



**Pembuatan Video Animasi Mak Isun Kayo sebagai
Pengenalan Cerita Rakyat Sumatera Barat**

西スマトラの民話を紹介するための
「マク・イスン・カヨ」というアニメーションの制作

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan

Oleh:

Hafshah Amirah

40020520650083

PROGRAM STUDI STr. BAHASA ASING TERAPAN

SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS DIPONEGORO

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Hafshah Amirah

NIM : 40020519650055

Tanda Tangan : 

Tanggal : 19 Agustus 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Video Animasi Mak Isun Kayo sebagai
Pengenalan Cerita Rakyat Sumatera Barat**

西スマトラの民話を紹介するための

「マク・イスン・カヨ」というアニメーションの制作

Oleh

Hafshah Amirah

40020520650083

Semarang, 19 Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling.

NIP. 199012182020121007

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Hafshah Amirah
NIM : 40020520650083
Program Studi : S.Tr. Bahasa Asing Terapan
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Pembuatan Video Animasi Mak Isun Kayo sebagai
Pengenalan Cerita Rakyat Sumatera Barat

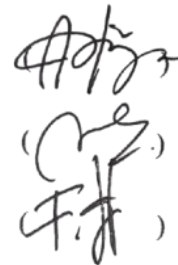
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling.

Penguji I : Maharani Patria Ratna S.S., M. Hum.

Penguji II : Fitri Alfarisy S.Pd., M. Hum.



Semarang, 24 September 2024

Ketua Prodi Bahasa Asing Terapan,



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP. 197401032000122001

*“ka rantau madang di hulu, babuah ba bungo balun,
marantau bujang dahulu, di rumah paguno balun”.*

Bersilang suara di kepala, Tentang waktu yang tersisa,
Berapa menit tambahan yang kau miliki,
Sebelum peluit panjang jangan berhenti.
(Lomba Sihir)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Pembuatan Video Animasi Mak Isun Kayo sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Sumatera Barat” dengan baik dan lancar.

Penulisan laporan ini sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir. Dalam penyusunan laporan ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu dengan tulus dan ikhlas, secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tidak ada kata yang lebih mulia untuk diucapkan selain terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan ini.

Untuk itu penulis ingin menyampaikan beberapa ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis, Bapak Petrison S.S, Ibu Bety Lastri S.Pd, Kak Fildzah Farisah, dan Adik Syifa Aulia, yang senantiasa memberikan dukungan dan doa, serta Alm. nenek penulis yang selalu menghibur penulis semasa hidupnya.
2. Aditya Nur Patria, S.Hum., M.App.Ling selaku dosen pembimbing yang membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir.
3. Fitri Alfariy, S.Pd., M.Hum. selaku dosen wali penulis selama menjalani perkuliahan.
4. Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum, selaku Kaprodi Bahasa Asing Terapan.
5. Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
6. Halal bihalal kw, Laras, Olvi, Dhea, Putri, Ranti yang selalu menemani penulis dari SMA hingga sekarang.
7. Sahabat penulis yang menemani keseharian penulis di Semarang, dan memberikan support tiada henti terhadap pembuatan tugas akhir ini, Ima, Yayah, Ghiska, Sona, Fitri, Fani, Lisa, Nanik, dan Della.

8. Teman kost penulis, Mbak Alvie yang sudah membantu dan menemani penulis selama di Semarang.
9. Teman-teman Bahasa Asing Terapan angkatan 2020, yang berjuang bersama-sama dari masa kuliah daring sampai dengan kuliah luring.

Semarang, 19 Agustus 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hafshah'.

Hafshah Amirah

ABSTRAK

"Mak Isun Kayo" adalah cerita rakyat dari Sumatera Barat yang masih jarang dikenal oleh masyarakat luas, tidak seperti cerita "Malin Kundang", yang sudah sangat terkenal sebagai cerita rakyat dari provinsi ini. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk mengenalkan cerita rakyat "Mak Isun Kayo" dengan media yang menarik. Cerita ini dikemas dalam bentuk video animasi, yang dilengkapi dengan *voice over* bahasa Inggris dan *subtitle* bahasa Jepang untuk menjangkau penonton yang lebih luas. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* oleh Borg and Gall (1983) yang terdiri dari tahap *research and information collecting*, *planning*, *developing preliminary form of product*, *preliminary field testing*, *revising main product*, *operational field testing*, *revising final product*, dan *disseminating and implementing*. Penelitian ini melibatkan 25 responden untuk menilai aspek media, materi, dan bahasa dalam video melalui pengisian kuesioner, serta pengolahan data dengan menggunakan skala Likert. Skor terbesar dari hasil kuesioner adalah 3.92, sedangkan skor terendah adalah 3.60. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian "sangat setuju" terhadap aspek-aspek yang diberikan. Video animasi ini dapat memperkaya video animasi di Indonesia dengan konsep cerita rakyat, khususnya cerita yang berasal dari Sumatera Barat.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Video Animasi, Minangkabau, Bahasa Asing

ABSTRACT

"Mak Isun Kayo" is a lesser-known folklore from West Sumatra, unlike the famous "Malin Kundang," which is widely recognized as a popular folklore from the province. The purpose of this final project is to introduce the folklore "Mak Isun Kayo" through an interesting media. The story is presented in the form of an animated video, featuring English voice-overs and Japanese subtitles to reach many audience. This research was conducted by using the Research and Development method by Borg and Gall (1983). It consists of the stages of research and information collecting, planning, developing a preliminary form of the product, preliminary field testing, revising the main product, operational field testing, revising the final product, and disseminating and implementing. This study involved 25 respondents who assessed the video based on media, content, and language aspects using a questionnaire and a Likert scale for data processing. The highest score from the questionnaire's results was 3.92, while the lowest score was 3.60. The result of this study showed that the majority of respondents strongly agreed with the aspects provided. This animated video can enrich the collection of Indonesian animated videos with folklore concepts, particularly stories from West Sumatra.

Keywords: Folklore, Animated Video, Minangkabau, Foreign Language

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan.....	5
1.4 Manfaat Penulisan.....	5
1.5 Luaran	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Cerita Rakyat	6
2.1.1 Jenis Cerita Rakyat	6
2.1.2 Unsur Unsur Cerita Rakyat.....	7
2.1.3 Pelestarian Cerita Rakyat.....	9
2.2 Video Animasi	11
2.2.1 Perkembangan Video Animasi di Indonesia.....	11
2.2.2 Animasi Cerita Rakyat di Indonesia	12

2.2.3 Video Animasi untuk Pembelajaran Bahasa Asing	12
2.2.4 Fungsi Video Animasi	13
2.3 Proses Pembuatan Video Animasi	13
2.4 Subtitling	16
2.5 Media Sosial	17
2.5.1 YouTube	18
2.6 Penutur dan Pembelajar Bahasa Asing	19
2.7 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PEMBUATAN	22
3.1 Metode Pembuatan	22
3.2 Prosedur Pembuatan	22
3.3 Rincian Anggaran	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil	31
4.1.1 Riset dan Pengumpulan Informasi	31
4.1.2 Perencanaan	34
4.1.3 Desain Awal Produk	38
4.1.4 Validasi Ahli	54
4.1.5 Revisi Produk	55
4.1.6 Uji Kelayakan	63
4.1.7 Revisi Hasil Uji Kelayakan	66
4.1.8 Diseminasi dan Implementasi	68
4.2 Diskusi	70
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73

5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	77
Youshi.....	75
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Form Validasi	28
Gambar 4.1 Pencarian Mengenai Mak Isun Kayo di Google	32
Gambar 4.2 Pencarian mengenai Malin Kundang di Platform YouTube....	33
Gambar 4.3 Pencarian Mengenai Malin Kundang di Google.....	33
Gambar 4. 4 <i>Storyline</i> Mak Isun Kayo	35
Gambar 4. 5 Teks Asli Sebelum Dimodifikasi	36
Gambar 4. 6 Script Mak Isun Kayo Setelah Dimodifikasi	37
Gambar 4. 7 Proses Penerjemahan Menggunakan DeepL.....	37
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Mak Isun Kayo.....	38
Gambar 4. 9 Sampel Aset Tokoh.....	39
Gambar 4. 10 Karakter Bos Pak Sole	40
Gambar 4. 11 Karakter Warga.....	41
Gambar 4. 12 Rigging Karakter	42
Gambar 4. 13 Sampel Background Rumah Mak Isun	42
Gambar 4. 14 Properti Video Animasi	43
Gambar 4. 15 Voice Over yang Sudah Diunggah	43
Gambar 4. 16 Validator Final <i>Subtitle</i>	44
Gambar 4. 17 <i>Scene</i> 1 Semua Shot.....	45
Gambar 4. 18 <i>Scene</i> 2 Semua Shot.....	46
Gambar 4. 19 <i>Scene</i> 3 Semua Shot.....	46
Gambar 4. 20 <i>Scene</i> 4 Semua Shot.....	48
Gambar 4. 21 <i>Scene</i> 5 Semua Shot.....	49
Gambar 4. 22 <i>Scene</i> 6 Semua Shot.....	50
Gambar 4. 23 <i>Scene</i> 7 Semua Shot.....	52
Gambar 4. 24 Tracker Produksi Video Animasi	53
Gambar 4. 25 Form Validasi	55
Gambar 4. 26 Pengunggahan Video Animasi	68
Gambar 4. 27 Penayangan Video kepada Native	69
Gambar 4. 28 Penayangan Video kepada Mahasiswa Bahasa Asing	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Keahlian	26
Tabel 3. 2 Aspek Penilaian Kuesioner.....	27
Tabel 3. 3 Rincian Anggaran Pembuatan Video Animasi.....	30
Tabel 4. 1 Karakter Mak Isun	39
Tabel 4. 2 Karakter Pak Sole	40
Tabel 4. 3 Karakter Beruk	41
Tabel 4. 4 Daftar Responden	63
Tabel 4. 5 Interval Penilaian pada Skala Likert.....	65
Tabel 4. 6 Hasil Interval	65
Tabel 4. 7 Hasil Kritik dan Saran Responden.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Perjanjian Animator.....	83
Lampiran 2 Daftar Pertanyaan Kuesioner	84
Lampiran 3 <i>Storyboard</i>	86
Lampiran 4 Keseluruhan <i>Background</i> dan Karakter Video Animasi	89
Lampiran 5 Cuplikan Video Animasi Per-menit	90
Lampiran 6 HKI.....	91
Lampiran 7 Turnitin.....	92
Lampiran 8 Barcode Video Animasi Mak Isun Kayo	93
Lampiran 9 Penayangan Video kepada Mahasiswa Bahasa Asing	94