konvensional televisi karena berbagai macam konten yang dihadirkan oleh *YouTube* dapat dinikmati secara bebas oleh masyarakat (Rahmawan dkk, 2018).

Pelestarian budaya lokal berupa cerita rakyat *Babad Tulungagung* sangat penting ditanamkan pada anak-anak sejak usia dini yaitu 0 – 8 tahun (*Golden Age*). Dalam tahap perkembangan psikologis anak-anak usia dini akan memasuki fase masa kelas rendah Sekolah Dasar (SD). Menurut Marijuana (2018) pada fase masa kelas rendah Sekolah Dasar (SD) terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan yaitu (1) nilai agama dan moral; (2) fisik dan motorik; (3) kognitif; (4) sosial dan emosional; (5) bahasa; (6) seni. Setiap aspek ini berpengaruh satu sama lain dalam menjadikan anak-anak memiliki pribadi yang sehat, baik secara jasmani maupun rohani.

Oleh karena itu sebuah terobosan yang kreatif dan inovatif perlu diwujudkan, yang mana diperlukan sebuah media untuk menyampaikan isi dan pesan cerita rakyat *Babad Tulungagung* pada anak-anak sejak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual berupa video *stop motion*. *Stop motion* adalah sebuah teknik animasi yang membuat objek dapat bergerak dengan menggunakan frame dalam jumlah banyak dan dalam waktu yang berurutan (Iwan Binanto, 2010). Media audio visual dinilai lebih efektif dalam menyampaikan isi cerita karena terdapat dua aspek yaitu audio dan visual yang memiliki keunggulan yaitu (1) dapat memperjelas materi; (2) memusatkan perhatian anak-anak; (3) merangsang pendengaran dan penglihatan anak-anak; (4) memberikan motivasi dan rangsangan kepada anak-anak; (5) menjadikan proses belajar lebih bervariasi (Maulani, 2018).

Pada penelitian terdahulu terdapat perancangan *Stop Motion* Animasi Cerita

Rakyat *Timun Mas* yang diunggah dalam kanal *YouTube* Thomas Febrian pada 23 Oktober 2020. Kreator yang bernama Thomas Febrian membuat sebuah video *Stop Motion* dengan mengangkat salah satu cerita rakyat dari Jawa Timur yang sudah sangat terkenal yaitu *Timun Mas*. Dalam video *Stop Motion* ini menggunakan jenis video *Stop Motion* video potong (*cut out Animation*). Selain menerapkan unsur visual yang cukup menarik dan jelas, video *Stop Motion* ini juga memakai semua jenis unsur audio yang ada yaitu (1) percakapan, yang diisi dengan narasi oleh narator dengan menggunakan bahasa Jawa untuk menegaskan bahwa cerita rakyat ini berasal dari Jawa Timur; (2) musik sebagai latar yang menggunakan instrumen *keyboard synthesizer*; (3) efek suara seperti suara burung, air, angin, tanah dan lain sebagainya. Video *Stop Motion Babad Tulungagung* ini nantinya juga akan menggunakan media digital *YouTube* sebagai media publikasinya, karena di era Revolusi Industri 4.0, *YouTube* sudah menjadi salah satu media utama yang banyak digunakan oleh masyarakat dan juga anak-anak untuk mendapatkan informasi, hiburan, edukasi, dll.

KAJIAN TEORI

Cerita Rakyat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cerita rakyat merupakan gabungan kata yang berarti sas cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Dalam cerita rakyat memiliki beberapa nilai yang dapat dilihat yaitu nilai-nilai moral dalam bersosialisasi terhadap sesama masyarakat, tindakan-tindakan dan bahasa yang dapat menjadi pembelajaran kepada masyarakat (Semi, 1993). Cerita rakyat memiliki beberapa manfaat yang diantaranya adalah untuk mengenalkan kearifan lokal dari daerah masing-masing dan penerapan nilai-nilai sosial di masyarakat agar memiliki budi pekerti yang baik.

Cerita Rakyat *Babad Tulungagung*

Babad Tulungagung adalah sebuah cerita rakyat Tulungagung yang berisi tentang kisah pada zaman pemerintahan Majapahit yang dimulai dari Perguruan Kyai Pacet, penghianatan Kyai Kasan Besari, perjalanan Pangeran Lembu Peteng, pelarian Roro Inggit dan Retno Mursodo, kisah asmara Joko Bodho dan Roro Kembang Sore, sampai dengan akhir kisah perjalanan Pangeran Kalang. Selain itu,

cerita rakyat *Babad Tulungagung* juga mengisahkan asal mula bagaimana daerah-daerah yang ada di Kabupaten Tulungagung terbentuk. Daerah-daerah yang dijelaskan dalam cerita *Babad Tulungagung* ini di antaranya adalah Bonorowo, Desa Gleduk, Desa Macanbang, Desa Beji, Desa Boyolangu, Desa Plosokandang, dll (Yasip, 2017).

Video Stop Motion

Menurut Agung Wijayanto (2014) mengatakan bahwa animasi *Stop Motion* adalah salah satu metode pembuatan video animasi dengan memanipulasi sebuah objek agar tampak seolah-olah hidup. Metode ini menggunakan teknik fotografi yang mana gambar objek diambil dan digerakkan sedikit demi sedikit yang dilanjutkan dengan foto-foto lainnya secara berkelanjutan sampai saat gambar bisa digerakkan dengan cepat. Menurut International Design School dalam Lestari (2016) menyebutkan ada beberapa jenis video *Stop Motion*, yang salah satunya adalah Animasi Potong (*Cut Out Animation*). Jenis animasi *Stop Motion* potong menggunakan teknik animasi pembuatan potongan gambar untuk membentuk sebuah animasi sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Perkembangan Fase Anak 6 – 8 Tahun

Menurut NAEYC (*National Association Education for Young Children*) mengatakan bahwa anak-anak yang memiliki rentang usia 0 – 8 tahun merupakan kategori anak-anak usia dini. Pada masa ini sangat penting untuk dapat merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan (Priyanto, 2014). Anak-anak usia dini (0 – 8 tahun) masuk ke dalam fase masa kelas rendah Sekolah Dasar (SD) dalam perkembangan psikologisnya. Menurut Marijuana (2018) dalam fase masa kelas rendah Sekolah Dasar (SD), terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan yang diantaranya : 1) Nilai agama dan moral, 2) Fisik dan motorik, 3) Kognitif, 4) Sosial dan emosional, 5) Bahasa, 6) Seni.

METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik kualitatif. Teknik pengumpulan data secara kualitatif dilakukan wawancara dengan salah satu budayawan yang ada di Kabupaten Tulungagung dan putri dari juru kunci Candi

Gayatri yang ada di Desa Boyolangu, Tulungagung dan mencari referensi melalui buku, jurnal dan artikel terkait. Dalam proses perancangan ini menerapkan metode *Design Thinking* yang terdapat lima tahapan yang dilakukan yaitu (1) *define*; (2) *research*; (3) *ideate*; (4) *implement*; (5) *learn* (Gavin & Paul, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *define* yang dilakukan adalah merumuskan masalah dan tujuannya. Dari latar belakang yang sudah ada dapat dirumuskan permasalahannya adalah Bagaimana cara melestarikan cerita rakyat Babad Tulungagung pada anak-anak usia 6 – 8 tahun? Kemudian tujuan dari perancangan ini adalah melestarikan cerita rakyat *Babad Tulungagung* pada anak-anak usia 6 – 8 tahun dengan menggunakan media utama berupa video *stop motion* dan media pendukungnya. Cerita rakyat memiliki beberapa manfaat yang diantaranya adalah untuk mengenalkan kearifan lokal dari daerah masing-masing dan penerapan nilai-nilai sosial di masyarakat agar memiliki budi pekerti yang baik. Hal ini tentunya harus ditanamkan kepada masyarakat Indonesia sejak usia dini karena cerita rakyat mengandung norma-norma yang dapat mempengaruhi moral anak-anak, melatih kecerdasan anak-anak secara visual, emosional, pengetahuan, dan spiritual (Hukubun, 2019).

Tahap *research* yang dilakukan adalah pengumpulan data primer, data sekunder dan observasi tentang masalah dan solusi dalam perancangan ini. Pengumpulan data primer dilakukan dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu Ibu Merdeka Ningsih seorang budayawan di Tulungagung. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mencari referensi melalui buku, jurnal dan artikel terkait. Sedangkan observasi dilakukan dengan melihat karya-karya sejenis yang sudah ada sebelumnya.

Tahap *ideate* yang dilakukan adalah melakukan *brainstorming* tema, deskripsi, dan konsep perancangan. Setelah itu dilakukan proses pra produksi yang terdiri dari tiga proses yaitu (1) penyuntingan naskah dari sumber buku *Sejarah & Babad Tulungagung Edisi Revisi Tahun 2004*; (2) perancangan karakter yang diwakili dua karakter yang paling banyak muncul di cerita yaitu Pangeran Kalang (gender laki- laki) dan Roro Kembang Sore (gender perempuan); (3) pembuatan logo yang menggunakan jenis *wordmarks* atau *logotypes* dengan warna #325607 (hijau).



Gambar 1. Karakter & Logo

Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses produksi yang terdiri dari empat proses yaitu (1) proses manual dengan pembuatan seluruh sketsa alur cerita dengan menggunakan buku gambar A5 dan disusun pada *storyboard*; (2) proses digital yang diawali dengan pembuatan seluruh sketsa digital berupa *outline* dengan menggunakan *Adobe Draw* yang dilanjutkan dengan pewarnaan menggunakan *Procreate* dan *Adobe Photoshop*; (3) proses cetak dengan menggunakan *Art Paper 260gr* dan pemotongan secara manual menggunakan *GKS Work Cutting Mat Pad A3* dan *Pen Cutter*; (4) proses pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan set latar dari aluminium dengan ukuran panjang 29cm x lebar 21cm x tinggi 71cm, kamera *Fuji Film XT 20*, dan pencahayaan dengan bohlam *LED RGB 15* warna yang dapat diatur dengan *remote control*.

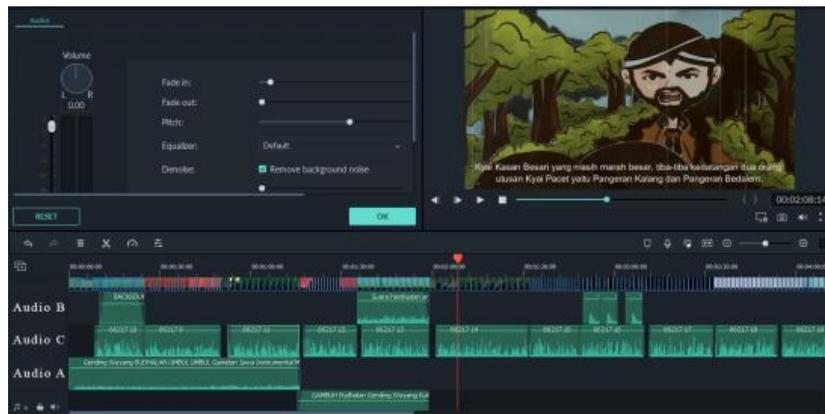


Gambar 2. Proses Produksi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses pasca produksi yang terdiri dari empat proses yaitu (1) penyuntingan gambar dengan menggunakan *Filmora 9* dengan menyusun hasil gambar sesuai dengan *storyboard* yang sudah disusun; (2) penyuntingan audio dengan memasukkan latar musik berupa gending Jawa, efek suara pendukung, *voice over* berbahasa Indonesia dengan alat *Zoom H1N*; (3) penyuntingan *subtitle* dengan menggunakan naskah cerita yang sudah dibuat dalam bahasa Indonesia.



Gambar 3. Proses Penyuntingan Gambar
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 4. Proses Penyuntingan Audio
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap *implement* adalah hasil visual desain akhir pada video *stop motion trailer version* dan video *stop motion full version* (lima serial video dengan durasi 5 menit per video) yang dipublikasikan di media digital *YouTube*.



Gambar 5. Visual Video Stop Motion
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap *learn* yang dilakukan adalah melakukan uji coba mengunggah media utama video *stop motion trailer version* dan *full version* ke media digital *Instagram* dan *YouTube* untuk melihat respon atau *feedback* dari audiens berupa *view*, *like*, dan

comment. Hasil uji coba yang didapatkan dalam perancangan ini adalah (1) *trailer version* dengan jumlah total 185 *views*, 98 *likes*, dan 32 *comments*; (2) *full version* dengan jumlah total 222 *views*, 101 *likes*, dan 29 *comments*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Saat ini cerita rakyat *Babad Tulungagung* yang berisikan tentang bagaimana daerah-daerah di Kabupaten Tulungagung terbentuk yang terjadi pada saat Kerajaan Majapahit sudah jarang diketahui oleh masyarakat terutama anak-anak. Perancangan video *Stop Motion Babad Tulungagung* dibuat untuk menjadi sebuah inovasi baru dalam melestarikan cerita rakyat *Babad Tulungagung* terutama pada anak-anak usia 6 – 8 tahun dengan memanfaatkan media digital *YouTube* sebagai media publikasi. Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi visual dapat digunakan untuk melestarikan cerita rakyat *Babad Tulungagung* dan dapat dengan mudah dinikmati oleh audiens, karena pelestarian cerita rakyat sangatlah penting untuk dilakukan agar generasi penerus bangsa lebih mengenali, memahami, dan mencintai kebudayaan Indonesia.

Saran

Sehingga saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah mempersiapkan tim yang dapat bekerja sama dengan keahlian dan kemampuan di bidang masing-masing sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada di perancangan ini. Upaya melestarikan serta mengenalkan cerita rakyat *Babad Tulungagung* masih sangat diperlukan untuk masa-masa yang akan datang. Selama proses perancangan video *stop motion* ini, ditemukan fakta bahwa masih sangat minim media apapun yang digunakan untuk melestarikan cerita rakyat *Babad Tulungagung*, oleh karena itu diharapkan setelah adanya perancangan ini akan ada perancangan media-media lain yang memiliki tujuan yang sama terhadap pelestarian warisan budaya cerita rakyat khususnya *Babad Tulungagung*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amborse, Gavin dan Harris, Paul. (2010). *Design Thinking*. Switzerland.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hukubun, Lejar Daniarta. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. *Jurnal Seni dan Desain*.

- KBBI. Cerita Rakyat. Dari <https://kbbi.kata.web.id/cerita-rakyat/>
<https://www.guesehat.com/apa-saja-6-aspek-perkembangan-anak-di-usia-dini> Pada tanggal 20 Februari 2021 pukul 20.50 WIB
- Marijuana, D. (2018). Apa Saja 6 Aspek Pada Perkembangan Anak di Usia Dini? Dari <https://www.guesehat.com/apa-saja-6-aspek-perkembangan-anak-di-usia-dini> Pada tanggal 20 Februari 2021 pukul 20.50 WIB
- Maulani, Annisak. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video *Stop Motion* Cerita Fabel Untuk Bahasa Jawa SD Kelas Rendah Di Kabupaten Magelang.
- Merdiyatna, Yang Yang. (2019). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Panjalu. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Priyanto, Agus. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 02. 2014.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J.N., Alnashava, P. (2018). Potensi Youtube Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda.
- Tinarbuko, Sumbo. (2015). DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman. Yogyakarta: Caps.
- Wijayanto, A. (2014). Perancangan Animasi 3D Dengan Menggunakan Teknik *Stop Motion* dan Particle System. Tanjungpura: Universitas Tanjungpura.
- Yasip. (2017). Representasi Kearifan Lokal Dalam *Babad Tulungagung*.