Volume 8 Issue 6 (2024) Pages 1798-1810
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Video Cerita Rakyat "Legenda Danau Raja" Berbasis Animasi 2 Dimensi dengan Teknik Bilingual

Fauzan Azim[1]✉, Fitri Farida[2], Noverta Effendi[3], Zuqriva Hayati[4], Pratama Benny Herlandy[5], Fauzan Hamdani[6]
Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika, Univesitas Muhammadiyah Riau, Indonesia [(1,2,3,6)]; Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Payakumbuh, Indonesia[(4)]
Pendidikan Informatika, Univesitas Muhammadiyah Riau, Indonesia [(5)]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Abstrak
Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Di Provinsi Riau juga banyak memiliki cerita rakyat, yang masih dapat kita dengar secara turun temurun dan sebagiannya belum terdokumentasi dengan baik, salah satunya adalah Legenda danau Raja di Pinggir sungai Indradiri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah video animasi cerita rakyat legenda danau raja dengan teknik bilingual atau 2 bahasa sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya untuk memperkenalkan budaya dan cerita rakyat di provinsi Riau khsususnya di Rengat Indragiri Hulu. Penelitian ini memiliki luaran sebuah Video Animasi dengan teknik Bilingual. Tahap validasi dilakukan dengan menyebarkan angket yang diberikan kepada 3 ahli dan mumpuni dibidangnya masing-masing yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Video animasi Cerita Rakyat 2 Dimensi ini layak digunakan. Setelah 3 bulan video ini peneliti unggah di Platform Youtube, video ini telah ditonton lebih 2100 kali, dan memiliki 4 komentar yang sangat positif artinya video ini cukup dinikmati oleh pengguna Youtube.
Kata Kunci: *video animasi, cerita rakyat, billingual*

Abstract
Folklore is part of the cultural and historical wealth owned by the Indonesian nation. In Riau Province, there are also many folklore, which we can still hear from generation to generation, and some of them have not been well documented, one of which is the Legend of Lake Raja on the banks of the Indradiri river. This research aims to design an animated video of the legend of Lake Raja with bilingual or 2 language techniques as a form of cultural preservation to introduce culture and folklore in Riau province, especially in Rengat Indragiri Hulu. This research has the output of an Animation Video with the Billingual technique. The validation stage is carried out by distributing questionnaires to 3 experts qualified in their respective fields: media experts, material experts and linguists. This 2-dimensional Folklore animated video is worth using. 3 months after this video was uploaded by researchers on the YouTube platform, this video has been viewed more than 2100 times and has 4 very positive comments, meaning that YouTube users quite enjoy this video.
Keywords: *video animation; folklore; bilingual*

Copyright (c) 2024 Fauzan Azim, et al.

✉ Corresponding author:
Email Address: fauzanazim@umri.ac.id (Riau, Indonesia)
Received 2 November 2024, Accepted 22 December 2024, Published 26 December 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Pendahuluan

Pada saat ini, perkembangan teknologi dan disrupsi teknologi informasi dapat kita temukan hampir di semua bidang (Adha, 2020). Banyak sekali teknologi yang dulunya dianggap paling unggul, kini telah tergantikan dengan teknologi yang baru di era Revolusi Industri 4.0. Perkembangan ini telah mengubah berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Mulai dari bidang komunikasi yang semakin mudah dan canggih, bidang kesehatan dan farmasi, bidang pertanian, peternakan, dan ekonomi.

Pemanfaatan teknologi informasi juga berkembang dengan pesat dalam dunia pendidikan. Kemudahan mengakses informasi mendukung inovasi dan kreatifitas yang bisa dilakukan baik dari pendidik maupun dari siswa (LKK, 2023). Seorang pendidik dapat memanfaatkan berbagai bentuk teknologi informasi yang berkembang dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran. Pemanfaatan ini bisa dilakukan berbagai bentuk, seperti penggunaan platform pembelajaran daring (Elpana et al., 2022), pemanfaatan alat AI seperti *magic school* dan *school AI* (Mambu et al., 2023), dan pembuatan konten multimedia. Pembuatan konten multimeldia dapat dilakukan berupa pembuatan video, pembuatan podcast, bahkan pembuatan video animasi.

Video animasi dibuat dengan desain, gambar, ilustrasi, atau efek buatan komputer. Artinya pembuatan video ini menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan pesan atau cerita. Adanya video animasi tidak hanya berfungsi sebagai sebuah hiburan semata tetapi uga dijadikan media untuk menyampaikan informasi yang lebih efektif untuk semua kalangan masyarakat (Tanuwijaya & Wibowo, 2020). Secara umum, video animasi dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang dipelajari (Nurhasanah & Alfurqan, 2024). Video animasi dapat membantu siswa menyederhanakan materi sehingga ia dapat memahami materi pembelajaran yang kompleks. Selain itu dengan adanya tampilan yang menarik video animasi dapat menarik perhatian dan fokus siswa, sehingga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Video animasi juga dapat mendorong kreativitas dan imajinasi siswa (Melati et al., 2023).

Dalam sejarah sastra Indonesia dikenal sastra klasik yang menjadi pelopor karya sastra modern. Tidak ada hal baru yang bisa dipelajari dari karya modern yang tidak dipelopori oleh para penulis di masa-masa sebelumnya (Juansyah et al., 2024). Bentuk sastra klasik yang masih menjadi perhatian pada saat ini adalah cerita klasik yang mana tak kenal batasan waktu. Hal ini masih banyak dinikmati sekarang atau seribu tahun yang akan datang. Isinya selalu relevan terlepas dari siapa yang membacanya atau di mana cerita itu diterbitkan (Kosasih, 2013).

Salah satu genre sastra klasik adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan suri tauladan terutama yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral (Gusnetti & Isnanda, 2015). Banyak yang tidak menyadari bahwa negeri ini mempunyai banyak cerita yang belum didengar. Hal ini bisa dimaklumi karena cerita rakyat menyebar dari mulut ke mulut yang diwariskan secara turun – temurun. Namun sekarang banyak cerita rakyat yang ditulis dan dipublikasikan dalam bentuk buku cerita, video animasi sehingga cerita rakyat Indonesia dapat terjaga dengan baik, tidak sampai hilang dan punah (Azis, 2014).

Pada tingkatan anak usia dini, anak-anak membutuhkan pengenalan kemampuan berpikir kritis agar ia mampu memahami, berinteraksi, berkolaborasi lintas budaya (Dini, 2023). Salah satunya dengan pengenalan cerita rakyat. Cerita rakyat yang merupakan bagian salah satu genre sastra anak, dapat mengoptimalkan perkembangan psikologis. Hal ini dikarenakan anak akan menyerap nilai-nilai yang ada dalam cerita dan meresponsnya secara positif. Cerita juga akan mengembangkan kecerdasan emosional. Melalui cerita anak akan

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

belajar empati dan peduli terhadap tokoh cerita. Selain itu melalui cerita anak juga meningkatkan keterampilan bahasa anak (Afriyanti & Somadayo, 2020).

Kemampuan berbahasa anak menjadi penting dan perlu untuk diperhatikan. Hal tersebut karena dengan bahasa seorang anak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya atau orang-orang dewasa di sekitarnya (Alwi, 2021). Bahasa juga membantu anak untuk meminta dan meraih apa yang diinginkan, mampu menjaga diri serta melatih kontrol diri. Mengenalkan cerita menjadi salah satu cara untuk memperoleh bahasa kedua bagi anak. Hal ini dipertegas Lazar yang mengatakan bahwa pemilihan cerita rakyat sebagai salah satu media pembelajaran dapat meningkatkan keahlian berbahasa, kesadaran berbudaya, kemampuan berpikir kritis, dan motivasi (Noviana, 2018).

Dengan perkembangan teknologi, cerita rakyat banyak didokumentasikan dalam bentuk video animasi, seperti kisah Timun Emas, legenda Tangkuban Perahu, legenda Candi Prambanan, kisah Roro Jonggrang, dan Legenda Malin Kundang dari Sumatera Barat. Provinsi Riau juga banyak memiliki cerita rakyat yang masih terdengar secara turun temurun dan sebagiannya belum terdokumentasi dengan baik, salah satunya adalah Legenda Danau Raja. Legenda ini berkembang tepatnya di Pinggir Sungai Indragiri yang pernah menjadi pusat kerjaan Melayu Indragiri.

Pembuatan video animasi cerita rakyat dapat menjadi salah satu cara mengembangkan kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran. Karena dengan mengimplementasikan pembelajaran melalui video animasi akan memperkaya pemahaman siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Melati et al., 2023). Hal ini juga diperkuat dalam penelitian Ani Nurani Andrasari, dkk (Andrasari et al., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dan dalam penelitian Rahayu (Rahayu & Fanreza, 2024) ditemukan bahwa dengan pemutaran video animasi juga menjadi langkah progresif menuju peningkatan kesadaran moral dan etika pada anak. Artinya video animasi cerita sangat direkomendasikan dibuat atau dikembangkan. Akan tetapi dalam pembuatan sebuah video pembelajaran berupa animasi masih sangat sulit dilakukan karena keterbatasan teknologi informasi. Dan juga membutuhkan kemampuan khusus dan tim yang kompleks untuk pengembangannya (Budiharto & Suparman, 2017)

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas, video animasi dan cerita rakyat sampai sekarang masih digandrungi anak-anak Indonesia. Untuk mendukung kemampuan berbasa anak-anak maka diperlukan pengembangan video animasi menggunakan 2 bahasa, pertama bahasa Indonesia dengan dubbing suara dan bahasa Inggris dalam bentuk text berjalan *(running text).* Atas dasar itu penulis memilih topik dengan judul "Video Animasi Cerita Rakyat "Legenda Danau Raja" berbasis animasi 2 dimensi dengan teknik Bilingual".

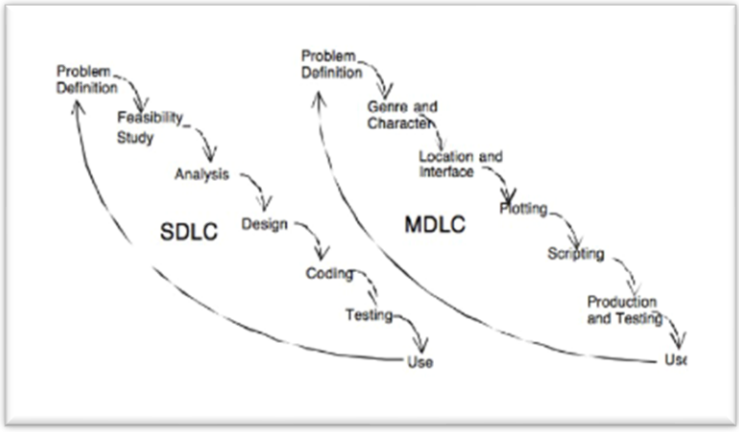
Metodologi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah Video Animasi. Berdasarkan hal tersebut, maka jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian pengembangan. Pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ini menerapakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) (Gunawan et al., 2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). merupakan metode yang sesuai untuk merancang atau membangun aplikasi media pembelajaran (Kasri et al., 2021).

Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) digunakan dalam penelitian ini, Karena Metode ini sangat cocok untuk penelitian yang khusus untuk pengembangan aplikasi Multimedia seperti Video Animasi maupun Media Animasi Interaktif. Disamping itu ada Motode yang biasa digunakan untuk pengembangan Sistem Informasi dan Aplikasi secara umum yaitu SDLC (Systems Development Life Cycle). Metode ini merupakan metode Waterfall disebut Godfrey (1995) dengan Systems Development Life Cycle (SDLC), Sedangkan

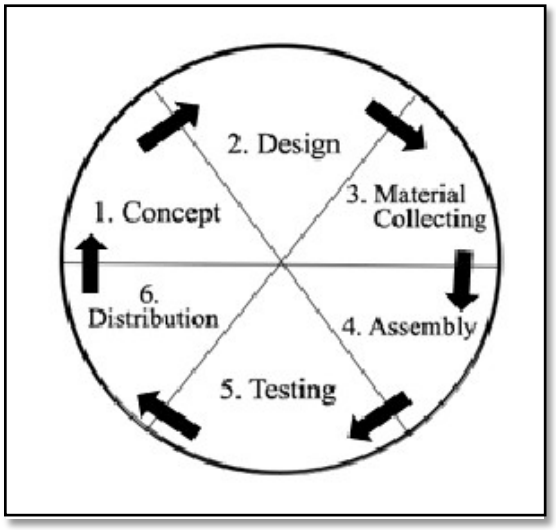
DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

metode yang merupakan turunan dari metode pengembangan perangkat lunak klasik Waterfall, Godfrey (1995) menyebutnya dengan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).



Gambar 1. Metode Godfrey MDLC turunan dari SDLC

Metode MDLC memiliki enam tahapan (Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing dan Distribution) (Nurdiana & Suryadi, 2017). Metode ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih efisien dan menarik untuk pengguna (Hada et al., 2021). Menurut Binanto (2010) enam tahapan ini dalam praktiknya tidak harus berurutan dapat saling bertukar posisi, tetapi tahap konsep harus menjadi hal pertama yang harus dikerjakan.



Gambar 2. Metode MDLC

Adapun prosedurnya, pada tahapan concept (konsep) perlu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience), menentukan jenis-jenis aplikasi yang digunakan (video, animasi interaktif, dll) dan tujuan video animasi (hiburan, dan pembelajaran, dll). Pada tahapan Design (perancangan) secara detail membuat spesifikasi mengenai karakteristik yang sesuai dengan Cerita Rakyat, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk animasi program. Selanjutnya, pada tahapan Material Colecting dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Selanjutnya tahap assembly (pembuatan), tahapan Testing, dan tahapan Distribution.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Hasil dan Pembahasan

Menurut Sutopo, dalam Setiawan, dkk berpendapat bahwa metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu tahapan concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

Concept (Konsep)

Tahap concept (Tahap concept (konsep) adalah tahapan untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Menentukan seperti apa karakter di dalam video yang akan dibangung, serta teknik dubbing yang akan digunakan dalam merancang video animasi ini. Selain itu tahapan ini juga untuk menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dain lain-lain) dan tujuan video (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain). Rincian konsep pada penelitian ini terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Penjelasan dan Deskripsi Concep pada Tahap MDLC

N0	Kategori Concep	Deskripsi Concep
1	Judul	Video Animasi Cerita Rakyat "Legenda Danau Raja" dengan Teknik Bilingual
2	Jenis Multimedia	Membuat dan mengimplementasikan Video cerita Rakyat legenda Danau Raja dengan teknik bilingual / dua bahasa, untuk memperkenalkan Cerita Rakyat kepada Generasi muda khususnya Anak Usia Dini yang merupakan sarana untuk meningkatkan penyampaian informasi yang lebih interaktif.
3	Sasaran	Generasi muda di Media Sosial
4	Audio	Backsound, dubbing, dan audio effect, dengan format audio (*.wav, dan *.mp3).
5	Video	Video konten berbentukmotion graphics dengan format *mp4
6	Gambar	Menggunakan gambar 2D dan 3D

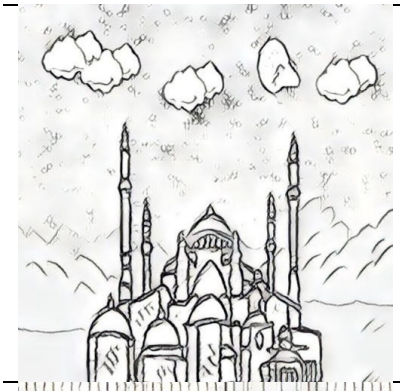
Design (Perancangan)

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dari karakter dalam video animasi dan kebutuhan material background dan warna untuk bahan video animasi 2 dimensi. Pada tahapan ini, membuat desain menggunakan storyboard karakter dan background serta percakapan yang menjelaskan karakter dan background pada storybard. Desain Storyboard ini digunakan untuk membuat outline atau gambaran secara umum dari sebuah video dan animasi. Storyboard yang digunakan untuk membuat konten video animasi 2 dimensi ini, berbentuk motion graphic dan mouvie clip untuk semua karakter yang ada di video animasi. storyboard yang dibuat mengenai sejarah atau cerita rakyat dan alur cerita yang berkembang di masyarakat tentang asal usul danau raja dan legenda putri bunga harum.

Tabel 2. Story Board Video Cerita Rakyat Legenda Danau Raja

Scene	Keterangan
	Intro : Karakter Putri Bunga Harum dengan Latar Istana Raja Khas Melayu

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Scene	Keterangan
	Istana Sultan Tahir ayah dari Putri Bunga Harum
	Fatimah istri dari Sultan Tahir yang melahirkan Putri Bunga Harum merupakan Istri dari Sultan Tahir
	Sultan Tahir menanti kelahiran Putri Bunga Harum
	Sultan Tahir dan Fatimah bersama Putri Bunga Harum kecil
	16 tahun kemudian Putri Bunga Harum tumbuh sebagai Gadis Dewasa

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Scene	Keterangan
	Dayang dan Pengawal kembali ke Istana setelah hanyut di Sungai
	Putri Bunga Harum diselamatkan oleh WanUsman
	Sultan Tahir beridiri di depan sebuah Kolam yang disebut dengan Danau Raja sekarang di Daerah Rengat

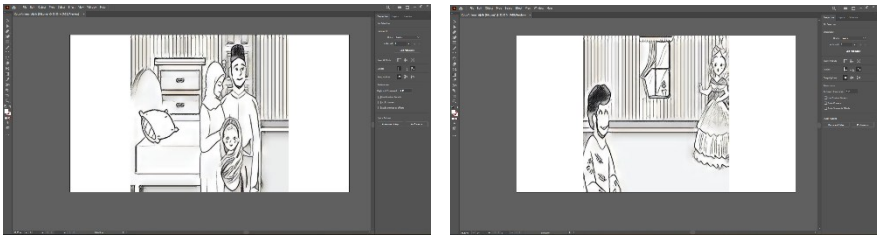
Material Collecting (Pengumpulan Materi)

Bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini adalah perangkat keras (hardware) berupa satu unit laptop dengan spesifikasi Intel Core i5 Gen 8 CPU @ 1.60GHz 1.80 GHz, RAM 12 GB, AMD RADEON T520, dan printer. Perangkat lunak (software) yang dibutuhkan yaitu Windows 10 64-bit, Adobe Illustrator 2019, Adobe Animate 2019, Adobe Photoshop 2019, Capcut (Pro), Aplikasi dubbing online Narakeet.com dan Canva.

Assembly (Pembuatan)

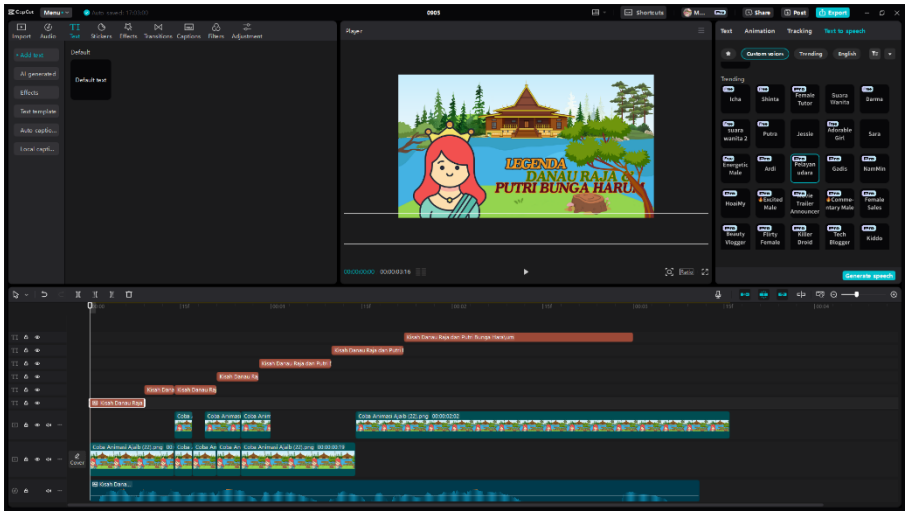
Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua bahan, objek dan karakter animasi dan komponen-komponen multimedia dibuat. Pembuatan video animasi didasarkan pada tahap design yang mengacu pada storyboard pada tahap design. Tahap pembuatan (assembly) adalah tahap pembuatan semua bahan, obyek, karakter animasi dan bahan video animasi lainya. Tahapan assembly ini meliputi, pembuatan ilustrasi karakter, pembuatan ilustrasi background, Proses dari motion graphic, pembuatan konten 2D, dan konversi animasi ke video. Pembuatan ilustrasi untuk konten 2D ini berbentuk silouete yang dibuat menggunakan Adobe Photoshop 2019 dan Adobe Ilustrator 2019.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297



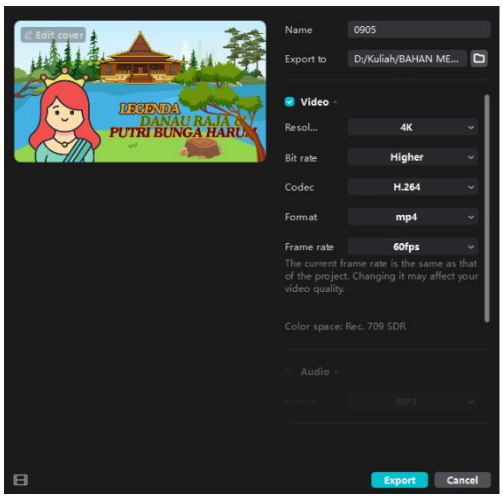
Gambar 3. Pembuatan Ilustrasi Storyboard

Setelah pembuatan ilustrasi, tahap selanjutnya adalah pembuatan konten karakter dan background dalam bentuk motion graphic mengikuti storyboard pada tahap design. Setelah pembuatan Coloring di Adobe Photoshop maka dilanjutkan dengan penggunaan Capcut(Pro) dan peneliti menggunakan Fitur AI (Artificial Inteligence).



Gambar 4. Proses Editing Motion, Sound Effect, Dubbing

Selanjutnya tahap pembuatan Video merupakan proses menggabungkan semua konten yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya ke Flowchart dan storyboard, kumpulan gambar-gambar dan Dubbing suara yang telah dibuat dengan Fitur AI dan selanjutnya dilakukan proses Motion Graphic dan Backsound yang sesuai dengan hasil/output format .mp4.



Gambar 5. Proses Exporting pada tingkar 4k/60FPS format .mp4

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Testing (Pengujian)

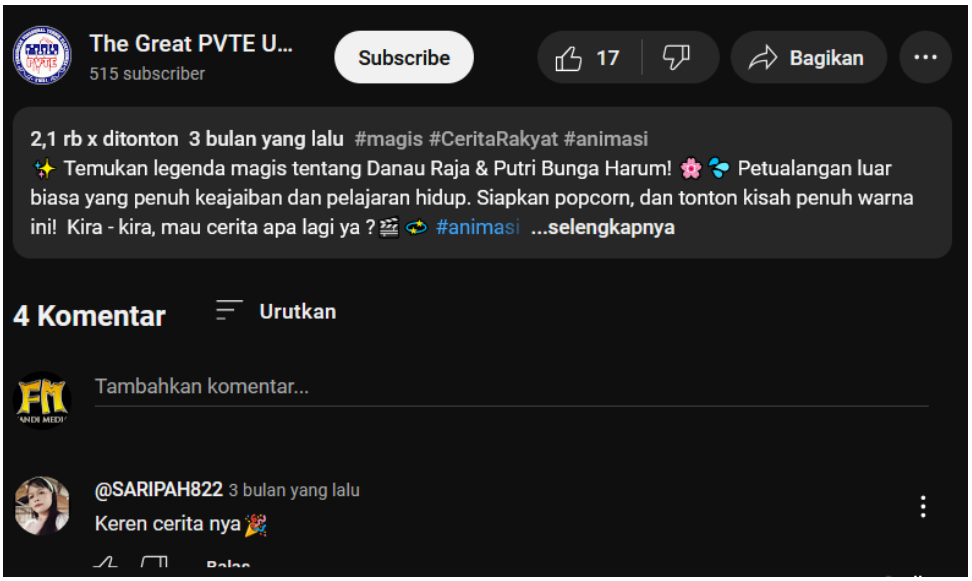
Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan video cerita rakyat dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Pengujian ini terdiri dari pengujian pada fitur video dan dubbing suara apakah sudah sesuai dengan tahapa konsep pada tahap sebelumnya.



Gambar 6. Video Animasi Cerita Rakyat di Youtube

Distribution (Distribusi)

Tahapan peracangan Video Animasi ini telah terdokumentasi dengan baik, dan selanjutnya video animasi cerita rayat ini di dokumentasikan dengan baik dan bisa di akses dengan mudah oleh semua orang yaitu melalui platform media sosial Youtube. Sebelum proses Upload dilakukan Video tersebut perlu dilakukan kompresi agar lebih mudah proses Upload agar File tidak terlalu besar pada saat di Upload. Setelah 3 bulan video ini di upload di Channel Youtube prodi Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika, video ini telah di tonton lebih 2100 kali, dan di Komentari oleh 4 akun dengan Komentar Positif



Gambar 7. Jumlah View dan Komentar setelah di Upload ke Youtube

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan Video Animasi Cerita Rakyat maka perlu dilakukan tahap validasi. Tahap validasi dapat menggunakan angket untuk kevalidan video animasi ini. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Angket yang digunakan untuk validasi berisi 10 pertanyaan dengan beberapa aspek terkait dengan kelayakan media, kelayakan materi dan kelayakan bahasa. Validasi dilakukan dengan mengambil data angket dari tiga orang yang dianggap representatif. Validator diambil dari dosen Dosen di Universitas Muhammadiyah Riau yang pakar dan mumpuni sebagai ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil validasi media akan dijelaskan sebagai berikut :

Validasi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Pratama Benny Herlandy, M.Pd merupakan salah satu Dosen di Pendidikan Informatika Universitas Muhammadiyah Riau. Setelah melihat dan mencoba pembelajaran video animasi cerita rakyat "Legenda Danau Raja" berbasis 2 dimensi dengan teknik bilingual maka diperoleh hasil.

Tabel. 3 Hasil Validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Keterangan
1	Komunikasi Audio visual	25	30	83,33 %	Sangat Baik
2	Keefektifan media	11	15	73,33 %	Baik

Berdasarkan data ahli validasi media dikatakan bahwa kevalidan media pada aspek komunikasi audio memiliki tingkat kevalidan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan prosentasi kevalidan 83,33 %, sedangkan pada aspek keefektifan memiliki tingkat kevalidan baik, dengan prosentasi kevalidan 73,33%. Saran dari ahli Media, akan lebih baik untuk motion dari masing-masing karakter lebih ditingkatkan kualitasnya.

Evaluasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Khairul Anshari, M.Pd. setelah melihat dan mencoba pembelajaran video animasi cerita rakyat "legenda danau raja" berbasis 2 dimensi dengan teknik bilingual maka diperoleh hasil :

Tabel. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Keterangan
1	Kelayakan Materi	20	30	66,6 %	Baik
2	Kelayakan Penyajian	12	15	80 %	Baik

Berdasarkan data ahli validasi materi dikatakan bahwa kevalidan materi pada aspek kelayakan materi memili tingkat kevalidan baik, hal ini dibuktikan dengan prosentasi kevalidan 66,6%, sedangkan pada aspek kelayakan penyajian memiliki tingkat kevalidan baik dengan prosentase 80 %.

Evaluasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Wandi Syahfutra, M.Pd., P.hD setelah melihat dan mencoba pembelajaran video animasi cerita rakyat "legenda danau raja" berbasis 2 dimensi dengan teknik bilingual maka diperoleh hasil.

Berdasarkan data ahli validasi bahasa dikatakan bahwa kevalidan bahasa pada aspek kaidah bahasa memiliki tingkat kevalidan baik, hal ini dibuktikan dengan prosentasi kevalidan 66,6 %, sedangkan pada aspek eks berjalan memiliki tingkat kevalidan baik, dengan persentasi kevalidan 80%. Saran dari ahli bahasa, agar dubbing suara lebih ditingkatkan lagi kualitasnya dan disesuaikan dengan backsoundnya.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Tabel. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Keterangan
1	Kaidah Bahasa	20	30	66,6 %	Baik
2	Teks Berjalan	12	15	80 %	Baik

Penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk memperkuat dasar teori, memberikan panduan metodologi serta menunjukkan posisi penelitian dan perbandingan dengan penelitian ini. Penelitian relevan pertama (1) Penelitian pengembangan video animasi untuk media pembelajaran juga dilakukan oleh Hasmalina dkk, dengan judul Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan model ADDIE. Untuk mengukur tingkat kelayakan video animasi dalam penelitian ini menggunakan Kuesioner ahli media dan ahli materi yang disebar ke Validator. Hasil validasi media video animasi memiliki persentase sebesar 3,91%, sedangkan hasil validasi konten video animasi memiliki persentase sebesar 3,81%. untuk menghitung rata-rata hasil validasi materi dan video animasi, serta mengujinya pada anak-anak dari segi visual, bahasa, audio, pemrograman, tampilan, dan isi/materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan cara baru dalam mengajar dan menggunakan video animasi 2D untuk membantu orang tua mengetahui apakah anak mereka siap untuk pindah dari PAUD ke Sekolah Dasar (SD).

Penelitian relevan kedua (2) yaitu penelitian yang dilakukan oleh Indah Wulandari dkk, dengan judul Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman konsep pengukuran pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini pemahaman konsep pengukuran perlu dikembangkan secara maksimal pada kelas rendah. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran matematika berupa video animasi materi pengukuran panjang dan berat untuk kelas 2 sekolah dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (*research and development*) dengan model Plomp yang terdiri dari fase analisis pendahuluan, pengembangan, dan penilaian. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan angket. Peneliti melakukan uji validitas terhadap tiga validator dan uji praktikalitas terhadap 2 guru serta 9 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi materi pengukuran panjang dan berat dinyatakan sangat valid dan praktis.

Simpulan

Dalam penelitian ini terdapat luaran dalam bentuk Video cerita rakyat berbasis Animasi 2 dimensi dengan teknik Bilingual. Peneliti telah menganalisis beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Tujuan penelitian terdahulu yang relevan adalah untuk memperkuat dasar teori, dalam penelitian ini, dan juga memberikan panduan dan perbandingan metodologi yang tepat dengan penelitian yang serupa serta menunjukkan posisi keterbaruan dalam penelitian video animasi cerita rakyat. Untuk mengetahui tingkat kelayakan Video Animasi dilakukan tahap validasi. Tahap validasi dilakukan dengan menyebarkan angket yang diberikan kepada 3 ahli yang mumpuni dibidangnya masing-masing yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah video animasi cerita rakyat ini didistribusikan maka diharapkan nantinya video ini dapat berkontribusi sebagai salah satu upaya pelestarian budaya khsususnya untuk memperkenalkan budaya dan cerita rakyat Rengat Indragiri Hulu kepada masyarakat Indonesia dan Dunia Internasional. Dan diharapkan juga video animasi cerita rakyat ini dapat memberi kontribusi positif bagi dunia pendidikan, dan pengguna dapat mengambil hikmah dan pelajaran yang terkandung di dalamnya.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada tim yang berperan dalam penelitian ini, mulai dari pengajuan proposal penelitian, proses perancangan animasi dan pengembangan ide kreatif video, dubbing suara pada penelitian animasi cerita rakyat berbasis animasi 2 dimensi dengan teknik bilingual dan juga terkhusus pada Zuqriva Hayati dan Fauzan Hamdani yang fokus membantu proses perancangan dan penerbitan. Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Tim jurnal Obsesi telah memberikan masukan dan review terkait artikel ini.

Daftar Pustaka

Adha, L. A. (2020). Digitalisasi industri dan pengaruhnya terhadap ketenagakerjaan dan hubungan kerja di Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, *5*(2), 267–298. https://doi.org/10.29303/jkh.v5i2.49

Afriyanti, I., & Somadayo, S. (2020). Pemanfaatan media cerita rakyat sebagai upaya membangun kreativitas anak. *PEDAGOGIK*, *7*(2). https://doi.org/10.33387/pedagogik.v7i2.2684

Alwi, S. (2021). Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Kedua pada Anak Usia Prasekolah. *Saree: Research in Gender Studies*, *3*(2), 149–166. https://doi.org/10.47766/saree.v3i2.539

Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *4*, 76–83.

Apriliyani, N., Sunendar, D., Syihabuddin, S., & Sumiyadi, S. (2023). Cerita Rakyat Nusantara sebagai Media Pengenalan Sastra pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 2875-2884. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4375

Azis, S. A. (2014). Cerita rakyat salah satu media pembelajaran sastra anak lintas kurikulum. *Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *1*(1), 97–104.

Budiharto, B., & Suparman, S. (2017). Pemanfaatan Multi Media Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, *4*(1), 110–121.

Elpana, E., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2022). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan platform pembelajaran untuk peningkatan mutu blended learning pasca pandemi covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *10*(2), 221–231. https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.12131

Juansyah, E. Z., Safitri, D., Putri, F. A., Yuniarti, G., Ananda, T. A., Cakrayana, I., & Karim, A. (2024). Cerita Rakyat Roro Jongrang Salah Satu Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(5), 132–138. http://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/1384

Gunawan, G., Faiza, I. M., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Penerapan Metode MDLC Pada Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *5*(1), 201–210. https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.3100

Gusnetti, S., & Isnanda, R. (2015). Struktur dan nilai-nilai pendidikan dalam cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia V1. I2*, *183*, 192. https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238

Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran Blabak Trarerodi pada materi geometri transformasi: Tahap expert review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, *4*(2), 155–178.

Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, *2*(2). https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v13i2.294

Kosasih, E. (2013). Sastra klasik sebagai wahana efektif dalam pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *13*(2), 225–236.

LKK. (2023). *Dampak Kemajuan Teknologi dalam Pendidikan: Revolusi Belajar di Era Modern*. https://upy.ac.id/berita/dampak-kemajuan-teknologi-dalam-pendidikan-revolusi-

DOI: 10.31004/obsesi.v8i6.6297

belajar-di-era-modern

Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., Leuwol, N. V, & Saputra, A. M. A. (2023). Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam menghadapi tantangan mengajar guru di era digital. *Journal on Education*, *6*(1), 2689–2698. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3304

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, *6*(1), 732–741.

Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2017). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, *3*(2), 39–44.

Nurhasanah, A., & Alfurqan, A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar. *Tazakka: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, *2*(02), 92–106. https://doi.org/10.24036/tazakka.v2i02.37

Noviana, F. (2018). Pemerolehan bahasa dan budaya Indonesia penutur asing melalui cerita rakyat. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, *14*(1), 1–10. https://doi.org/10.33633/lite.v14i1.1830

Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 122–133.

Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, *1*(2), 124–145. https://doi.org/10.37253/joint.v1i2.4316