

PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL MENGGAMBAR ILUSTRASI CERITA RAKYAT BANYUBIRU DI REELS INSTAGRAM

Ofi Kamilata Yusah¹, Imam Zaini²

¹Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ofi.19054@mhs.unesa.ac.id

²Prodi S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstract

Cerita rakyat merupakan warisan budaya Indonesia, salah satunya cerita rakyat Banyubiru Pasuruan, tetapi sudah jarang diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan media sosial Instagram untuk mengenalkan cerita rakyat Banyubiru kepada masyarakat luas dengan konten video reels Instagram. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan konsep, (2) mengetahui proses perancangan video tutorial, dan (3) mengetahui hasil respon rancangan video tutorial. Perancangan ini menggunakan metode Reasearch and Development level 1 yaitu membuat dan menghasilkan rancangan tanpa mengujinya. Konsep dalam pembuatan perancangan ini terdapat struktur video, konsep ilustrasi, dan konsep media yakni kertas watercolour, cat watercolour, aplikasi capcut, dan gawai. Terdapat 4 tahapan yang dilakukan saat proses perancangan, yaitu desain produk, produksi video, validasi produk, dan revisi produk. Desain produk dalam ilustrasi meliputi sketsa, line art, mewarnai, dan finishing. Pada Storyboard terdapat 3 bagian. Produksi video menggunakan kamera gawai dan diedit menggunakan aplikasi Capcut. Setelah video selesai dibuat, hasil produk video divalidasi oleh validator materi dan validator media. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali hingga produk yang dihasilkan layak untuk diunggah ke media sosial Instagram. Hasil dari perancangan video diunggah di reels Instagram setelah mendapatkan validasi (validasi materi 92% dan validasi materi 94%) dan dinyatakan layak untuk diunggah.

Keywords: video tutorial, cerita rakyat banyubiru, reels-instagram

Abstract

Folklore is a cultural heritage of Indonesia, one of which is the folklore of Banyubiru Pasuruan, but it is rarely known by the public. Therefore, the author uses Instagram social media to introduce Banyubiru folklore to the general public through the content of Instagram video reels. The objectives of this research are (1) to describe the concept, (2) to know the process of video tutorial design, and (3) to know the results of tutorial video design response. This design uses the Reasearch and Development Level 1 method, which is to create and produce a design without testing it. The concepts in making this design are video structure, illustration concept, and media concept, namely watercolor paper, watercolor paint, capcut application, and gadget. There are 4 stages carried out during the design process, namely product design, video production, product validation, and product revision. Product design in illustration includes sketching, line art, coloring, and finishing. On the Storyboard there are 3 parts. The video production uses a device camera and is edited using the Capcut application. After the video was finished, the result of the video product was validated by a material validator and a media validator. Validation was performed 2 times until the resulting product was suitable for uploading to Instagram social media. The video design results were uploaded to Instagram reels after receiving validation (material validation 92% and material validation 94%), and declared feasible for upload.

Keywords: video tutorial, cerita rakyat banyubiru, reels-instagram

PENDAHULUAN

Cerita rakyat Indonesia merupakan cerita atau kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu yang kerap diperkenalkan ke generasi berikutnya, dan berkembang secara luas dari mulut ke mulut hingga pada akhirnya dikenal secara luas di kalangan masyarakat. Cerita rakyat juga berkembang di Pasuruan, namun sudah sedikit orang yang mengetahui hal itu, terlebih dengan media penyampaian cerita rakyat masih sangat minim sekali. Padahal cerita rakyat yaitu cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan (Suripan Sadi Hutomo:1991). Salah satu cerita yang diangkat dalam perancangan ini adalah cerita rakyat Banyubiru yang merupakan pemandangan alam di Desa Sumberejo Kabupaten Pasuruan, dan telah resmi dibuka pada zaman kependudukan Belanda di tahun 1929.

Dipilihnya cerita rakyat Banyubiru karena masih banyak yang belum mengetahui dan mengenal sejarah cerita rakyat Banyubiru yang hanya dikenal sebagai objek wisata, serta adanya nilai budaya yang dapat diambil dari cerita rakyat Banyubiru. Oleh karena itu diperlukan sebuah cara yang bisa digunakan untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat secara luas. Salah satunya dengan membuat video tutorial menggambar ilustrasi di media sosial. Pemilihan media ini ditujukan untuk memberikan wawasan cerita rakyat secara menarik dan komunikatif dengan menampilkan tahapan dalam pembuatan ilustrasi, yakni dengan menggunakan media sosial Instagram.

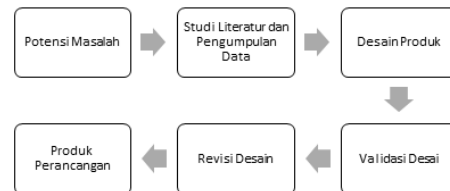
Masalah dalam penelitian ini yaitu konsep video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat banyubiru di reels Instagram, proses perancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels Instagram, dan hasil respon perancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels Instagram.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu Mendeskripsikan konsep video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat banyubiru di reels Instagram, mendiskripsikan proses perancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels Instagram, dan mendiskripsikan hasil respon rancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels instagram.

Berdasarkan uraian beserta alasan yang telah dikemukakan diatas, penulis membuat perancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels Instagram. Demikian hasil tersebut diharapkan dapat memperkenalkan cerita rakyat Banyubiru melalui video tutorial menggambar ilustrasi.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode yang selaras dari Sugiyono yakni Metode Penelitian Pengembangan (Research & Development) level 1, yakni melaksanakan penelitian untuk mewujudkan rancangan namun tidak meneruskan pembuatan maupun pengujian produk. Terdapat langkah-langkah yang dibutuhkan dan telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, sebagai berikut :



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

Adapun uraian hasil modifikasi bagan perancangan video tutorial menggambar ilustrasi yakni:

1) Potensi Masalah

Kurangnya wawasan masyarakat terhadap cerita rakyat yang ada sebagai peninggalan karya sastra Indonesia. Sedangkan Instagram merupakan sebuah platform media sosial yang dapat digunakan oleh masyarakat luas.

2) Studi Literatur dan Pengumpulan Data

Studi literatur diperoleh dari data internet yang beredar dan naskah cerita yang digunakan diperoleh melalui web resmi Kabupaten Pasuruan. Pengumpulan informasi data serta observasi dilakukan dengan Pak Subandi sebagai Juru Kunci.

3) Desain Produk

Desain pembuatan ilustrasi cerita rakyat Banyubiru terdiri dari sketsa, line art, dan pewarnaan. Konsep pembuatan video dibagi menjadi 3 bagian yang didalamnya terdapat penjelasan atau menerangkan isi cerita rakyat Banyubiru, lalu diikuti dengan ajakan untuk mengubah cerita rakyat dalam bentuk ilustrasi.

Desain produk yang sudah jadi kemudian diunggah di Instagram melalui fitur reels.

4) Validasi Desain

Ahli media memvalidasi hasil video yang sudah dibuat. Rancangan video dari desain produk yang dihasilkan tersebut divalidasi oleh dosen untuk dinilai kelayakan dan kesesuaiannya.

5) Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh ahli media untuk memperbaiki ketidaksesuaian atau kekurangan dengan kriteria tertentu yang dirasa kurang pas oleh validator, sehingga dapat disempurnakan lebih baik lagi dan mendapatkan hasil yang berkualitas.

6) Produk Perancangan

Pada tahap akhir ini, produk yang telah selesai dibuat dan menjadi produk yang teruji secara internal namun tidak dilakukan pengujian lapangan. Produk rancangan diunggah di Instagram melalui fitur reels. Hasil dari produk perancangan ditujukan agar masyarakat luas dapat mengetahui mengenai cerita rakyat Banyubiru dan mengetahui cara menggambar sebuah ilustrasi.

Observasi meliputi cerita rakyat Banyubiru yang diilustrasikan. Observasi dilaksanakan di pemandian alam Banyubiru Desa Sumberejo Kabupaten Pasuruan dengan Pak Subandi. Penulis menemui informan secara langsung untuk melakukan wawancara tidak terstruktur untuk memperoleh informasi atau isu melalui pertanyaan secara garis besar.

Dokumentasi diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan di pemandian alam Banyubiru, Desa Sumberejo, Pasuruan. Dokumentasi video pembuatan ilustrasi hingga diunggah di reels Instagram juga diperoleh melalui hasil *screenshoot*.

KERANGKA TEORETIK

a) Cerita

Cerita rakyat ini berkembang secara luas kepada masyarakat dari masyarakat tradisional yang memiliki banyak ragam cerita dan ciri tersendiri serta sejarahnya masing-masing, sehingga tidak jarang ditemukan berbagai macam variasi atau sedikit perbedaan dalam suatu cerita rakyat dengan judul yang sama. Hal ini juga dikemukakan oleh Suripan Sadi Hutomo (1991) yang mengatakan bahwa cerita rakyat yaitu cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Maka dapat disimpulkan cerita

rakyat sebagai wujud ekspresi suatu kebiasaan yang terdapat di masyarakat melewati tutur, yang memiliki hubungan secara langsung dengan sekian banyak aspek kebiasaan serta rangkaian nilai sosial masyarakat tersebut sendiri.

b) Cerita Rakyat Banyubiru

Cerita rakyat Banyubiru memiliki sebuah cerita yang mengandung sejarah. Pada zaman Kerajaan Majapahit, saat terjadi invasi budaya Arab dan Islam ke dalam kerajaan, terjadi perpecahan antara kaum pro dan kaum kontra yang disebabkan oleh perubahan budaya. Para penghuni yang beragama Hindu tersingkir ke daerah Pasuruan dan sebagian ke Tengger.

Dua para prajurit dari Kerajaan Majapahit, Tombro dan Kabut ikut menyingkir ke hutan dan membangun tempat pemukiman yang sekarang telah menjadi Desa Sumberejo. Di sana, Kebut bekerja menjadi pembuat keris dan Tombro bekerja menjadi petani dan peternak kerbau serta memelihara monyet. Suatu sore, Tombro yang sedang menunggu para kerbaunya untuk kembali dari mencari rumput di hutan, khawatir karena kerbau – kerbau peliharaannya tak kunjung datang. Akhirnya, Tombro pergi menyusuri hutan untuk mencari mereka dan menemukan kerbau – kerbaunya terjebak di kubangan lumpur. Setelah Tombro mengeluarkan mereka dari kubangan lumpur tersebut, dia melihat kubangan lumpur itu berubah menjadi kolam air yang jernih yang kebiruan. Bahkan dasar tanah dan ikan – ikan Sengkaring yang berenang di sana dapat terlihat langsung.

c) Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010:51), Ilustrasi menurut awam merupakan gambar yang menerangkan bacaan sembari menjadi daya tarik. Ilustrasi yang berhasil memikat ketertarikan pembaca pada biasanya mencakup berbagai kriteria sebagai berikut yaitu: (1) Membangunkan perasaan dan hasrat untuk membaca (2) Komunikatif dan informatif (3) Memiliki daya tarik yang bagus, dan (4) Ide baru, orisinal atau bukan sebuah plagiat maupun tiruan.

Berdasarkan uraian diatas, bisa disimpulkan bahwasanya ilustrasi berguna untuk menyampaikan arti pesan maupun maksud melalui gaya visual agar dapat memberikan kesan menarik ataupun perhatian kepada pembacanya.

d) Video Tutorial

Menurut KBBI, video adalah (1) Rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, (2) Bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi. Sedangkan kata tutorial dalam KBBI ialah (1) Pengajaran tambahan melalui tutor, (2) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (3) Berkenaan dengan tutor, (4) Buku, film program komputer yang memberikan informasi praktis tentang masalah tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwasanya video tutorial merupakan sebuah rekaman gambar yang ditayangkan seorang yang mengajar dalam bentuk film yang memberikan informasi atau pesan-pesan sebagai bahan ajar untuk membimbing sekelompok orang.

e) Instagram

Instagram adalah aplikasi sosial media yang membantu penggunaanya untuk berbagi foto maupun video kepada pengguna lainnya. Menurut hasil analisis (Ahlgren, Januari 24, 2023), statistik instagram saat ini memperlihatkan bahwa terdapat lebih dari 1.28 miliar pengguna aktif bulanan, 500 juta pengguna aktif harian, menjadi situs web ke-7 yang paling banyak dikunjungi di dunia, dan aplikasi yang paling banyak diunduh kedua di dunia. Melalui Google Playstore, Instagram menjadi aplikasi media sosial terpopuler no 1 untuk diunduh. Pada urutan ke-2 dan ke-3 terdapat aplikasi Facebook, dan selanjutnya disusul oleh TikTok Lite di urutan ke-4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Konsep perancangan terdiri dari struktur video, konsep ilustrasi, dan konsep media. Struktur video terdiri dari 3 *Part*, setiap *part* video terdapat pendahuluan, isi, dan penutup. Konsep perancangan menggambar ilustrasi ini mengacu pada cerita rakyat Banyubiru ketika Pak Tombro membuat kerbaunya keluar dari kolam dan kolam tersebut berubah menjadi jernih dan munculnya 2 ikan sengkaring. Berikut adalah sketsa visualisasi dari perancangan menggambar ilustrasi:



Gambar 2. Sketsa konsep ilustrasi cerita rakyat Banyubiru
(Sumber, Yusah, 2023)

Konsep media yang digunakan dalam perancangan video ini meliputi:

- Kertas watercolour merk V-Tec ukuran A4 untuk membuat ilustrasi cerita rakyat Banyubiru. Kertas merk ini dapat ditemukan secara mudah dan memiliki banyak peminat atau pembeli karena harganya yang cukup terjangkau dan mudah dicari dibandingkan kertas merk lainnya,
- Cat watercolour merk sakura dengan brush yang tersedia didalamnya, dan juga pen gel putih sakura yang digunakan saat membuat ilustrasi,
- Alat untuk merekam video menggunakan kamera gawai dengan resolusi 30 fps,
- Aplikasi Capcut yang digunakan untuk membuat konten video, dan
- Backsound atau latar belakang suara diambil dari beberapa lagu yang nyaman dan menenangkan untuk didengar dan cukup populer. *Backsound* pada video part 1 merupakan instrumen lagu 《不染》 --- 古琴獨奏述深情 《香蜜沉沉燼如霜》 主題曲 link, <https://shorturl.gg/jNoGHie>. *Backsound* pada video part 2 merupakan instrumen lagu Big Fish & Begonia 《大鱼》 link, <https://shorturl.gg/fl9ryY>. *Backsound* pada video part 3 merupakan instrumen lagu Howl's Moving Castle link, <https://shorturl.gg/XX1>.

Proses Perancangan

Proses perancangan video tutorial ini meliputi 4 tahapan yakni a) desain produk, b) produksi video, c) validasi produk, dan d) revisi produk.

Desain produk ilustrasi dalam perancangan ini meliputi sketsa, line art, mewarnai, dan finishing. Berikut hasil dari desain produk atau ilustrasi.

Tabel 1

Desain gambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru

No.	Hasil Gambar	Keterangan
1.		Hasil sketsa ilustrasi cerita rakyat Banyubiru
2.		Hasil membuat <i>line art</i> setelah membuat sketsa agar gambar terlihat lebih jelas dan rapi
3.		Hasil mewarnai sketsa dengan watercolour setelah membuat <i>line art</i>
4.		Hasil tahap akhir yakni finishing, dengan memberikan detail-detail kecil agar ilustrasi menjadi lebih baik

Storyboard dalam desain video ini terdapat 3 bagian atau part yakni part 1 menjelaskan tentang sejarah cerita rakyat Banyubiru serta kondisi Banyubiru saat ini. Pada part 2 menjelaskan cara membuat sketsa atau ilustrasi cerita rakyat Banyubiru ketika Pak Tombro memanggil para warga untuk melihat kerbaunya yang melompat dari kolam dan berubah menjadi air yang jernih dan muncul 2 ikan sengkaring. Part 3 atau terakhir diawali dengan menyiapkan alat-alat yang digunakan saat mewarnai dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan dengan menjelaskan teknik yang digunakan, serta tahap finishing dengan menambahkan detail kecil menggunakan pen gel.

Produksi Video

Pembuatan video dilakukan menggunakan gawai biasa serta didukung dengan tripod dan pencahayaan lampu yang cukup agar hasil video yang didapatkan cukup jernih dan jelas.

Pada part 1 menghasilkan video berdurasi 2 menit 15 detik, perekaman atau pengambilan gambar dilakukan di Pemandian Alam Banyubiru dengan menampilkan area shoot yang berbeda-beda. Pada part 2 menghasilkan video berdurasi 1 menit lebih 31 detik, dan part 3 menghasilkan video berduasi 1 menit 44 detik.

Dalam video yang dihasilkan terdapat video pendukung dari penulis dalam pembukaan atau akhir video untuk menjelaskan isi atau ajakan yang diinginkan penulis. Proses dubbing atau perekaman suara, penggabungan video atau gambar, pemberian backsound dalam pembuatan video part 1 hingga 3 dilakukan dengan menggunakan aplikasi capcut.

Setelah proses editing video selesai, video di export atau disimpan dengan resolusi 2K/4K dan code rate high agar hasil video dapat terlihat secara jelas atau clear. Kemudian hasil video diunggah pada reels Instagram setelah mendapatkan validasi.

Validasi Produk

Proses validasi dilakukan setelah menghasilkan produk video. Validasi dilakukan oleh Fera Ratyaningrum, S. Sn., M. Pd. selaku validator ahli media dan Wening Hesti Nawaruci, S. Pd., M. Pd. selaku validator ahli materi.

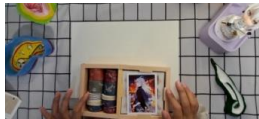
Pada validasi media, menurut Fera Ratyaningrum, S. Sn., M. Pd. perlu adanya tambahan penjelasan mengenai kondisi Banyubiru saat ini pada video part 1. Validasi materi yang dilakukan bersama Wening Hesti Nawaruci, S. Pd., M. Pd. juga memiliki revisi, yakni penambahan video ajakan penulis untuk menggambar dengan memunculkan gambar-gambar di video part 1 dan penyebutan alat dan bahan secara terperinci saat menggambar atau mewarnai.

Revisi Produk

Revisi produk atau desain dilakukan setelah proses validasi. Pada validasi media oleh Fera Ratyaningrum, S. Sn., M. Pd. yang kedua mendapatkan penilaian yang lebih tinggi dengan persentase 94%. Pada hasil validasi dari Wening Hesti Nawaruci, S. Pd., M. Pd. mendapatkan penilaian dengan persentase 92%. Oleh karena itu produk video yang dihasilkan layak untuk diunggah di reels Instagram tanpa revisi.

Berikut tampilan hasil video yang telah direvisi:

Tabel 2
Hasil Revisi Validasi

Sebelum	Sesudah
	
Ajakan penulis untuk ikut menggambar bersama dengan menampilkan gambar ilustrasi secara pop up.	
	
Penjelasan kondisi pemandia alam Banyubiru saat ini.	
	
Penjelasan alat dan bahan secara rinci	

Hasil Respon Perancangan Video

Hasil perancangan 3 video tutorial yang telah layak kemudian diunggah di reels Instagram akun penulis @aagbfjc.

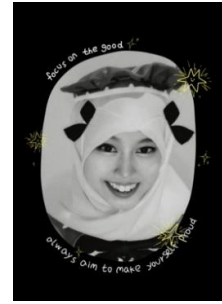
Berikut tampilan video *part 1*:

a. Pendahuluan



Gambar 3. Cover video *part 1*
(Sumber, Yusah, 2023)

Berisikan *cover* awal video atau *thumbnail* instagram cerita rakyat Banyubiru *part 1*.



Gambar 4. Pembukaan video *part 1*
(Sumber, Yusah, 2023)

Penjelasan penulis perihal ajakan untuk mendengarkan cerita atau sejarah Banyubiru yang ada di Pasuruan.

b. Isi



Gambar 5. Cerita rakyat Banyubiru
(Sumber, Yusah, 2023)

Kumpulan rekaman video *footage* Banyubiru dengan memberikan *dubbing* sejarah tentang Banyubiru hingga menjadi wisata pemandian alam.

c. Penutup



Gambar 6. Akhir video *part 1*
(Sumber, Yusah, 2023)

Ajakan penulis untuk menonton video *Part 2* dengan memberikan beberapa cuplikan ilustrasi.

Video *part 1* diunggah di *reels* Instagram pada tanggal 9 Juli 2023. Video tersebut mendapatkan hasil respon yang cukup baik dan positif dengan jumlah tayangan sebanyak 236, 52 likes, 15 komentar, dan 3 *share*. Hasil respon dihitung 4 hari sejak video diunggah. Video

reels yang diunggah dapat dilihat melalui tautan link berikut (bit.ly/3DI2JN).

Berikut tampilan video *part 2*:

a. Pendahuluan



Gambar 7. Cover video *part 2*
(Sumber, Yusah, 2023)

Berisikan cover untuk awal video dan video penulis untuk mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk menggambar

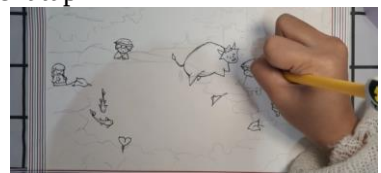
b. Isi



Gambar 8. Menggambar sketsa ilustrasi
(Sumber, Yusah, 2023)

Penulis menampilkan cara menggambar sketsa ilustrasi cerita rakyat Banyubiru mulai dari menggunakan pensil hingga *pulpen gel* atau *drawing pen*.

c. Penutup



Gambar 9. Menggambar sketsa ilustrasi
(Sumber, Yusah, 2023)

Ucapan terimakasih penulis kepada penonton yang telah ikut menggambar bersama serta ajakan untuk mencoba membuat ilustrasi cerita rakyat Banyubiru.

Video *part 3* diunggah di reels Instagram pada tanggal 9 Juli 2023. Video tersebut mendapatkan hasil respon yang cukup baik dan positif dengan jumlah tayangan sebanyak 348, 51 likes, 11 komentar, dan 3 share. Hasil respon dihitung 4 hari sejak video diunggah. Video

reels yang diunggah dapat dilihat melalui tautan link berikut (<https://shorturl.gg/2XY>).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru di reels Instagram ini, pembuatan perancangan video tutorial menggunakan konsep yang mengacu pada objek cerita rakyat Banyubiru Pasuruan dengan membuat 3 macam struktur video. Konsep ilustrasi pada cerita rakyat Banyubiru ialah ketika Pak Tombro membuat kerbaunya keluar dari kubangan kolam yang penuh lumpur dan kolam tersebut berubah menjadi jernih serta munculnya 2 ikan sengkaring. Konsep media yang digunakan meliputi kertas watercolour V-Tec ukuran A4, cat watercolour Sakura, kamera gawai dengan resolusi 30 fps, aplikasi Capcut, dan beberapa lagu pilihan sebagai latar belakang suara.

Proses perancangan video tutorial ini terdapat 4 tahapan yang dilakukan, yaitu desain produk, produksi video, validasi produk, dan revisi produk. Desain produk dalam ilustrasi meliputi sketsa, line art, mewarnai, dan finishing. Sementara pada Storyboard terdapat 3 bagian atau part yakni part 1 menjelaskan tentang sejarah cerita rakyat Banyubiru serta kondisi Banyubiru saat ini. Pada part 2 menjelaskan cara membuat sketsa atau ilustrasi cerita rakyat Banyubiru. Part 3 berisikan proses mewarnai dengan menjelaskan teknik yang digunakan, serta tahap finishing mewarnai ilustrasi cerita rakyat Banyubiru. Produksi video menggunakan kamera gawai dan di edit menggunakan aplikasi Capcut. Setelah video selesai dibuat, hasil produk video divalidasi oleh validator materi dan validator media. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali hingga produk yang dihasilkan layak untuk diunggah ke media sosial Instagram.

Respon hasil rancangan dilihat setelah video diunggah di reels Instagram, berdasarkan hasil unggahan tersebut video tutorial ini mendapatkan hasil atau feedback yang positif. Pada video 1 236 jumlah tayangan, 52 likes, 15 komentar, dan 3 share. Video 2 mendapatkan hasil 195 jumlah tayangan, 41 likes, dan 2 share. Video 3 mendapatkan hasil 348 jumlah tayangan, 51 likes, 11 komentar, dan 3 share.

Bagi penulis hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi bagi perkembangan seni rupa ilustrasi, khususnya pada cerita rakyat Banyubiru. Penulis berharap perancangan

video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru ini dapat menjadi acuan masyarakat untuk lebih mengetahui cerita rakyat Pasuruan khususnya masyarakat Pasuruan. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai hal yang bermakna untuk mengedukasi serta mengajak masyarakat berkarya seni. Salah satunya, dapat dijadikan sebagai hal yang bermakna untuk mengedukasi serta mengajak masyarakat berkarya seni.

REFERENSI

- Ahlgren, M. (2023). *40+ STATISTIK, FAKTA & TREN INSTAGRAM UNTUK 2023*. Januari 13.
<https://www.websiterating.com/id/research/instagram-statistics/>
- Asfihan. (2023). *Pengertian Cerita Rakyat*. April 9.
<https://ruangpengetahuan.co.id/pengertian-cerita-rakyat/>
- Dongeng. (n.d.). Retrieved January 10, 2023, from
<https://akupintar.id/belajar/online/materi/umum/bahasaindonesia/dongeng/427494#:~:text=Pengertian Dongeng menurut Kamisa%2C 1997%3A 144 Secara umum,hiburan dan biasanya tidak benar-benar nyata dalam kehidupan.>
- Georges, R. A. (1995). *Folkloristics : an introduction* (M. O. Jones (Ed.)). Bloomington : Indiana University Press.
- James Danandjaja. (1984). *Foklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. PT Grafiti Pers.
- KBBI V Daring. (2022). Oktober.
kbbi.kemdikbud.go.id
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Sugiyono, D. (2016). Metode penelitian pendidikan kuantitatif , kualitatif dan R&D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sunjaya, T. (2014). *Sejarah Pemandian Banyubiru*.
<https://pasuruankabmuseumjatim.wordpress.com/2014/08/30/sejarah-pemandian-banyubiru/>
- Supriyono, R., S, M. A., & JKPNPNA. (2010). *Desain komunikasi visual : teori dan aplikasi / Rakhmat Supriyono, editor ;*

Maria Agustina S. Andi.

- Weigle, M., & Dundes, A. (1986). Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth. *The Journal of American Folklore*, 99(391). <https://doi.org/10.2307/540861>
- Yudhistira. (2021). *Cerita Rakyat, Legenda, dan Dongeng*. Desember 10.
<https://narabahasa.id/keterampilan-bahasa/cerita-rakyat-legenda-dan-dongeng>