

Rancang Bangun Video Cerita Rakyat Nusantara “Lok Si Naga”

Maya Purnama Sari¹, Dian Rinjani², Nurul Hidayah³

^{1,2)} Program Studi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI di Cibiru,
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Raya Cibiru Km 15 Bandung 40393

Email: mayapurnama@upi.edu, dianrinjani@upi.edu

³⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Cibiru,
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Raya Cibiru Km 15 Bandung 40393
Email: nurulhidayah@upi.edu

ABSTRAK

Perkembangan zaman menunjukkan cara belajar akan berkembang pada pembelajaran jarak jauh, *sharing resourch*, penggunaan teknologi interaktif dan multimedia, perlu adanya inovasi dalam media sebagai sumber belajar. Tujuan pembuatan video stop motion cerita rakyat Lok Si Naga yaitu pengembangan media belajar dari bentuk buku gambar bercerita sebagai model paling ideal dalam meningkatkan peran gambar sebagai pesan aktif dalam komunikasi rupa. Metode penelitian menggunakan Desain and Development (D&D), pengembangan gambar bercerita menjadi sebuah video stop motion. Tahapan pembuatan dibagi menjadi dua, yaitu Tahap desain dan Pengembangan (rancangan video, konten video, karakter gambar, pembuatan video dan validasi). Pembuatan video menggunakan karakter gambar anak usia 6 – 10 Tahun dengan cara gambar digital di Adobe photoshop, editing video menggunakan adobe after effect dan ableton live 8 untuk suara. Hasil validasi menunjukkan gambar telah sesuai dengan skema perkembangan gambar anak, seperti dari kepala-kaki, sinar X, tidak ada perspektif, kesan datar, objek penting diperbesar, imaji jamak, garis tanah, dekoratif, disederhanakan dan memiliki nilai budaya seperti nilai kepercayaan, nilai kesabaran, nilai keberanian dan nilai kasih sayang. Video stop motion cerita rakyat Lok Si Naga berperan aktif dalam komunikasi rupa, gambar tetap sebagai alih pesan dan alih makna dilihat dari banyaknya kosa rupa yang dapat dituturkan oleh anak.

Kata kunci: Gambar Bercerita, Video Stop Motion, Komunikasi Rupa, Nilai Budaya

ABSTRACT

The development of the times shows how learning will develop in distance learning, sharing resources, the use of interactive technology and multimedia, the need for innovation in the media as a source of learning.

The purpose of making Lok Si Naga folklore video stop motion is the development of learning media from the form of storybook telling as the most ideal model in enhancing the role of images as active messages in visual communication. The research method uses Design and Development (D&D), the development of picture telling becomes a stop motion video. The stages of making are divided into two, namely the Design and Development Stage (video design, video content, image characters, video creation and validation). Making videos using character images of children aged 6-10 years by means of digital images in Adobe photoshop, video editing using adobe after effects and ableton live 8 for sound. The results of the validation show that the picture is in accordance with the scheme of the development of the child's image, such as from head-foot, X-ray, no perspective, flat impression, important objects are enlarged, multiple images, soil lines, decorative, simplified and have cultural values such as belief values, values patience, the value of courage and the value of compassion. The stop motion video of Lok Si Naga folklore plays an active role in visual communication, the picture remains as a message transfer and the transfer of meaning is seen from the many visual vocabularies that can be spoken by children.

Keywords: *Storytelling Pictures, Stop Motion Video, Communication Model, Cultural Values*

1. Pendahuluan

Media pembelajaran untuk anak berkembang dari teks, visual, audio, multimedia dan media interaktif. Perkembangan zaman sudah menunjukkan bahwa kecenderungan berkembang cara belajar di Indonesia di masa mendatang yaitu berkembangnya pendidikan terbuka jarak jauh, *sharing resourch* dan penggunaan teknologi interaktif dan multimedia (Munir,2019). Pemanfaatan multimedia bagi anak usia 4-10 Tahun menggunakan video yang menarik, membantu anak menerima informasi lebih mudah dan tidak

membosankan. Kemampuan anak menerima pesan dari gambar disebut dengan komunikasi rupa, salah satu jenis rupa yang digunakan dalam berkomunikasi adalah gambar bercerita, menggunakan bahasa rupa sebagai cara gambar.

Penelitian ini merupakan pembuatan rancangan video stop motion secara digital, sebagai bentuk pengembangan dari media buku gambar bercerita. Model gambar bercerita dianggap paling ideal bagi anak dalam berkomunikasi melalui gambar. Video diharapkan dapat membangun imajinasi lebih baik pada perkembangan kreativitas anak. Kesamaan buku gambar bercerita dengan video yaitu, tidak menggunakan teks dalam ceritanya, tanpa percakapan namun tetap diberi instrument musik sebagai pembangun suasana. Cara ini mempertahankan agar gambar tetap menjadi alih pesan dan alih makna, bukan menjadi media dan tetap sebagai pesan aktif.

Legenda Lok Si Naga merupakan salah satu cerita rakyat nusantara berasal dari Kalimantan Selatan. Pemilihan cerita dilandasi dari nilai-nilai budaya, nilai budaya dalam cerita rakyat Legenda Lok Si Naga yaitu memiliki nilai kepercayaan, nilai keberanian dan nilai kasih sayang. Selain itu cerita rakyat nusantara salah satunya dari Kalimantan semakin banyak dikenalkan sebagai keberagaman budaya.

1.1 Model Komunikasi Rupa pada Anak

Setiati, L (2013), memaparkan tiga model komunikasi rupa yang terjadi pada anak ketika menatap gambar. Sama halnya komunikasi rupa yang terjadi ketika anak melihat video stop motin, hal ini dikarenakan video stop motion yang dibuat merupakan pengembangan dari buku gambar bercerita yang tidak memiliki teks ataupun keterangan cerita, dibuat dengan cara wimba, tata ungap dalam dan luar. Perbedaan signifikan hanya terdapat pada pergerakan video dan alur gerak yang sudah lebih ditentukan. Berikut ketiga model komunikasi;

a. **Model 1, Pengenalan tokoh.**

Model 1 Pengenalan tokoh cerita menjadi pembuka, anak tidak terpengaruh mengenai isi cerita karena pengenalan tokoh. Namun anak dapat menemukan isi cerita pada gambar bercerita dengan penuturan struktur yang khas untuk menangkap setiap pesan pada gambar. Kelebihan model ini

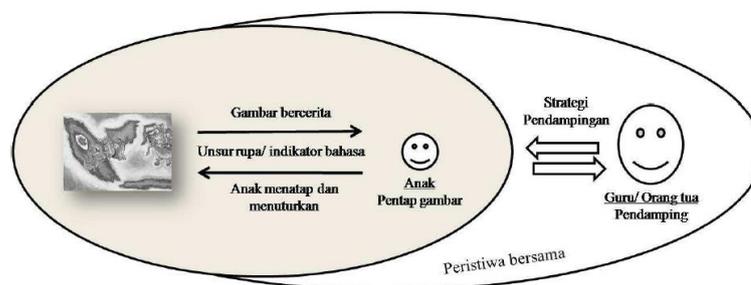
b. **Model 2, Pengenalan tokoh dan cerita di balik tokoh.**

Model 2 Pengenalan dan cerita partisipatif menjadi pembuka, cerita partisipatif bertujuan untuk mengenalkan kosa kata baru bukan urutan peristiwa. Anak lebih aktif melihat gambar dan bertutur secara khas dan variatif karena gambar RWD dimunculkan pada model ini.

c. **Model 3, Tidak diawali dengan pengenalan tokoh.**

Model ini digunakan untuk membuktikan kemandirian anak dalam mengkonstruksi pesan saat menatap gambar, maka model tidak diawali cerita maupun pengenalan tokoh. Anak dapat menangkap pesan aktif dari cerita dan mengkonstruksi cerita dengan khas.

Ketiga model anak membaca gambar bercerita menegaskan bahwa anak memiliki kemampuan bercerita lebih banyak ketika membaca gambar dibandingkan bahasa tulisan



Gambar 1. Model Komunikasi Rupa Anak
Sumber: Setiati, L 2013

1.2 Nilai Budaya dalam Cerita Rakyat

Nilai budaya dalam Koentjaraningrat (1984) menyatakan bahwa nilai budaya merupakan tingkatan pertama mengenai kebudayaan ideal yang disebut adat. Nilai budaya memiliki lapisan yang abstrak dan memiliki ruang lingkup yang sangat luas, hal ini merupakan nilai tersendiri dalam kehidupan masyarakat. Menurut

Musdalifa (2016), nilai budaya berkaitan dengan (1) manusia sebagai individu, seperti keberanian, kepahlawanan, kepemimpinan dan kekeselarasan (2) manusia dalam hubungannya dengan masyarakat, seperti gotong royong dan rela berkorban dan simpati (3) manusia hubungannya dengan alam, seperti saling melindungi, nilai kebijakan, (4) manusia hubungannya dengan Tuhan seperti nilai kepercayaan, seperti ketuhanan yang maha esa. Nilai budaya dalam cerita rakyat memiliki fungsi sebagai media penggambaran bagi suatu kelompok masyarakat agar terjaga kelangsungan dan pandangan hidup masyarakat. Nilai Budaya yang terkandung dalam cerita rakyat Legenda Lok Si Naga yaitu Nilai Kepercayaan, Nilai Kesabaran, Nilai Keberanian dan Nilai Kasih Sayang.

1.2 Video Stop Motion

Video merupakan media dalam mengkomunikasikan sesuatu kepada satu kelompok dengan tujuan tertentu sesuai dengan yang diinginkan oleh pemilik kepentingan. Jenis video dalam penelitian ini menggunakan stop motion, yang termasuk salah satu dari jenis animasi, menurut Permata, S, I (2019) animasi terdiri dari 4 level utama, yaitu (1) *Motion*, (2) *Locomotion*, (3) *Interaction*, (4) *Emotion*. *Motion Graphic* dalam pembuatannya tidak terlepas dari unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, warna dan prinsip dasar, kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, keseimbangan dan komposisi, sehingga video mendapatkan perhatian dari penikmat visual dan berusaha untuk memperjelas pesan informasi yang ingin disampaikan. Pemilihan stop motion disesuaikan dengan cara gambar bahasa rupa

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Desain and Development (D&D), yang mengembangkan gambar bercerita menjadi sebuah video stop motion. Tahap desain dan pengembangan media video stop motion menjadi dua tahap sebagai berikut;

2.1 Tahap Desain

Pada tahap desain terdiri dari perumusan tujuan umum yang meliputi identifikasi kebutuhan pengembangan pembelajaran, aspek media dari segi kebaruan, penggunaan media dan pemanfaatan media di lapangan.

Identifikasi kebutuhan lapangan dilihat dari kegiatan belajar dalam pembelajaran seni rupa, khususnya menggambar pada anak usia 6 -10 Tahun. Pemanfaatan media untuk memaksimalkan komunikasi rupa anak yang dapat meningkatkan kreativitas masih belum dimaksimal. Media multimedia berupa video dikembangkan dari buku gambar bercerita sebagai alternatif bagi anak mengetahui cerita rakyat nusantara, dengan elemen visual dan audio yang menarik, anak diharapkan lebih mudah mengingat setiap pesan yang akan diberikan dalam sebuah cerita.

Pada tahap ini juga pilihan konten video mengenai cerita rakyat nusantara, cerita dipilih dari Kalimantan Selatan yaitu Legenda Lok Si Naga yang sangat menarik. Perumusan cara gambar dan sistem gambar menggunakan bahasa rupa gambar anak dan tata ungkapan luar sebagai panduan dalam pembuatan video.

2.2 Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan meliputi perancangan video, pembuatan story board, pembuatan video stop motion dan validasi video stop motion.

a. Rancangan Video

Rancangan video stop motion terdiri dari tiga, yaitu rancangan story board, rancangan gambar dan rancangan menghubungkan gambar menjadi sebuah video stop motion. Video ini dibuat dengan teknik digital secara keseluruhan, baik gambar maupun tahap editing.

b. Rancangan Konten Video

Cerita rakyat yang dipilih merupakan wilayah yang cukup besar di Indonesia. Cerita yang masih belum banyak dikenal, namun dapat melegenda di seluruh Indonesia. Beberapa alasan pemilihan Kalimantan selain isu Pulau Kalimantan akan menjadi Ibu Kota Indonesia, Kalimantan merupakan pulau terbesar di Indonesia yang memiliki banyak sungai dan pohon sebagai salah satu paru- paru dunia. Menambah wawasan anak mengenai Pulau Kalimantan Selatan dan mengajarkan keberagaman budaya Indonesia dengan cerita nusantara yang unik.

c. Rancangan Karakter Gambar

Rancangan gambar termasuk yang paling unik, karena mengikuti gaya gambar dengan bahasa rupa gambar anak, dapat dikenali karakternya namun tidak realistis. Hal ini dimaksudkan untuk lebih mudah gambar berkomunikasi aktif dengan mata dan imajinasi anak,

d. Pembuatan Video Stop Motion

Video stop motion ini memiliki audio dan visual, audio yang dipilih adalah music khas dari pulau Kalimantan Selatan. Sedangkan gambar akan memiliki ciri wimba seperti imaji jamak, cara kembar, diperbesar, dari kepala – kaki. Gambar dibuat secara digital pada software photoshop dengan sekitar 100 panel gambar. Sedangkan video stop motion secara keseluruhan di edit menggunakan software Adobe After Effect.

e. Validasi Video Stop Motion

Tahapan ini merupakan kegiatan akhir dalam rangkaian penelitian, yaitu validasi dan uji coba video stop motion. Validasi dilakukan dua tahapan, validasi tahap 1 adalah terkait konten cerita rakyat nusantara kepada ahli pakar ilmu budaya Indonesia mengenai cerita rakyat nusantara. Validasi tahap kedua yaitu ahli bahasa rupa dalam melihat unsur bahasa rupa yang ditampilkan dalam sebuah video stop motion. Setelah video di validasi, maka di revisi untuk kemudian diuji cobakan pada anak usia 6-10 Tahun.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai proses pembuatan video dimulai dari perancangan gagasan konten cerita rakyat nusantara, rancangan gambar digital setiap tokoh dan bentuk yang tampil dalam video, dan proses produksi video stop motion. Kemudian dilakukan validasi pada ahli bidang studi budaya dan bahasa rupa yang focus pada biadng anak, kemudian uji terbatas pada anak kelas 1 – 3 sekolah dasar.

Proses pembuatan video stop motion dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 1. Proses Pembuatan Karya

No.	Proses Pembuatan Karya	Tahapan
1	Pengembangan konten cerita	a. Membuat Cerita Lok Si Naga b. Membuat <i>Story board</i>
2	Perancangan Gambar	a. Merancang Gambar sketsa digital
3	Proses Produksi video stop motion	a. Pemilihan gambar b. Proses editing
4	Pasca Produksi	a. Uji terbatas video b. Pengemaasan video c. Pendaftaran HKI

3.1 Pengembangan Konten Cerita

a. Cerita Lok Si Naga

Cerita Lok Si Naga diambil dari cerita rakyat Kalimantan Selatan mengenai naga putih yang mengganggu ketentraman warga dengan menguasai sungai dan dikalahkan oleh perwujudan naga dari warga yang memakan telur naga putih.

Cerita Lok sianaga ini memiliki beberapa versi, tidak secara signifikan jauh berbeda, hanya beberapa bagian cerita yang sedikit berbeda, seperti dalam video dan beberapa buku cerita menyebutkan beberapa adegan yang berbeda, seperti ibu dan ayah yang berubah menjadi naga, memakan telur naga ketika anaknya sedang bermain dan naga pula yang menceritakan anak tersebut sedang tertidur pulas. Penulis mengambil kesimpulan dari sumber buku cerita rakyat nusantara yang di jadikan referensi karangan Z, Rara dengan judul “Kumpulan Dongeng Cerita Rakyat”.

Story Board

Tabel 2. Naskah

No	Adegan	Naskah
1.	Perkenalan tokoh	Memunculkan bebera tokoh yang berperan dalam video tersebut dan suasana lingkungan yang ada dalam cerita
2.	Keluarga berkumpul	Memperlihatkan tokoh utama (ibu, ayah dan anak)
3.	Ayah dan Ibu mencari ikan	Kegiatan ayah dan ibu di pinggir sungai mencari ikan menggunakan jala dan pulang membawa ikan dalam wadah.
4.	Ayah dan Ibu mendapatkan telur naga putih	Kagitan memancing berulang kali, hingga ayah dan ibu tidak mendapatkan ikan lagi, namun mendapatkan telur putih yang besar yang dibawa pulang untuk mereka makan
5.	Ibu memasak telur naga putih	Ibu memasak di dapur, telur tersebut di rebus dan dibelah untuk dimakan bersama
6.	Ayah dan Ibu berubah menjadi Naga	Setelah memakan telur ayah dan Ibu berubah menjadi naga, anak terbangun dan terkejut melihat ayah dan ibunya berubah menjadi naga.
7.	Anak menangis dan kebingungan	Anak menangis dan berharap ayah dan ibunya kembali menjadi manusia
8.	Ayah dan Ibu memberi penjelasan	Ayah dan Ibu memberitahukan bahwa mereka dapat kembali menjadi manusia jika dapat mengalahkan si Naga putih. Anak dapat melihat dari warna sungai, jika sungai berwarna putih artinya ayah dan ibu mennag, naga putih kalah, makan mereka akan kembali menjadi manusia. Namun jika air suga menjadi warna pelangi maka ayah dan ibu kalah, dan tidak dapat kembali
9.	Anak di pinggir sungai	Anak setiap hari menunggu air sungai berubah, ia datang pagi dan sore
10.	Air sungai berubah	setelah beberapa minggu akhirnya air sungai berubah menjadi putih. Anak senang dan tak sabar untuk bertemu ayah dan ibu nya.
11.	Anak bersedih	Ayah dan Ibunya tidak pernah datang
12.	Naga Ayah dan Ibu muncul	Akhirnya Ayah dan Ibu muncul, namun masih berbentuk Naga. Ayah berkata bahwa mereka akan menunggu sungai agar tetap terjaga dari mahluk jahat.
13.	Anak kembali pulang	Anak diam di rumah sendiri dan merasa gusar
14.	Ayah dan Ibu selalu memperhatikan anaknya dari atas langit	Naga Ayah dan Ibu menjaga di atas sungai dan selalu memperhatikan anaknya
15.	Sungai dan desa yang damai	Suasana hutan dan sungai yang asri dan elok.

b. Sketsa Gambar

Gambar dibuat dengan proses digital secara klesluruhan menggunakan photoshop, dari mulai sketsa dan pewarnaan. Hal ini dipilih untuk mempermudah proses editing, sehingga proses stop motion tidak seperti manual. Gambar dibuat oleh satu ilustrator untuk memepertahankan gaya dan karakter dari video tersebut. Berikut hasil rancangan gambar;

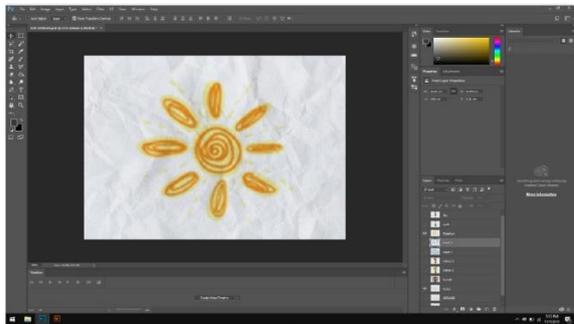
Tabel 3. Sketsa gambar

	Sketsa Pohon		Ayah dan Ibu		Kamar
	Matahari dan awan		Warga		Jalan
	Rumah tinggal		Hutan		Teko dan Panci
	Ikan dan Panci		Sungai		Bakul dan Cangkir

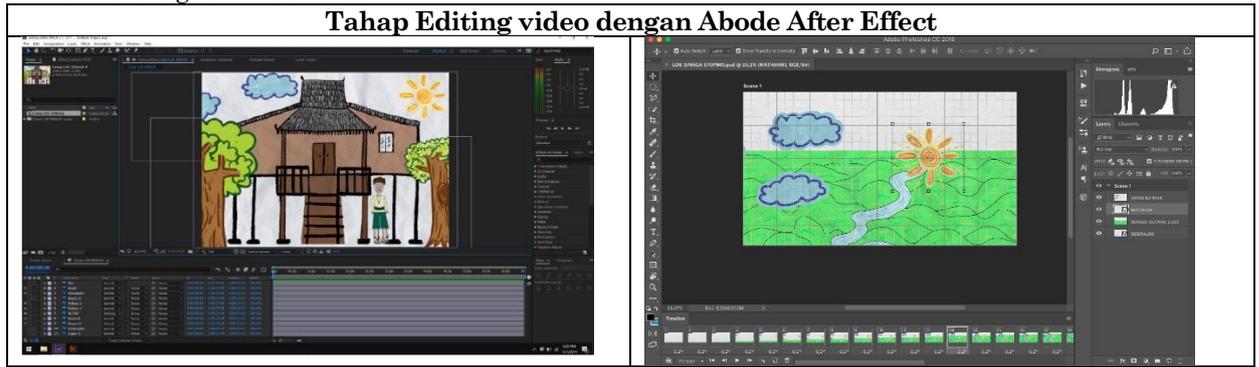
c. Proses Editing

Pada proses editing dilakukan seleksi gambar dan pemecahan gambar disesuaikan dengan kebutuhan motion dan efek untuk video. Gambar terpilih kemudian akan diproses editing video pada software adobe after effect secara keseluruhan hingga video siap untuk ditayangkan. Proses editing suara menggunakan software Ableton Live 8.

Tabel 4. Penggunaan Photoshop

Tahap Editing Gambar dengan Adobe Photoshop	
	

Tabel 5. Editing Adobe After Effect



Tabel 6. Penambahan efek suara Ableton Live 8



d. Hasil Akhir Video Stop Motion Lok Si Naga

Hasil akhir video berdurasi 4 menit dengan suara musik instrument khas dari Kalimantan, berikut cuplikan dari video Lok Si Naga;

Tabel.7 Hasil Video





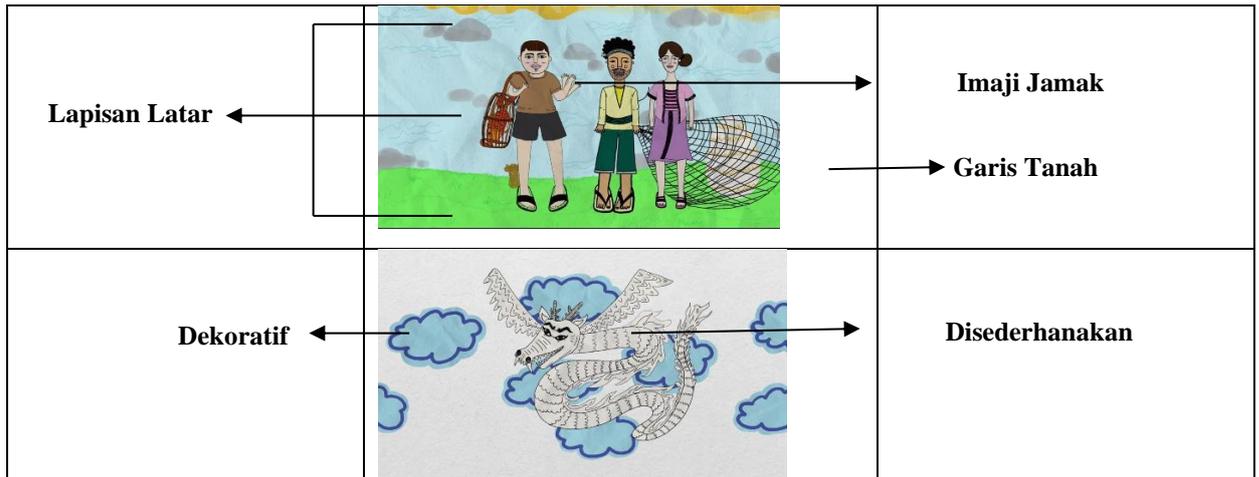
e. Validasi Bahasa Rupa Gambar Anak

Validasi pertama dilakukan oleh pakar gambar anak, hal yang divalidasi pertama adalah cara gambar yang disampaikan sebagai cara komunikasi rupa kepada anak sesuai dengan skema bahasa rupa gambar anak. kemudian yang kedua adalah peran gambar sebagai media komunikasi rupa untuk anak memiliki pesan aktif dalam alih pesan maupun alih makna.

Cara gambar dengan bahasa rupa gambar, telah sesuai dengan skema perkembangan gambar anak usia 6 – 10 Tahun,

Berikut beberapa gambar yang dianalisis:

<p>Dari Kepala - kaki</p>		<p>Tidak Ada Perspektif</p> <p>Kesan Datar</p>
<p>Objek Penting Diperbesar</p> <p>Rebahan</p>		<p>Sinar X</p>



Setelah divalidasi oleh parak gambar anak Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. maka disimpulkan bahwa gambar yang terdapat pada video secara keseluruhan memiliki karakteristik gambar anak, seperti terlihatnya konsep ruang dan waktu, mengutamakan objek yang dianggap penting, adanya aneka ruang dan waktu. Sehingga sangat mudah diterima oleh anak dan sangat menarik. Sedangkan untuk pesan aktif gambar diamati dari tampilan keseluruhan, video tanpa teks dapat meningkatkan alih pesan dan alih makna menjadi sangat aktif.

f. Validasi Nilai Budaya

Validasi kedua dilakukan oleh pakar budaya terkait pada pemilihan konten video, cerita rakyat nusantara dari Kalimantan Selatan yaitu Legenda Lok Si Naga. Validasi dilakukan oleh pakar budaya M. Surya Gumilang, S.Pd., M.Hum.

Nilai Kepercayaan

Kepercayaan dalam cerita ini, yaitu percaya terhadap dewa-dewa, percaya terhadap kekuatan gaib yang dapat merubah keadaan dan percaya terhadap kesaktian. Hal ini terdapat dalam cerita ketika orang tua yang berubah menjadi naga lalu akan berubah kembali dengan kekuatan dewa. Namun ternyata yang berkuasa menurut kepercayaan Naga Ayah dan Ibu tidak berubah, karena diberikan tugas untuk menjaga sungai Lok Si Naga.

Nilai Kesabaran

Nilai kesabaran dalam cerita ini merupakan sikap tenang dalam melalui ujian yang diberikan oleh Sang Maha Kuasa, tidak merasa putus asa, tabah dan berusaha dalam ketenangan. Nilai kesabaran ini terdapat pada kejadian anak yang menunggu Ayah dan Ibu nya kembali menjadi manusia, anak berusaha melalui kehidupan tanpa orangtuanya, dan menanti hingga akhir hayatnya di sisi sungai untuk ayah dan ibu bisa kembali berkumpul.

Nilai Keberanian

Nilai Keberanian merupakan sikap rasa percaya diri, sikap berani, mantap dan kegagahan. Dalam cerita ini keberanian diceritakan pada kejadian orang tua yang berani mengambil telur naga putih, memakan dan akhirnya berubah menjadi naga. Naga Ibu dan Ayah mencoba melawan dengan berani untuk mengalahkan naga putih. Sekalipun Naga Ibu dan Ayah sudah menang, ternyata takdir menyatakan mereka harus tetap menjaga sungai Lok Si Naga agar tetap aman, dan mereka tidak dapat kembali menjadi manusia.

Nilai Kasih Sayang

Nilai kasih sayang adalah bentuk sikap saling menghormati, mengasihi semua ciptaan Tuhan dan rasa tulus untuk memberikan kebahagiaan. Dalam cerita ini nilai kasih sayang ada pada cerita ketika naga ayah dan ibu yang tidak dapat kembali menjadi manusia, namun mereka tetap memberikan curahan perhatian kepada anaknya dengan menyediakan ikan setiap hari, menjaga dari langit. Sebaliknya anak menunjukkan kecintaan kepada orangtuanya dengan menanti hingga akhir hayatnya di sungai untuk pengharapan orang tuanya yang dapat kembali menjadi manusia.

g. Uji Coba Video

Uji coba video dilakukan terbatas, hanya pada anak usia 7-9 Tahun berjumlah Lima orang anak. Seluruh anak memiliki waktu yang sama dalam melihat video dan mereka menceritakan kembali mengenai cerita tersebut dengan kalimat sederhana. Model komunikasi rupa yang digunakan adalah model kestau, karena sebelum

masuk dalam cerita, video sudah lebih dahulu memperkenalkan peran sehingga anak hanya menuturkan jalan cerita, gambar peran aktif menyampaikan pesan dan pembimbing sebagai pengawas dalam melihat indikator bahasa rupa yang dapat diungkapkan oleh anak. Berikut hasil durasi cerita dari uji coba terbatas;

Tabel 8. Uji Coba Terbatas

Nama	Durasi Bercerita
Jingga (7 Tahun)	7 menit 46 detik
Khanza (8 Tahun)	10 menit 6 detik
Adara (8 Tahun)	8 menit 15 detik
Alya (9 Tahun)	8 menit 27 detik
Ridho (10 Tahun)	9 menit 5 detik

Dari hasil penuturan video setiap anak mampu menangkap isi cerita dengan baik, sesuai dengan imajinasi masing-masing yang menghasilkan durasi 7 hingga 10 menit. Gaya tutur cerita cukup lugas disampaikan oleh anak, tanpa keraguan dan menstimulus anak merangkai kosa rupa dan kosa kata lebih banyak dari cerita seharusnya.

h. Penyempurnaan Video

Proses validasi dan uji coba menjadi acuan koreksi untuk memperbaharui video. Konten cerita, karakter gambar dan pesan moral dapat tersampaikan. Setelah kedua proses validasi. Namun ketika diaplikasikan kepada anak bagian yang menjadi koreksi dalam video yaitu ada beberapa pesan dan cerita yang belum dapat ditangkap oleh anak karena pergerakan terlalu cepat pada satu adegan bagian tengah (Naga sedang bertarung) dan bagian terakhir (kemenangan naga ibu dan ayah). Sehingga dilakukan perbaikan terhadap video stop motion Lok Si Naga agar dapat diimplementasikan lebih luas dan memberikan kebermanfaatannya kepada lebih banyak masyarakat.

4. Simpulan

Kesimpulan umum dari penelitian ini yaitu adanya komunikasi rupa yang sangat berperan aktif pada anak setelah melihat video stop motion. Model komunikasi kesatu dominan pada seluruh anak karena cerita diawali dengan pengenalan tokoh kemudian anak memiliki cerita masing-masing terhadap gambar yang muncul pada setiap adegan. Indikator komunikasi rupa dapat dilihat dari cara anak menuturkan kembali cerita dan menebak alur cerita, karena setiap adegan memiliki unsur wimba, tata ungkapan dalam dan tata ungkapan luar sebagai cara gambar RWD (Ruang Waktu Datar). Video ini dibuat dengan beberapa tahapan rancangan, yaitu pembuatan naskah, storyboard, pembuatan sketsa, editing video dengan adobe after effect dan editing audio dengan ableton live 8. Cerita Lok Si Naga secara budaya merupakan legenda penjaga sungai di Pulau Kalimantan Selatan dengan pesan moral bagi anak untuk selalu bersabar dan tidak putus asa. validasi menunjukkan gambar telah sesuai dengan skema perkembangan gambar anak, seperti dari kepala-kaki, sinar X, tidak ada perspektif, kesan datar, objek penting diperbesar, imaji jamak, garis tanah, dekoratif, disederhanakan dan memiliki nilai budaya seperti nilai kepercayaan, nilai kesabaran, nilai keberanian dan nilai kasih sayang. Temuan dari penelitian ini yaitu pengembangan buku gambar bercerita ke dalam bentuk video sangat memungkinkan selama gambar muncul tanpa keterangan kata tertulis ataupun lisan.

Daftar Pustaka

1. Duquet, P, 1953, *Creative Communication Education and Art*, A Symposium, Paris, UNESCO
2. Musdalifa, A, Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Tolaki (Pendekatan Sosiologi Sastra), *Jurnal Humanika*, Vol.1 No.16, 2016.
3. Munir, 2009, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung, Alfabeta.
4. Permata, S, I, (2019), Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Aditif untuk Remaja, *Jurnal Pendidikan Multimedia Edsence*, Vol.1 No.1, 2019. Hal.43-52
5. Setiati, L, Sunarto, P dan Setiawan, P, 2013, Komunikasi Gambar Bercerita pada Buku Belajar Baca Anak Taman Kanak-Kanak, *ITB J.Vis. Art&Des*, Vol.5, No.1, 2013, Hal. 35-53
6. Tabrani, P, 2012, *Bahasa Rupa*, Kelir, Yogyakarta.
7. Tabrani, P, 2006, *Kreativitas dan Humanitas*, Jalasutra, Yogyakarta.
8. Primadi, 2000, *Proses Kreasi, apresiasi, belajar*, Yogyakarta dan Bandung, ITB
9. Tabrani, P, 2014, *Proses Kreasi-Proses Belajar- Gambar Anak*, Jakarta, Erlangga
10. Z, Rara, 2016, *Kumpulan Dongeng Cerita Rakyat*, Bintang Ilmu.Jakarta.