

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR ILUSTRASI DARI CERITA RAKYAT SAWUNGGALING PADA MEDIA SOSIAL TIKTOK

Salsa Sabila¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salsa.18062@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang melanda membuat masyarakat mengurangi kegiatan tatap muka karena akses gerak yang dibatasi dan semua kegiatan dilakukan secara daring. Tiktok merupakan media sosial yang memiliki peningkatan pengguna aktif bulanan sejak pandemi Covid-19 menjadi salah satu media sosial yang bermanfaat untuk menyebarkan konten edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan konsep video tutorial, 2) Mendeskripsikan tahap pembuatan video tutorial, dan 3) Menghasilkan produk video tutorial. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development menurut teori Sugiyono menggunakan tingkatan atau level 1 yaitu meneliti tanpa menguji, namun dengan modifikasi. Langkah-langkahnya meliputi identifikasi potensi masalah, studi literatur dan pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan produk perancangan. Konsep dan struktur video meliputi penetapan materi gambar ilustrasi berdasarkan cerita rakyat Sawunggaling ketika mengikuti sayembara dan pembuatan storyboard video tutorial terbagi menjadi 3 bagian. Bagian 1 membahas cerita rakyat Sawunggaling, bagian 2 membahas cara mengubah cerita menjadi gambar ilustrasi dengan cara menganalisis cerita, dan bagian 3 membahas *step* menggambar ilustrasi. Struktur video meliputi pendahuluan, isi dan penutup. Setelah proses penyusunan video kemudian di validasi dan dinyatakan layak dilanjutkan mengunggah video ke media sosial TikTok.

Kata Kunci: Tutorial, Cerita Rakyat Sawunggaling, TikTok

Abstract

The Covid-19 pandemic that hit has forced people to reduce face-to-face activities because access to movement is restricted and all activities are carried out online. Tiktok is a social media that has increased monthly active users since the Covid-19 pandemic, becoming one of the social media that is useful for spreading educational content. This study aims to 1) describe the video tutorial concept, 2) describe the stages of making a video tutorial, and 3) produce a video tutorial product. This study uses the Research and Development method according to Sugiyono's theory using level 1, namely research without testing, but with modifications. The steps include identification of potential problems, literature study and data collection, product design, design validation, design revision, and product design. The concept and structure of the video includes determining illustrative material based on the Sawunggaling folklore when participating in a contest and making a video tutorial storyboard divided into 3 parts. Part 1 discusses the folklore of Sawunggaling, part 2 discusses how to turn a story into an illustration by analyzing the story, and part 3 discusses the steps to draw an illustration. The structure of the video includes introduction, content and closing. After the process of compiling the video, it is then validated and declared worthy of continuing to upload the video to the TikTok social media.

Keywords: Tutorial, Sawunggaling Folklore, TikTok

PENDAHULUAN

Sejak pandemi Covid-19, banyak fasilitas umum yang ditutup untuk menekan angka penyebaran virus dan pembelajaran dialihkan dengan pembelajaran jarak jauh atau daring. Akibat dari pembelajaran daring yaitu banyak siswa yang sering menggunakan media sosial. Hal ini dapat dimanfaatkan dengan menyebarkan konten edukasi pada media sosial sehingga para pengguna media sosial, terutama remaja dapat melihat konten hiburan serta konten edukasi secara bersama. Menurut penelitian dari Wiwik Setiyani, Pandemi covid-19 membuat mahasiswa mengurangi semua bentuk kegiatan yang bersifat secara langsung karena akses yang dibatasi dan semua kegiatan yang menuntut adanya interaksi harus dilakukan secara daring kemudian hal itu dimanfaatkan mahasiswa untuk mengasah kemampuannya untuk menciptakan kreativitas yang tidak membosankan seperti menggambar atau melukis (Setiyani & Suhartini, 2020).

Dilihat dari akun auto base atau automatic fanbase di twitter dengan username @artistbase. Akun auto base atau automatic fanbase merupakan akun dimana para followersnya bebas bisa mengirimkan pesan lalu dicuitkan pada akun tersebut sehingga mendapatkan tanggapan banyak orang. Akun Artist Base merupakan akun khusus untuk para seniman pemula yang tweetnya berisi curhatan maupun ajang pameran karya pada penggunaannya. Pada akun tersebut terlihat banyak sekali remaja hingga orang dewasa yang gemar menggambar. Banyak ditemukan karya portrait dan sangat jarang membuat karya seni ilustrasi bercerita. Berdasarkan hasil observasi penulis, pengguna auto base Artist Base juga jarang yang mengangkat tema cerita rakyat atau tentang kebudayaan Indonesia. Hal ini disayangkan karena akun Artist Base merupakan akun buatan orang Indonesia. Pada media sosial TikTok, terdapat banyak konten kreator yang membuat video tentang menggambar dan mendapatkan antusias yang tinggi. Hal ini menjadi alasan penulis memilih media sosial TikTok sebagai media untuk menggunggah tutorial yang akan dibuat.

Penelitian ini dianggap penting oleh penulis karena pada media sosial TikTok, terdapat banyak konten kreator yang membuat video tentang menggambar dan mendapatkan antusias yang

tinggi. Karena hal ini, media sosial TikTok cocok digunakan sebagai media untuk menggunggah tutorial yang akan dibuat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep video tutorial, mendeskripsikan tahap pembuatan video tutorial, dan menghasilkan produk rancangan berupa video tutorial menggambar berdasarkan cerita rakyat Sawunggaling kemudian diunggah ke media sosial TikTok. Sasaran yang dituju adalah remaja SD sampai dengan SMP dengan rentang usia 9-15 tahun. Melalui penulisan ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang cerita rakyat serta menambah wawasan seni kepada masyarakat luas terutama kalangan remaja sehingga dapat berkarya seni yang lebih kreatif, inovatif dan lebih baik lagi.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai video tutorial menggambar ilustrasi pada media sosial TikTok bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan inspirasi untuk sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain, penelitian dari Febi Rahmat Hidayat (2015), "Pembuatan Buku Komik Sawunggaling". Hasil dari penulisan ini berupa produk buku komik legenda Sawunggaling yang merupakan sebuah buku cerita ilustrasi komik, terdiri dari 46 halaman sebagai isi, 2 macam sampul/cover, yakni cover depan dan belakang, serta cover tightissue untuk menandakan chapter pada komik ini, 2 halaman bonus ilustrasi karakter tokoh dan 1 halaman sebagai penutup. Desain buku diaplikasikan dalam ukuran portrait A5(148mm x 210mm) portrait. Hasil pembuatan komik lalu dicetak pada kertas art paper A5 120gr.

Penelitian terdahulu yang relevan berikutnya yaitu penelitian oleh Nur Aini Farida (2022), "Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan IbisPaintX di Media Sosial TikTok". Hasil dari perancangan ini berupa video tutorial menggambar ragam hias dengan IbisPaintX yang diunggah ke TikTok dan diujicobakan kepada siswa kelas VII-D SMPN 6 Gresik.

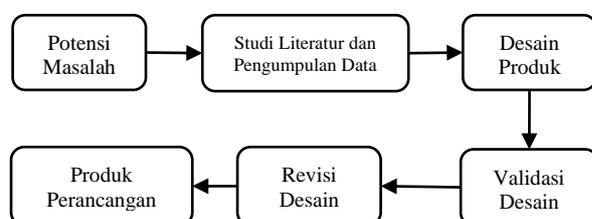
Berdasarkan penulisan yang dilakukan oleh penulis terdahulu, penelitian yang berjudul "Perancangan Video Tutorial Menggambar

Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling Pada Media Sosial TikTok” ini fokus mengembangkan penulisan terdahulu yang membahas tentang cara merubah cerita menjadi gambar ilustrasi dengan penjelasan dan durasi video yang singkat. Dengan menggunakan style colorful dan mencolok menyesuaikan dengan sasaran video yaitu remaja serta ilustrasi yang mengangkat Cerita Rakyat Sawunggaling yang berasal dari Kota Surabaya agar memberikan edukasi tentang warisan budaya Indonesia.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode R & D (Research and Development) dari Sugiyono. Menurut teori dari Sugiyono (2016: 30), metode penulisan dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan.

Menurut Sugiyono (2015: 40), “Penulisan pengembangan mempunyai empat tingkat kesulitan yaitu: meneliti tanpa menguji (tidak membuat dan tidak menguji produk), menguji tanpa meneliti (menguji validasi produk yang telah ada), meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada dan meneliti menguji dalam menciptakan produk baru”. Pada penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan tingkatan atau level 1, yaitu peneliti melakukan penelitian hanya sebatas menghasilkan sebuah rancangan dan tidak melakukan pembuatan produk maupun pengujiannya. Berikut merupakan bagan langkah-langkah penelitian yang digunakan mengacu pada R&D menurut Sugiyono yang telah dimodifikasi:



Gambar 1. Modifikasi Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) dari Sugiyono, (2016)

Untuk langkah-langkah perancangan video tutorial menggambar ilustrasi adalah sebagai berikut:

1) Potensi Masalah

Pada tahap pertama yaitu potensi masalah, penulis melakukan observasi mengenai masalah yang timbul untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk tahapan selanjutnya. Potensi masalah yang muncul adalah kesulitan remaja dalam mengubah cerita menjadi sebuah gambar digital atau bisa disebut juga mengilustrasikan sebuah cerita.

2) Studi Literatur dan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan informasi diperoleh penulis dengan observasi pada Paguyuban Raden Sawunggaling dan media sosial. Sedangkan studi literatur diperoleh dari data-data dari internet Perancangan ini menggunakan naskah cerita rakyat Sawunggaling versi Lidah Wetan karena memiliki kesamaan dengan cerita rakyat Sawunggaling menurut Paguyuban Raden Sawunggaling.

3) Desain Produk

Pembuatan desain produk perancangan video tutorial pembuatan ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling. Desain ilustrasi terdiri dari sketsa, line art, base color, bayangan, pencahayaan dan finishing. Desain video meliputi pembuatan judul video tutorial, yang isi video terdiri dari tiga part yang membahas cerita rakyat Sawunggaling, analisis cerita dan menggambar ilustrasi. Desain video tutorial menggambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling pada media sosial Tik Tok meliputi cerita rakyat Sawunggaling, analisis cerita rakyat Sawunggaling, pembuatan ilustrasi kemudian dilanjutkan dengan perekaman video lalu video diunggah pada media sosial Tik Tok.

4) Validasi Desain

Validasi desain produk dilakukan oleh ahli media untuk menilai kelayakann dari desain produk yang dihasilkan. Pada tahap ini, ahli medai diminta untuk memberikan penilaian dan saran-saran perbaikan terhadap rancangan produk untuk dilakukan perbaikan oleh penulis.

5) Revisi Desain

Revisi desain dapat dilakukan ketika desain video tutorial yang telah divalidasi terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian dengan kriteria tertentu menurut validator. Tujuan dari proses revisi untuk memberikan umpan balik dari validator agar hasil video tutorial mencapai hasil akhir yang berkualitas.

6) Produk Perancangan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana desain produk sudah menjadi desain yang teruji secara internal tetapi tidak dilakukan pengujian lapangan. Pada perancangan ini diunggah ke media sosial TikTok dengan tujuan agar produk yang telah dibuat dapat bermanfaat dan dapat digunakan untuk pembelajaran masyarakat.

Observasi pada penulisan ini meliputi cerita Sawunggaling yang diilustrasikan. Cerita Sawunggaling berasal dari Kota Surabaya namun belum banyak masyarakat Kota Surabaya yang mengenal cerita tersebut. Observasi dilakukan di Paguyuban Raden Sawunggaling Lidah Wetan.

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan untuk diajukan kepada Humas Paguyuban Raden Sawunggaling Lidah Wetan yaitu Tulus Warsito. Dalam tahapan ini peneliti menemui informan secara langsung dan wawancara dilakukan oleh peneliti dan informan secara lisan. Wawancara dilakukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hal-hal terkait cerita rakyat Sawunggaling.

Dokumentasi diambil dari sumber cerita dan video sejenis dengan penelitian sebagai bahan observasi. Dokumentasi diambil di sekitar Makam Raden Sawunggaling Jl. Lidah Wetan Tengah No.27, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213. Dokumentasi juga diambil dari konsep pembuatan ilustrasi, proses pembuatan video tutorial serta screenshot hasil video yang telah diunggah ke media sosial TikTok.

KERANGKA TEORETIK

a) Video Tutorial

Video merupakan media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional (Sadiman, 2009, p. 74) Menurut (Firdaus, 2010, pp. 13-14), video atau film adalah rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa video adalah media audio visual berupa rangkaian banyak frame gambar yang diputar secara cepat dan suara yang berisi fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa video tutorial adalah media audio visual yang diberikan oleh pengajar/tutor sebagai pengajaran berupa rangkaian gambar dan suara yang berisi fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

b) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata (Susanto, 2002).

Menurut Supriyono (2010:51), Ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut: (1) Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, (2) Mengunggah perasaan dan hasrat untuk membaca, (3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan, dan (4) Punya daya paku (eye-catcher) yang kuat.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi bermanfaat untuk memperjelas suatu maksud atau tujuan dalam bentuk visual untuk menciptakan daya tarik kepada para pembacanya.

c) Bahasa Visual

Ilustrator merupakan sebutan dari orang yang membuat ilustrasi. Ciri khas ilustrasi terletak pada gaya gambar seorang ilustrator. Gaya gambar tersebut yang membuat seorang ilustrator beda dari ilustrator yang lain. Gaya gambar juga menentukan genre ilustrasi seseorang. Bentuk pencitraan ilustrasi terbagi menjadi dua yaitu literal ilustrasi yaitu penggambaran secara harfiah atau menghadirkan gambar yang sebenarnya dan gambar yang bersifat konsep yaitu metafora yang digunakan sebagai penggambaran sebuah ide (Witabora, 2012).

d) Cerita Rakyat Sawunggaling

Terdapat beberapa versi berbeda mengenai cerita rakyat Sawunggaling yakni versi Wiyung, versi Lidah Wetan dan versi cerita dari paguyuban Raden Sawunggaling. Pada perancangan ini menggunakan versi cerita rakyat Sawunggaling Lidah Wetan karena mempunyai kesamaan dengan versi dari Paguyuban Raden Sawunggaling,

berikut adalah cerita rakyat Sawunggaling berdasarkan wawancara dengan Tulus Warsito sebagai Humas Paguyuban Raden Sawunggaling:

Jaka Berek atau yang lebih dikenal dengan nama Raden Sawunggaling merupakan anak dari Adipati Jayengrono dan Dewi Sangkrah. Beliau memiliki ayam yang bernama Bagong. Suatu ketika, Belanda berusaha ingin melengserkan jabatan Adipati Jayengrono karena pada saat itu Kadipaten Surabaya dinilai sebagai wilayah yang bebal karena tidak mau membayar upeti. Belanda yang ingin mengganti kedudukan baru Adipati Surabaya dengan siasat mengadakan sayembara di Kertasura, karena Kadipaten Surabaya masih dibawah naungan Kertasura.

Peserta dari sayembara sodor atau panahan itu adalah kaum bangsawan. Kemudian semua ksatria seluruh nusantara memiliki keinginan mengikuti sayembara tersebut karena hadiah yang menggiurkan yaitu menjadi penguasa Kadipaten Surabaya yang saat itu sebagai pusat ekonomi Jawa bagian Timur. Ketika perlombaan berlangsung bahkan sampai hari ketiga, tidak ada satu pun peserta yang mampu untuk menyelesaikan misi perlombaan yaitu memanah sehingga belum ditemukan siapa pemenang dari sayembara tersebut. Akhirnya Raden Sawunggaling menjadi peserta dengan didaftarkan oleh Cakraningrat, yaitu paman dari Raden Sawunggaling dari Kerajaan Sumenep. Pada saat itu semua peserta kaget karena tidak ada yang tahu bahwa Raden Sawunggaling merupakan kaum bangsawan. Hal ini karena Raden Sawunggaling memiliki penampilan yang sederhana dan tidak menunjukkan bahwa beliau merupakan kaum bangsawaan. Beliau dengan gagah berani dan niat mengikuti sayembara untuk perebutan kekuasaan. Raden Sawunggaling mendapatkan pembicaraan dengan Cakraningrat bahwa sayembara ini untuk menggantikan bapakmu maka dari itu kamu harus ikut, jika tidak maka rakyat jelata akan ditindas dan diminta untuk membayar upeti. Jiwa ksatria Raden Sawunggaling pun berkobar karena kecintaannya dengan rakyatnya.

Pada saat hari terakhir sayembaya, beliau datang dan menyodor umbul-umbul tersebut. Beliau menyodor atau memanah dengan tidak melihat pada target, namun dapat mengenai target secara tepat. Akhirnya beliau memenangkan

sayembara. Raden Sawunggaling pun di kenalkan ayahnya kepada Belanda dan masyarakat bahwa Raden Sawunggaling adalah anak dari Adipati Jayengrono yang berasal dari Lidah Donowati.

e) Media Sosial TikTok

Aplikasi TikTok adalah salah satu jejaring sosial asal Tiongkok dan platform video musik diluncurkan pada September 2016. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembuatan video pendek didukung oleh musik yang sangat digemari oleh banyak orang termasuk orang dewasa dan anak di bawah umur (Rahajeng, 2022).

Pengguna aplikasi TikTok dapat mengakses konten video langsung dengan melihat feed video yang dihasilkan oleh algoritma di dalam “For You” Page. Meskipun tidak dijelaskan bagaimana cara kerja algoritma, video yang ditampilkan kepada pengguna terutama berdasarkan pada rekomendasi pusat algoritma, bukan pada aktivitas jejaring sosial pengguna (Fiallos, Fiallos, & Figueroa, 2021).

TikTok memiliki strategi untuk mendukung pendidikan lewat tagar #SamaSamaBelajar yang dikampanyekan pada Mei 2020 saat peringatan Hari Pendidikan Nasional untuk memperkenalkan TikTok sebagai salah satu media pembelajaran jarak jauh (Santosa, 2021), dan melanjutkan kampanye edukasi dengan menggunakan tagar #SerunyaBelajar pada 2022. Kampanye edukasi dengan tagar dapat mempermudah pengguna TikTok untuk mencari video yang berkaitan tentang edukasi hanya dengan mencari tagar tersebut.

f) Procreate

Procreate merupakan aplikasi untuk menggambar dan melukis digital yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Savage Interactive untuk iOS dan iPadOS kemudian di luncurkan di App Store pada tahun 2011 (Cho, 2022). Procreate tersedia di iPad dan Procreate pocket tersedia di iPhone yang diluncurkan pertama kali pada tahun 2014. Procreate merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat untuk pemula yang ingin memulai belajar menggambar maupun untuk profesional karena memiliki tampilan yang mudah dipahami dan digunakan.

Procreate disukai oleh para profesional karena memiliki semua yang dibutuhkan untuk membuat sketsa ekspresif, lukisan, ilustrasi yang cantik dan animasi yang indah. Procreate adalah studio seni

lengkap yang ringkas dan fleksibel, dikemas dengan fitur unik dan alat kreatif yang intuitif (Savage Interactive Pty Ltd, 2023).

g) Capcut

Capcut adalah aplikasi mengedit video sederhana dan mudah digunakan untuk mengedit video di ponsel, desktop atau laptop yang dapat diunduh secara gratis. Capcut merupakan aplikasi mengedit video yang simple dan efisien dilengkapi dengan fitur text-to-speech dengan berbagai macam bahasa, stiker, membuat auto caption dan banyak efek.

Capcut mendukung kualitas hingga 4K untuk export video, fitur mengatur keyframe, color grading dan curve speed. Capcut memiliki tampilan yang mudah untuk digunakan sehingga dapat mempermudah pada creator untuk memproduksi video (ByteDance Pte. Ltd, 2022). Capcut banyak digunakan oleh pada kreator TikTok karena ada fitur template yang dapat langsung terintegrasi pada aplikasi TikTok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep visual pada perancangan ini meliputi pembuatan struktur konten video, memperhatikan warna serta gaya visual dengan tujuan agar video tutorial dapat diterima oleh target audiens dan mudah untuk diterapkan kembali, dan konsep gambar ilustrasi.

Struktur konten video terdiri atas:

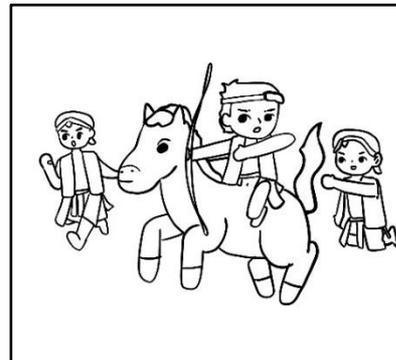
- a) Video part 1
 - 1) Pendahuluan, memuat ajakan mendengarkan cerita rakyat Sawunggaling
 - 2) Isi, memuat cerita rakyat Sawunggaling
 - 3) Penutup, memuat ajakan untuk melihat part 2 yaitu cara mengubah cerita menjadi gambar ilustrasi
- b) Video part 2
 - 1) Pendahuluan, memuat ajakan untuk cara menggambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling
 - 2) Isi, memuat analisis cerita
 - 3) Penutup, memuat ajakan part 3 yaitu cara mengaplikasikan analisis cerita ke gambar ilustrasi
- c) Video part 3
 - 1) Pendahuluan, memuat ajakan step by step menggambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling

- 2) Isi, memuat hasil analisis cerita part 2, menjelaskan aplikasi gambar digital dan brush yang dipakai, sketsa dan lineart, base color, bayangan dan pencahayaan dan finising
- 3) Penutup, memuat hasil gambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling, ajakan mencoba, dan ucapan terima kasih.

Warna yang digunakan pada ilustrasi menggunakan warna warna vibrant dan beragam untuk menarik perhatian audiens. Gaya visual gambar menggunakan karakter kartun. Karakter kartun merupakan karakter yang mudah untuk diaplikasikan ulang dan juga menarik bagi berbagai macam kalangan sesuai dengan target audiens. Karakter kartun memiliki ciri warna yang cerah, gambar yang ringkas, mudah difahami dan dikenali, pesan yang tersampaikan lebih jelas.

Konsep gambar ilustrasi mengacu pada cerita rakyat Sawunggaling ketika mengikuti dan memenangkan sayembara panahan atau umbul-umbul. Berikut sketsa visualisasi gambar ilustrasi:

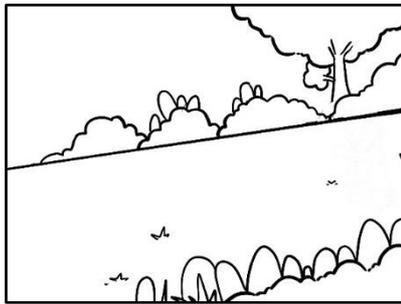
a) Tokoh Utama



Gambar 2. Sketsa konsep tokoh utama gambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Konsep gambar ilustrasi tokoh utama yaitu Sawunggaling yang menaiki kuda serta membawa panah, digambarkan Sawunggaling memakai udeng dan selendang merah di perut. Busana Sawunggaling menggunakan rompi. Saudara Sawunggaling yaitu Sawungrana dan Sawungsari busana rompi dan blangkon yang menandakan bahwa seorang bangsawan. Sawungrana digambarkan sedang berlari dan Sawungsari digambarkan terjatuh untuk menunjukkan bahwa mereka gagal dan kalah cepat untuk mengalahkan Sawunggaling dalam sayembara.

b) Latar



Gambar 3. Sketsa konsep latar gambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Konsep gambar ilustrasi latar tempat digambarkan sayembara yang diadakan di lapangan terbuka. Digambarkan dengan pepohonan dan rumput dilanjutkan dengan pewarnaan yang mendukung latar waktu siang hari.

c) Objek Pendukung



Gambar 4. Sketsa konsep objek pendukung gambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Objek pendukung yang digambarkan pada gambar ilustrasi yaitu umbul-umbul yang jatuh terkena anak panah dari Sawunggaling.

Adapun konsep media meliputi:

- Aplikasi untuk menggambar desain gambar ilustrasi menggunakan aplikasi procreate yang merupakan aplikasi unggulan yang tersedia di app store ios. Memiliki fitur lengkap, brush yang tersedia sangat banyak dan penggunaan yang mudah untuk pemula.
- Aplikasi untuk merekam proses menggambar ilustrasi cerita rakyat Sawunggaling menggunakan fitur dari aplikasi procreate yaitu time lapse recording yang berguna untuk membantu merekam proses menggambar dengan jelas.
- Alat untuk merekam video yaitu menggunakan kamera iPhone XR dan iPad mini 5 yang

berguna agar video yang direkam terlihat dengan jelas.

- Aplikasi untuk mengedit video adalah aplikasi capcut. Capcut merupakan aplikasi unggulan masa kini karena memiliki fitur yang lengkap dengan durasi rendering yang cepat.
- Pemilihan latar belakang suara merupakan hal yang penting karena dapat mempengaruhi banyaknya audiens yang melihat. Latar belakang suara diambil dari beberapa suara yang viral dan sering dipakai untuk berbagai macam konten video edukasi maupun hiburan. Backsound dari perancangan ini adalah Milk Tea link: <https://vt.tiktok.com/ZS8YHugAk/>, bubblegum link: <https://vt.tiktok.com/ZS8YH4hQa> dan Ghibli-style nostalgic waltz link <https://vt.tiktok.com/ZS8Y91ewu/>.

Tahapan Proses Perancangan

Pada tahap perancangan desain video tutorial meliputi (a) desain produk, (b) produksi video, (c) validasi desain, dan (d) revisi produk.

Desain Produk

Desain ilustrasi terdiri dari sketsa, line art, base color, bayangan, pencahayaan dan finishing. Berikut adalah hasil dari desain ilustrasi:

Tabel 1. Desain gambar ilustrasi

No	Hasil Gambar	Keterangan
1.		Hasil sketsa berdasarkan konsep gambar ilustrasi cerita rakyat Sawunggaling versi Lidah Wetan
2.		Setelah membuat sketsa dilanjutkan membuat line art agar garis yang dihasilkan menjadi lebih rapi

3.		Kemudian tahap mewarnai diawali dengan membuat warna dasar
4.		Setelah mewarnai dengan warna dasar dilanjutkan pembuatan bayangan atau shadow dengan warna yang gelap
5.		Kemudian dilanjutkan membuat pencahayaan dengan warna yang lebih terang
6.		Tahap terakhir yaitu <i>finishing</i> dengan menambahkan tekstur berupa garis dan titik agar gambar ilustrasi menjadi semakin menarik

Desain video *storyboard* dari 3 part yaitu part pertama dirancang untuk menjelaskan Cerita Rakyat Sawunggaling tentang bagaimana Sawunggaling dalam mengikuti sayembara panahan untuk memperebutkan tahta menjadi calon adipati Surabaya, part kedua difokuskan untuk menyampaikan bagaimana mengubah cerita menjadi gambar ilustrasi dengan cara menganalisis video tahap pertama yaitu menganalisis tokoh, usia tokoh, latar suasana, latar tempat, dan objek pendukung, dan part ketiga berisi tentang cara membuat gambar ilustrasi dengan mengimplementasikan hasil analisis video tahap pertama dan juga memuat aplikasi menggambar serta brush yang digunakan. Tahap menggambar ilustrasi diawali dengan pembuatan sketsa sesuai dengan analisis cerita, membuat

lineart, mewarnai dengan warna dasar, tips and trick membuat bayangan dan pencahayaan, lalu tahap terakhir yaitu finishing dengan menambahkan tekstur atau sentuhan akhir gambar ilustrasi dengan garis maupun titik.

Produksi Video

Tahap pembuatan video gambar ilustrasi direkam menggunakan aplikasi procreate dengan memanfaatkan fitur time-lapse recording yang berguna untuk membantu merekam proses menggambar dengan jelas. Hasil dari time-lapse recording berdurasi 1 menit 36 detik yang kemudian di export dengan format mp4 untuk bahan pembuatan video tutorial.

Pembuatan video tahapan gambar ilustrasi juga menggunakan fitur perekaman layar dari iPad mini 5. Video rekaman tersebut meliputi tahap sketsa dan line art, tahap base color, tahap bayangan, tahap pencahayaan dan tahap finishing. Hasil video perekaman berupa format mp4. Video perekaman sketsa berdurasi 40 detik, video perekaman line art berdurasi 13 menit 47 detik, video perekaman base color berdurasi 18 menit 16 detik, video perekaman bayangan berdurasi 11 menit 14 detik, video perekaman pencahayaan berdurasi 7 menit 2 detik dan video perekaman finishing berdurasi 1 menit 47 detik.

Merekam video pendukung berguna untuk menjelaskan isi tampilan video yang tidak ada di time-lapse video tahapan pembuatan ilustrasi. Video pendukung meliputi video pembuka, video step analisis cerita, video menunjukkan aplikasi procreate, video menunjukkan brush pada aplikasi procreate, dan video cuplikan gambar ilustrasi.

Pembuatan teks untuk mendukung visual video terdiri dari teks animasi dan teks ilustrasi. Pembuatan teks ilustrasi menggunakan aplikasi Procreate. Pembuatan teks animasi memanfaatkan fitur animasi pada aplikasi Procreate. Teks animasi dibuat dalam bentuk 2D dengan cara menggambar *frame by frame*.

Proses perekaman suara menggunakan alat rekam berupa ipad mini 5 dan direkam langsung menggunakan aplikasi capcut.

Menggabungkan bahan video adalah proses akhir dalam produksi video. Bahan video yang telah dibuat berupa video proses pembuatan ilustrasi, video pendukung, desain teks dan perekaman suara digabungkan dan diedit pada

aplikasi capcut. Setelah proses editing selesai, video kemudian di export dalam format mp4 dan diunggah ke aplikasi TikTok kemudian ditambahkan backsound yang telah tersedia pada aplikasi TikTok.

Validasi Desain

Sebelum di unggah di media sosial TikTok, dilakukan validasi oleh ahli media yaitu Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd. Setiap aspek yang dinilai memiliki pilihan indikator penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Validasi media mendapatkan 35 skor dengan persentase rata-rata sebesar 63,6% dengan saran perbaikan yaitu pada langkah-langkah menggambar ilustrasi, menambahkan backsound, menambahkan pembukaan dengan sapa merubah font agar lebih menarik. Berikut rincian penilaian validasi media:

Tabel 2. Lembar Validasi Ahli Materi pertama

No	Butir	Skor
1	Mudah di aplikasikan	3
2	Kemenarikan Media	3
3	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	3
4	Pemilihan jenis huruf	2
5	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	3
6	Kesesuaian cerita dengan desain ilustrasi	5
7	Kesesuaian cerita dengan topik	5
8	Kesesuaian tahapan pembuatan ilustrasi	3
9	Kesesuain audio dengan visual	2
10	Keseuaian tampilan video	2
11	Kesesuaian tampilan ilustrasi dengan cerita	4
Total		35
Rata-rata		3,18
Persentase		63,6%

Revisi Produk

Setelah dilakukan proses validasi, kemudian dilakukan revisi media sesuai saran dari validator. Pada validasi media oleh Wening Hesti Nawa Ruci, S.Pd., M.Pd. yang kedua berhasil mendapatkan penilaian yang lebih tinggi. Validasi media kedua berhasil mendapatkan 54 skor dengan persentase rata-rata 98,1%. Maka hasil dari validasi media kedua, video tutorial sangat layak diunggah dan didistribusikan di media sosial TikTok tanpa revisi.

Tabel 3. Lembar Validasi Ahli Materi Kedua

No	Butir	Skor
1	Mudah di aplikasikan	5
2	Kemenarikan Media	5
3	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)	5
4	Pemilihan jenis huruf	5
5	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	5
6	Kesesuaian cerita dengan desain ilustrasi	5
7	Kesesuaian cerita dengan topik	5
8	Kesesuaian tahapan pembuatan ilustrasi	4
9	Kesesuain audio dengan visual	5
10	Keseuaian tampilan video	5
11	Kesesuaian tampilan ilustrasi dengan cerita	5
Total		54
Rata-rata		4,9
Persentase		98,1%

Tabel 4. Indikator penilaian

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
1% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak

61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Hasil Perancangan Video Tutorial

Hasil rancangan video tutorial diunggah di akun TikTok peneliti dengan *username* @cacaasabila. Video tutorial yang diunggah sebanyak 3 *part*.

Berikut adalah *screenshoot* tampilan video *part* 1:

- a) Pendahuluan, memuat ajakan mendengarkan cerita rakyat Sawunggaling



Gambar 5. Ajakan mendengarkan cerita rakyat Sawunggaling
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

- b) Isi, memuat timelapse desain gambar ilustrasi dan pembacaan cerita rakyat Sawunggaling



Gambar 6. Timelapse gambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

- c) Penutup, memuat spoiler dan ajakan untuk melihat *part* 2 yaitu cara mengubah cerita menjadi gambar ilustrasi



Gambar 7. Penutup video *part* 1
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Hasil video *part* 1 berdurasi 1 menit 22 detik kemudian di distribusikan dengan cara mengunggah video melalui aplikasi TikTok. Video diunggah pada Rabu, 21 Desember 2022 dan mendapatkan umpan balik yang positif. Hasil video *part* 1 memiliki 558 views, 66 likes, 14 komentar dan 7 orang menyimpan video. Perhitungan umpan balik dihitung sejak tanggal unggah hingga Sabtu, 31 Desember 2022. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi link berikut (<https://vt.tiktok.com/ZS8jfXSBe/>).

Berikut adalah *screenshoot* tampilan video *part* 2:

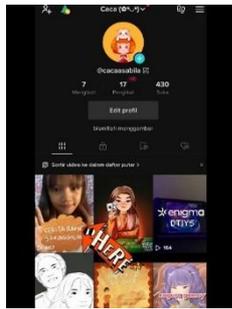
- a) Pendahuluan, memuat ajakan cara menggambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling yang telah dibacakan di *part* 1



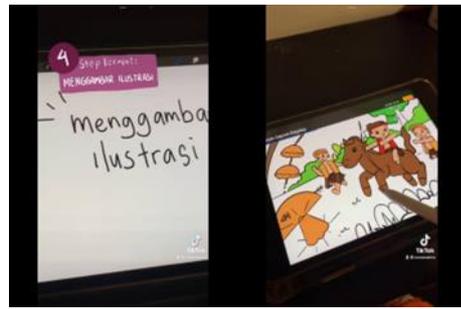
Gambar 8. Sapaan pembuka video *part* 2
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 9. Tampilan video visual desain gambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 10. Screenshoot profil TikTok penulis dengan maksud menunjukkan video part 1 (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

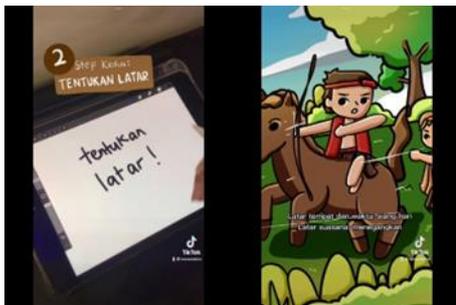


Gambar 14. Step keempat: menggambar ilustrasi (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

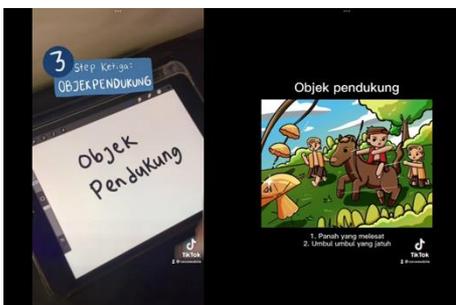
b) Isi, memuat analisis cerita.



Gambar 11. Step pertama: tentukan tokoh (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 12. Step kedua: tentukan latar (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 13. Step ketiga: objek pendukung (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

c) Penutup, memuat ajakan part 3 yaitu step-by-step mengaplikasikan analisis cerita ke gambar ilustrasi.



Gambar 15. Penutup video part 2 (Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Hasil video part 2 yang berdurasi 59 detik kemudian di distribusikan dengan cara mengunggah video melalui aplikasi TikTok. Video diunggah pada Kamis, 22 Desember 2022 dan mendapatkan umpan balik yang positif. Hasil video part 2 memiliki 351 views, 26 likes, 7 komentar dan 4 orang menyimpan video. Perhitungan umpan balik dihitung sejak tanggal unggah hingga Sabtu, 31 Desember 2022. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi link berikut (<https://vt.tiktok.com/ZS8jFWxHV/>).

Berikut adalah *screenshot* tampilan video part 3:

a) Pendahuluan, memuat sapa dan ajakan step by step menggambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling

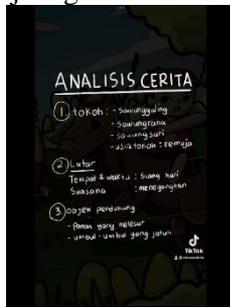


Gambar 16. Pembuka video part 3
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 20. Step kedua base color
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

b) Isi, memuat hasil analisis cerita part 2 yaitu tokoh, latar dan objek pendukung. Memuat juga menjelaskan aplikasi dan brush yang dipakai menggambar, implementasi hasil analisis menjadi gambar ilustrasi



Gambar 17. Hasil analisis cerita
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 21. Step ketiga bayangan dan pencahayaan
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 22. Step keempat finishing
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 18. Aplikasi dan brush yang digunakan menggambar ilustrasi
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)



Gambar 19. Step pertama sketsa dan line art
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

c) Penutup, memuat hasil gambar ilustrasi dari cerita rakyat Sawunggaling, ajakan mencoba dan ucapan terima kasih



Gambar 23. Penutup part 3
(Sumber: dokumentasi Sabila, 2023)

Hasil video part 3 yang berdurasi 1 menit 57 detik kemudian di distribusikan dengan cara mengunggah video melalui aplikasi TikTok.

Video diunggah pada Kamis, 22 Desember 2022 dan mendapatkan umpan balik yang positif. Hasil video part 3 memiliki 464 views, 50 likes, 6 komentar dan 5 orang menyimpan video. Perhitungan umpan balik dihitung sejak

tanggal unggah hingga Sabtu, 31 Desember 2022. Untuk melihat video lebih lengkap, bisa mengunjungi link berikut (<https://vt.tiktok.com/ZS8jfbtMJ/>).

SIMPULAN DAN SARAN

Identifikasi potensi masalah, studi literatur dan pengumpulan data dapat mendeskripsikan konsep perancangan yaitu konsep cerita rakyat Sawunggaling berdasarkan wawancara bersama narasumber Tulus Warsito sebagai Humas Paguyuban Raden Sawunggaling, konsep visual dan konsep media. Konsep visual membahas struktur konten video yang terdiri dari (1) membahas cerita rakyat Sawunggaling, (2) membahas cara mengubah cerita menjadi gambar ilustrasi, dan (3) membahas tahapan menggambar ilustrasi. Konsep visual warna menggunakan warna yang vibrant. Gaya visual gambar ilustrasi menggunakan karakter kartun.

Tahapan proses perancangan diawali dengan membuat gambar ilustrasi menggunakan aplikasi Procreate. Dilanjutkan dengan pembuatan storyboard video yang terdiri dari 3 part dan tahap perancangan yang terakhir yaitu tahap produksi video yang terdiri dari perekaman pembuatan gambar ilustrasi, membuat video pendukung, membuat teks animasi, merekam suara lalu menggabungkan bahan video menggunakan aplikasi capcut dan memanfaatkan backsound yang terdapat pada aplikasi TikTok. Hasil video kemudian divalidasi oleh ahli media. Hasil persentasi validasi media yang pertama sebesar 63,6% dengan perolehan indikator layak. Kemudian dilanjutkan revisi desain dengan saran perbaikan yaitu pada langkah-langkah menggambar ilustrasi, menambahkan backsound, menambahkan pembukaan dengan sapa merubah font agar lebih menarik. Hasil persentasi validasi media kedua mendapatkan hasil penilaian yang lebih tinggi yaitu 98,1% dengan perolehan indikator sangat layak. Setelah dinyatakan layak produk mulai diunggah dan didistribusikan di media sosial TikTok tanpa revisi.

Hasil video tutorial sebanyak 3 part yang diunggah di TikTok peneliti dengan username

@cacaasabila mendapat umpan balik positif. Video part 1 berdurasi 1 menit 22 detik mendapatkan hasil umpan balik yang positif yaitu 558 views, 66 likes, 14 komentar dan 7 orang menyimpan video. Video part 2 berdurasi 59 detik mendapatkan hasil umpan balik yang positif yaitu 351 views, 26 likes, 7 komentar dan 4 orang menyimpan video. Video part 3 mendapatkan hasil umpan balik yang positif yaitu 351 views, 26 likes, 7 komentar dan 4 orang menyimpan video.

Saran bagi peneliti selanjutnya diharap dapat mengembangkan konten video yang lebih menarik dari segi materi yang akan dibawakan, tampilan, audio dan visual serta penguasaan panggung pada media sosial yang lebih kreatif. Aplikasi Procreate hanya bisa digunakan di perangkat iOS, apabila ingin membuat video tutorial menggambar dengan aplikasi yang sama diharap dapat memilih tools dan brush yang familiar di aplikasi lainnya agar target audiens dapat mencoba ilmu yang ada di video tutorial tanpa memikirkan harus memiliki perangkat iOS terlebih dahulu. Peneliti selanjutnya juga bisa menggunakan aplikasi procreate untuk materi lainnya seperti membuat desain karakter, batik, desain grafis, dan lain sebagainya.

REFERENSI

- ByteDance Pte. Ltd. (2022, Desember 12). *Free video editor for all your needs*. Diambil kembali dari Capcut: <https://www.capcut.com>
- Cho, Y. (2022). *Tutorials of Visual Graphic Communication Programs for Interior Design*. Ames: Iowa State University Digital Press.
- Farida, N. A. (2022). Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan IbisPaint X di Media Sosial TikTok. *Jurnal Seni Rupa, Vol.*

- 10 No. 4, Tahun 2022, Hal. 83-96, 83-96.
- Fiallos, A., Fiallos, C., & Figueroa, S. (2021). Tiktok and Education: Discovering Knowledge through Learning Videos.
- Firdaus, A. I. (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameramen Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Hidayat, F. R. (2015). Pembuatan Buku Komik Sawunggaling. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 3 Nomor 3 Tahun 2015*, 77-85.
- Rahajeng, R. S. (2022). Pengaruh Aplikasi TikTok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Kabupaten Magetan. *Skripsi (SI) thesis*, 7.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Santosa, L. W. (2021). *Strategi TikTok Dukung Pendidikan Lewat #SamaSamaBelajar 2021*. Diambil kembali dari Antaranews:
<https://m.antaranews.com/amp/berita/2165562/strategi-tiktok-dukung-pendidikan-lewat-samasamabelajar-2021>
- Savage Interactive Pty Ltd. (2023). *Sketch. Paint. Create*. Diambil kembali dari Procreate: <https://procreate.com/ipad>
- Setiyani, W., & Suhartini, R. (2020). “Aku Pas Kosong Ngene Biasanya Sih Buat Kue dan Juga Nulis-Nulis di Blog”: Budaya Kreatif Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19; Sebuah Fenomena Kehidupan Sosial Mahasiswa FISIP UINSA. *The Sociology of Islam Vol. 1, No. 1 (December 2020)*, 60-61.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictimArt & lab & Djagad Art House.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi.