

1450-4372-1-RV.pdf

by PPJBSIP Jurnal

Submission date: 11-May-2025 03:01AM (UTC+0100)

Submission ID: 2672393495

File name: 1450-4372-1-RV.pdf (822.54K)

Word count: 6290

Character count: 40694

TRANSFORMASI CERITA RAKYAT KE DALAM FILM PENDEK
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SASTRA DIGITAL

Tato Nuryanto^a, Rianto^b, Muhammad Ilham Ramadhan^c, Inggit Siti Nurfaedah^d
^{a,b,c,d} UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Kota Cirebon, Provinsi Jawa Barat, Indonesia
Pos-el: tatonuryanto28@gmail.com
(Naskah Diterima Tanggal: ...; Direvisi Akhir Tanggal: ...; Ditetapkan Tanggal: ...)

Abstract

This study aims to explain the process of developing a vehicle or transformation of the folklore of the origin of Jambang village, Cirebon district into a short film as a digital literature learning medium. This study uses a research and development (RnD) method with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the study indicate that the learning media developed in the form of a short film entitled *Baladiri Bermata Sipit* is effective for use in learning in digital literature courses and has received a positive response from students. The results of this study are expected to contribute to the development of digital-based learning media that are relevant to educational needs in the technological era. In addition, this short film product can be an initial step in revitalizing folklore through a modern approach, so that local cultural values remain sustainable and can be accepted by the younger generation.

Keywords: Folklore, Short Film, Learning Media, Digital Literature

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan alat wahana atau transformasi cerita rakyat asal-mula di Jambang kabupaten Cirebon ke dalam film pendek sebagai media pembelajaran sastra digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau research and development (RnD) dengan model ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa film pendek berjudul *Baladiri Bermata Sipit* efektif digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah sastra digital serta mendapat respon positif dari mahasiswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era teknologi. Selain itu, produk film pendek ini dapat menjadi langkah awal dalam revitalisasi cerita rakyat melalui pendekatan modern, sehingga nilai-nilai budaya lokal tetap lestari dan dapat diterima oleh generasi muda.

Kata-kata kunci: Cerita Rakyat, Film Pendek, Media Pembelajaran, Sastra Digital

PENDAHULUAN (15%)

Cerita rakyat merupakan bagian tidak terpisahkan dari warisan budaya bangsa Indonesia. Warisan budaya ini perlu dijaga dan dilestarikan untuk generasi muda khususnya mahasiswa. Namun, seringkali metode dan media pengajaran yang digunakan di perguruan tinggi kurang mampu

membangkitkan minat mahasiswa terhadap sastra lokal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan alat wahana cerita rakyat, khususnya melalui pemanfaatan film pendek sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tren visual dalam masyarakat, pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa menjadi hal yang krusial. Film pendek sebagai bentuk sastra digital muncul sebagai salah satu alternatif yang menjanjikan untuk menggali dan mendidik generasi muda tentang cerita rakyat dengan cara yang lebih menarik.

Pengembangan teknologi informasi dan media digital memberikan peluang baru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan film pendek dapat menjadi jembatan antara tradisi lisan cerita rakyat dan minat generasi muda terhadap teknologi visual. Dengan demikian, pengembangan alih wahana cerita rakyat berbasis film pendek diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran sastra digital di perguruan tinggi khususnya di program studi Tadris Bahasa Indonesia.

Transformasi digital membuka peluang baru dalam memperkaya dan melestarikan warisan budaya, terutama dalam konteks cerita rakyat. Alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk film pendek menjadi sebuah era baru di dunia sastra digital. Alih wahana merupakan proses peralihan bentuk karya sastra ke bentuk lainnya (Faidah, 2019). Alih wahana ini disebut pula sebagai ekranisasi yaitu penyampaian visual dari kata-kata karya sastra yang mengalami perubahan (Wahyuning & Romadhon, 2017). Alih Wahana ini menjadi salah satu upaya dalam mengembangkan media pembelajaran sastra. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa bila sebelumnya media karya sastra dominan menggunakan media cetak, kini wahana digitalisasi sudah menjadi tanah yang penting bagi penyebaran karya sastra (Kariyawan, 2023).

Media pembelajaran semakin canggih tidak hanya membawa cerita-cerita rakyat keluar dari buku-buku klasik, tetapi juga memasukkannya ke dalam dunia yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satunya film yang sudah muncul sebagai pusat industri kreatif dan mendapat respon positif tersendiri di masyarakat (Karna & Suadilah, 2021).

Film pendek sebagai medium pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri. Visualisasi cerita rakyat melalui gambar bergerak memungkinkan pengalaman yang lebih mendalam dan berkesan bagi para pembelajar. Sebagai media pembelajaran digital, film pendek memadukan keindahan sastra dengan daya tarik visual, menciptakan pengalaman belajar pada mata kuliah sastra digital yang lebih menyeluruh dan menarik.

Keberadaan sastra digital membuka pintu bagi kreativitas baru dalam mengenalkan cerita rakyat kepada generasi digital. Alih wahana ini memungkinkan cerita-cerita tradisional tetap relevan dan menarik bagi khlayak yang lebih luas. Dengan menggunakan teknologi film pendek, cerita-cerita rakyat dapat dibawakan dengan cara yang menarik, modern, dan sesuai dengan selera generasi milenial.

Selain itu, sastra digital juga memberikan fleksibilitas dalam pengembangan materi pembelajaran. Guru dan pengajar dapat dengan mudah mengadaptasi cerita rakyat ke dalam format yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini membuka peluang bagi penggunaan cerita rakyat sebagai alat edukasi yang efektif dalam kurikulum sastra. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa dengan digitalisasi memiscayakan pemahaman yang mendalam, produktif berbasis kreativitas nilai dan norma yang hendak ditransformasikan kepada khlayak (Sarwono, 2019).

Namun, di balik semua potensi positifnya, perlu diingat bahwa alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk film pendek juga menuntut kehati-hatian. Penting untuk tetap menjaga esensi dan keaslian cerita rakyat, menghormati nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Sastra digital bukan hanya tentang penggunaan teknologi, tetapi juga tentang menjaga warisan budaya untuk generasi yang akan datang. Pengembangan film pendek sebagai media pembelajaran sastra digital dapat menjadi salah satu langkah maju yang signifikan. Dengan sinergi antara kekayaan cerita rakyat dan teknologi digital, kita dapat memperkaya pengalaman belajar

sastra, menyuarakan warisan budaya, dan memberikan kontribusi positif pada pendidikan di era digital ini.

Adapun penelitian mengenai media pembelajaran sastra melalui ekranisasi adalah sebagai berikut. Penelitian mengenai peningkatan keterampilan dalam menulis puisi melalui ekranisasi film yang dilakukan oleh (Eriana Triadestyani, 2015) penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi. Perbedaan dari penelitian ini adalah variabel yang dipengaruhi adalah keterampilan menulis puisi sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penambahan terhadap cerita rakyat. Penelitian berikutnya yaitu (Al-Ma'rif & Assiddik, 2022), secara ringkas proses dalam penelitian ini adalah siswa menyaksikan film ketika cinta bertumbuh dan memuliskan reaksinya. Penelitian ini dapat membantu siswa dalam menulis puisi. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode yang akan hanya bersifat penerapan sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan karena menghasilkan produk.

Penelitian berikutnya yang pernah dilakukan oleh (Fakhrurzi & Adrian, 2020), dalam penelitiannya mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk memproduksi skenario film dan mengapresiasi sastra. Perbedaan dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah subjek yang diteliti yaitu siswa. Terakhir penelitian (Fakhrurzi & Adrian, 2021) terkait ekranisasi yang dilakukan terhadap cerpen ke film pendek. Hasil penelitian ini memperlihatkan perubahan, pengurangan, dan penambahan pada film pendek. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi dari cerpen ke film. Perubahan terjadi pada unsur intrinsik dan ekstrinsik.

KERANGKA TEORI

1. Alih Wahana dalam Kajian Sastra

Alih wahana (transposisi atau adaptasi) adalah proses pengubahan karya dari

satu bentuk ke bentuk lain, misalnya dari teks tertulis menjadi visual atau audio-visual, cerita sebagai terjemahan antar media, menekankan perlunya melestarikan elemen inti sambil mengubah narasi untuk mendukung interaktif. Ini menyiratkan bahwa model formal untuk konten interaktif tidak hanya berasal dari narasi tertulis dan memerlukan masukan dari pembuat cerita untuk memastikan interaktivitas yang efektif (Spiering & Hoffmann, 2010). Dalam konteks pembelajaran sastra, alih wahana memungkinkan penonton atau pembelajar untuk lebih mudah memahami cerita dan pesan yang terkandung dalam karya sastra. Selain itu, pendekatan ini menciptakan daya tarik baru, terutama bagi pembelajar generasi muda yang lebih akrab dengan media visual. Alih wahana memiliki peran penting dalam pengembangan literasi visual di kalangan pembelajar. Literasi visual adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna dari informasi visual. Proses alih wahana memberikan ruang bagi pemahaman lintas disiplin, termasuk kajian budaya, bahasa, dan teknologi (Srihastuty et al., 2024). Dengan mengalihwahanakan cerita rakyat menjadi film pendek, mahasiswa dapat belajar memahami cerita melalui konteks visual sambil mengeksplorasi simbolisme dan esensi budaya lokal.

2. Cerita Rakyat sebagai Warisan Budaya

Cerita rakyat merupakan bagian dari folklore atau tradisi lisan yang diturunkan secara turun-temurun dalam masyarakat. Cerita rakyat menyimpan nilai-nilai budaya, moral, dan sosial yang merefleksikan kehidupan dan pandangan masyarakat pada zamannya. Menurut (Dunajaya, 2002), cerita rakyat mencakup legenda, mitos, dan dongeng yang bertujuan mengajarkan kebijaksanaan dan nasihat. Dalam konteks pendidikan, cerita rakyat dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada pembelajar, sekaligus memperkenalkan budaya lokal yang unik. Dalam era digital, cerita rakyat berpotensi untuk dikemas ulang dalam berbagai format, termasuk film pendek. Proses ini tidak hanya melestarikan nilai-nilai tradisional, tetapi juga memungkinkan

generasi muda untuk mengakses budaya lokal dengan cara yang lebih relevan dan modern. Adaptasi cerita rakyat ke dalam format digital, seperti film pendek, memperkaya pengalaman belajar dan dapat menjembatani generasi muda dengan warisan budaya mereka sendiri.

3. Media Film Pendek sebagai Alat Pembelajaran

Film pendek adalah salah satu bentuk karya visual yang memiliki durasi lebih singkat dibandingkan dengan film panjang, biasanya antara 5 hingga 20 menit. Sebagai media pembelajaran, film pendek memiliki kelebihan dalam menyajikan konsep, cerita, atau nilai-nilai tertentu secara padat dan efektif (Baihaqi & Ibrahim, 2023). Film meningkatkan kemahiran bahasa dengan memberikan masukan bahasa oretik dan paparan konten yang beragam, yang menumbuhkan pengayaan leksikon, memperkaya kosakata, dan keterampilan menulis. Sifat imersif film berkontribusi positif pada pengalaman belajar bahasa, selaras dengan pendekatan pedagogis kontemporer yang memprioritaskan kompetensi budaya dan inklusivitas (Sialuan et al., 2024). Dalam pembelajaran sastra, film pendek memungkinkan mahasiswa untuk mengalami cerita secara langsung, melihat ekspresi, latar, dan detail visual yang mungkin sulit divisualisasikan melalui teks. Sebagai media pembelajaran digital, film pendek juga memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan analitis dan kritis, media audio-visual dapat menarik perhatian siswa, membantu mereka memahami materi, dan membuat pembelajaran menyenangkan. Studi ini menemukan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar, dengan peningkatan 35,22% dalam hasil kuesioner dan peningkatan 44,86% dalam hasil pengamatan setelah menggunakan media audio-visual, mendukung gagasan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pelajar (Maswaroh et al., 2022).

4. Pembelajaran Sastra Digital

Pembelajaran sastra digital mengacu pada integrasi teknologi digital dalam proses belajar

sastra. Pendekatan pembelajaran sastra yang memanfaatkan media digital untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas pembelajaran. Dalam era digital, pembelajaran sastra tidak terbatas pada buku teks, tetapi meluas ke berbagai media, termasuk video, podcast, dan aplikasi multimedia lainnya, artinya sastra dapat terkait erat dengan perkembangan teknologi dan perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum (Kani & Artika, 2024). Pembelajaran sastra digital memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.

Dalam konteks pembelajaran cerita rakyat, sastra digital memungkinkan mahasiswa untuk melihat representasi visual dari cerita tersebut, yang membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks budaya dan nilai-nilai yang disampaikan. Dengan media film pendek sebagai alat wahana, sastra digital dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkenalkan cerita rakyat kepada generasi muda secara lebih interaktif dan modern hal ini selaras dengan pernyataan film sebagai media modern, secara efektif melibatkan anak-anak dan menyampaikan cerita rakyat, meningkatkan pendaliran budaya. Dengan menggabungkan elemen audio-visual, film-film ini menarik minat dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mudah tentang pesan moral dan warisan budaya (Nurfaifa, 2022).

5. Relevansi Alat Wahana Cerita Rakyat ke dalam Media Digital bagi Generasi Muda

Generasi digital ditandai dengan integrasi tanpa batas dunia fisik dan digital, lebih memilih teknologi seluler dan konten mikro. Generasi ini menunjukkan gaya belajar yang aktif dan partisipatif (Wyk, 2022). Oleh karena itu, pengembangan alat wahana cerita rakyat menjadi media digital seperti film pendek relevan untuk menciptakan metode pembelajaran yang adaptif dengan karakteristik dan preferensi belajar mereka. Pembelajaran melalui media digital tidak hanya menumbuhkan keterampilan literasi digital, tetapi juga membangkitkan minat

mereka dalam mempelajari budaya dan sastra lokal.

Alih wahana cerita rakyat dalam bentuk film pendek juga berpotensi meningkatkan literasi visual mahasiswa. Literasi visual adalah kemampuan memahami dan menginterpretasi pesan visual (Siti Nurainisa, 2017). Dengan menggunakan film pendek sebagai media pembelajaran, mahasiswa diharapkan dapat memahami struktur naratif dan simbolisme budaya yang ada dalam cerita rakyat. Hal ini pada akhirnya akan menumbuhkan apresiasi yang lebih mendalam terhadap warisan budaya Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena sistematisnya yang terstruktur dalam menghasilkan produk media pembelajaran inovatif berupa film pendek berjudul Bidadari Bermata Sipit. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sastra digital yang relevan dan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap cerita rakyat melalui proses alih wahana. Model ADDIE memungkinkan pengembangan media ini dilakukan secara terarah dan berbasis kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di Jurusan Tadris Bahasa Indonesia UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon pada bulan Agustus hingga Oktober 2024. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang akan mengikuti pembelajaran sastra digital yaitu semester 1, secara langsung menggunakan dan memberikan umpan balik terhadap media yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui instrumen, termasuk angket, wawancara, dan observasi. Instrumen-instrumen tersebut dirancang untuk mengevaluasi kualitas, daya tarik, dan efektivitas media pembelajaran dalam

mendukung pemahaman sastra mahasiswa. Proses penelitian juga melibatkan kolaborasi dengan pakar media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk akhir memiliki kualitas yang sesuai dengan standar pembelajaran berbasis digital.

Tahapan-tahapan dalam model ADDIE digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran mata kuliah Sastra Digital. Penelitian ini melibatkan beberapa langkah Studi Literatur yaitu mengkaji teori-teori dan penelitian terdahulu terkait alih wahana cerita rakyat ke film pendek, pembelajaran berbasis proyek, dan integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra. Kedua yaitu, Observasi dan Wawancara. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran saat ini serta wawancara dengan dosen dan mahasiswa untuk mengidentifikasi kesenjangan dan kebutuhan saat pembelajaran sastra digital pada alih wahana cerita rakyat ke dalam bentuk digital. Ketiga yaitu, analisis kebutuhan, pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi dan keterampilan yang diharapkan dapat dicapai oleh mahasiswa melalui inovasi alih wahana cerita rakyat ke film pendek ini. Proses ini dilakukan dengan menganalisis RPS mata kuliah Sastra Digital pada program studi tadris bahasa Indonesia.

2. Design (Desain)

Tahap desain melibatkan perancangan alih wahana Cerita Rakyat Bidadari Bermata Sipit ke film pendek sebagai materi pembelajaran. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi pertama, perancangan film pendek yang meliputi mendesain sinopsis, skenario, bahan audio, dan alat bantu yang mendukung proses alih wahana cerita rakyat ke film pendek seperti kamera dan aplikasi edit video berupa capcut.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan dan pengujian media pembelajaran. Langkah-langkah yang diambil adalah pertama, Produksi Film Pendek berjudul Bidadari Bermata Sipit karya Tato Nuryanto yaitu, menghasilkan film pendek berdasarkan skenario yang telah dibuat, melibatkan mahasiswa dalam seluruh proses produksi. Kedua, Uji Coba Awal yaitu, melakukan uji coba terbatas untuk mengidentifikasi kekurangan dan mengadakan masukan untuk perbaikan. Pada uji coba terbatas ini film hasil produk alih wahana hanya direvisi oleh tim produksi. Ketiga, revisi Film Pendek yaitu, Film pendek Bidadari Bermata Sipit direvisi sesuai masukan atau saran dari ahli media pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi melibatkan penerapan alih wahana Cerita Rakyat ke film pendek Bidadari Bermata Sipit dalam proses pembelajaran di kelas. Implementasi dilakukan pada saat FGD. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi pemberian tautan film pendek Bidadari Bermata Sipit dan pemberian angket respon terhadap film pendek Bidadari Bermata Sipit.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah penilaian terhadap kualitas produk setelah dilakukan uji coba Bidadari Bermata Sipit di lapangan. Hasil evaluasi diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh mahasiswa. Evaluasi ini bertujuan untuk memperbaiki produk film pendek Bidadari Bermata Sipit yang telah dikembangkan sehingga mencapai hasil akhir yang optimal.

52 PEMBAHASAN

Produk awal yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah film pendek berjudul Bidadari Bermata Sipit sebagai alih wahana dari cerita rakyat asal usul desa jambang. Proses pengembangan melibatkan pembuatan skenario, desain visual, dan pemilihan elemen audio yang sesuai. Dalam proses produksi, penekanan diberikan pada pengantun nilai

nilai moral dalam cerita rakyat dan penyajiannya dalam format digital yang menarik. Film pendek ini diproduksi menggunakan peralatan profesional, melibatkan mahasiswa sebagai aktor dan tim produksi, serta memanfaatkan pendekatan naratif yang sesuai dengan konteks budaya lokal.

Pada tahap pertama yaitu analisis. Tahap analisis dalam penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran mata kuliah Sastra Digital yang akan menggunakan alih wahana Cerita Rakyat ke film pendek. Tahap ini meliputi beberapa langkah penting untuk memastikan bahwa inovasi yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan relevansi dengan kebutuhan mahasiswa. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa tahap analisis dilakukan dengan studi lapangan dan studi literatur (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021)

Pada tahap studi literatur dilakukan kajian dari beberapa hasil penelitian. Studi literatur merupakan langkah penting untuk memahami teori dan praktik terkini terkait alih wahana dan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sebagai contoh, bahwa penggunaan media digital seperti film pendek dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan mahasiswa terhadap materi atau dapat dikatakan bahwa media sangat berperan dalam proses pembelajaran. Selain itu media visual, termasuk film pendek, dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami konteks dan elemen pembelajaran sastra yang kompleks (Suhah et al., 2024)

Observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung saat pembelajaran memberikan gambaran nyata tentang bagaimana materi ajar disampaikan dan direspon oleh mahasiswa. Hasil observasi ini dapat digunakan untuk merancang solusi yang lebih efektif melalui alih wahana Cerita Rakyat ke film pendek.

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain melibatkan perencanaan konten dan struktur film. Ini termasuk penulisan naskah dan storyboarding, di mana pembuat film menguraikan elemen narasi dan visual untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan secara efektif (Fernanda & Edlina, 2024). Pada tahap ini dilakukan perencanaan dan penyusunan naskah skenario film *Bidadari Bermata Sipit* yang merupakan interpretasi dari cerita rakyat dengan judul yang sama karya Rianto. Proses interpretasi ini sangat penting dan menjadi modal awal dalam pembuatan film pendek yang akan diproduksi (Yang & Qin, 2024). Pada tahap ini pula dilakukan storyboard untuk mempermudah proses penyutradaraan.



Gambar 1. Storyboard film pendek "Bidadari Bermata Sipit"

Gambar 1 merupakan storyboard yang telah dibuat dalam proses pembuatan film "Bidadari Bermata Sipit". Pada tahap ini diperkuat dengan latar tempat sebagai dasar acuan proses berjalannya cerita. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa pengaturan, yang mencakup waktu dan tempat, sangat penting untuk menafsirkan teks sastra. Ini saling terkait dengan tema dan motivasi karakter, meningkatkan pemahaman karakter dan maksud penulis (Aycarova & Mazneva, 2017).

Tahap berikutnya adalah Development atau pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan uji coba awal media pembelajaran alih wahana Cerita Rakyat ke film pendek. Langkah-langkah utama dalam tahap ini adalah produksi film pendek dan uji coba awal untuk mengidentifikasi kekurangan serta

mendapatkan umpan balik. Tahap awal dari proses pengembangan adalah pengambilan video pada setiap scene. Pengambilan video ini diupayakan mendekati terprotasi sutradara sebagai penafsir naskah. Kemampuan sutradara untuk menyampaikan pesan melalui elemen visual dan suara sangat penting untuk pengisahan yang efektif (Ioraa, 2023).



Gambar 2. Proses Syuting Film Pendek *Bidadari Bermata Sipit*

Setelah video setiap scene didapatkan, selanjutnya adalah memasuki tahap editing. Tahap ini disertai penambahan efek suara dan instrumen sebagai ilustrasi suasana pada cerita. Hal ini selaras dengan pernyataan suara sekitar secara signifikan membentuk atmosfer dalam film dengan memberikan informasi spasial dan meningkatkan keberadaan tempat. Hal ini memberi efek kehidupan ke dalam narasi, mempengaruhi keterlibatan penonton dan pengalaman sensorik keseluruhan dalam lingkungan sinematik (Chattopadhyay, 2017). Selain itu dengan adanya efek musik dan suara Suara bersifat transformatif, menciptakan kedalaman dan hubungan spasial yang membentuk persepsi sensorik penonton. Ini mengkomunikasikan nada dan suasana dramatis, secara signifikan mempengaruhi kualitas emosional film dan meningkatkan pengalaman penonton melalui kontribusi materi dan afektifnya (Donaldson, 2017).

Sebelum film secara utuh diproduksi melalui aplikasi, terlebih dahulu dilakukan uji awal. Uji awal ini sifatnya terbatas yaitu diuji oleh tim kru film. Hasil uji awal menunjukkan respons positif terhadap film pendek berjudul Bidadari Bermata Sipit, yang saat ini berada pada tahap pengembangan lanjutan. Dalam tahap berikutnya, produksi film akan disempurnakan berdasarkan masukan awal yang diperoleh, termasuk peningkatan aspek visual, narasi, serta pengemasan pesan utama agar lebih relevan dan efektif untuk audiens. Setelah produksi selesai, film ini akan melalui evaluasi mendalam oleh ahli media pembelajaran, yang akan menilai kualitas media dari berbagai aspek, seperti efektivitas penyampaian pesan, penggunaan elemen multimedia, dan keterlibatan audiens. Penilaian ini diharapkan dapat memberikan insight untuk penyempurnaan lebih lanjut sebelum dipublikasikan secara resmi.

Sebagai langkah awal, film ini telah dipublikasikan secara sementara melalui tautan untuk mendapatkan lebih banyak masukan dan memperkaya evaluasi yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya. <https://www.youtube.com/watch?v=eO18jHko8X8&t=873s>. Pemilihan media sosial sebagai penyebar pesan moral moderasi beragama sangat efektif untuk menyentuh berbagai aspek lapisan masyarakat (Thadi et al., 2023).



Gambar 3. Cuplikan Film Pendek "Bidadari Bermata Sipit"

Pada tahap pengembangan ini juga dilakukan penilaian oleh budayawan. Berikut adalah hasil penilaian dari budayawan. Pertanyaan pertama, apakah kualitas visual film ini mendukung pesan yang ingin disampaikan. Penilaian ahli media menjawab Ya, artinya secara kualitas film ini mampu menyampaikan pesan Cerita Rakyat yang ingin disampaikan melalui sastra visual. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa film dapat dijadikan sarana komunikasi sekaligus penyampi pesan terhadap penonton (Saptoraharjo & Franzia, 2020). Pertanyaan ke dua, Apakah film pendek ini dapat menjadi referensi untuk pembelajaran mata kuliah sastra Rakyat, jawabannya Ya, artinya film ini cocok sebagai salah satu media pembelajaran pada mata kuliah sastra digital khususnya pada bab alih wahana cerita rakyat ke film pendek. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa alternatif pembelajaran sastra di era 5.0 adalah konteks pembelajaran multidisiplin yang menarik (Umi et al., 2024).

Pertanyaan ke tiga, apakah kualitas suara (audio) jelas dan sesuai konteks pembelajaran. Jawabannya Ya, artinya suara atau audio yang digunakan sudah sesuai dengan harapan penonton film pendek. Pertanyaan ketiga ini membahas kejelasan audio dalam konteks pembelajaran, yang juga dinilai sudah memadai dan sesuai dengan ekspektasi pendidik dan penonton. Keempat adalah apakah film pendek ini memiliki pesan moderasi beragama, jawabannya Ya, artinya film ini memiliki pesan moral tentang moderasi beragama pada bagian menghormati budaya dan adat istiadat kabur film ini juga dinilai memiliki pesan moderasi beragama, khususnya dalam menghormati budaya dan adat istiadat kabur, yang merupakan komponen penting dalam pendidikan karakter (Herdiana et al., 2023).

Terkhir apakah film pendek ini dapat memicu kreatifitas mahasiswa, jawabannya Ya, artinya film pendek ini dapat dijadikan referensi awal untuk

merangsang daya kreatifitas mahasiswa dalam berkreasi di bidang alih wahana cerita rakyat ke film pendek. Secara keseluruhan tidak ada revisi dari ahli media pembelajaran. Film pendek memainkan peran penting dalam menumbuhkan kreatifitas di kalangan penonton bioskop muda dengan berfungsi sebagai media dinamis yang merangsang imajinasi dan mendorong pemikiran inovatif. Penelitian menunjukkan bahwa pagoran film pendek dapat meningkatkan pemikiran divergen, yang sangat penting untuk pengembangan kreatif pada mahasiswa (Núñez-Gómez et al., 2020). Selain itu, transformasi film pendek menjadi bentuk lain, seperti cerita tertulis, memungkinkan penonton muda untuk terlibat dalam proses kreatif yang memperdalam pemahaman dan ekspresi narasi (Septaji et al., 2019). Adapun catatan 1. Skenario ide cerita belum berhasil mempesona padahal durasi film cukup (27menit). 2. Pengambilan gambar sebagai 'kata' belum berfungsi sehingga sulit untuk membuat 'kalimat'. 3. Pemain belum mampu menjadi medium cerita yang menghibur. 4. Musik tidak membantu hanya ilustratif.

Setelah revisi, produk akhir diuji kembali dan mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Sebanyak 75 mahasiswa menyatakan bahwa produk ini relevan dengan pembelajaran sastra digital. Film berhasil menyampaikan pesan moral dengan baik, dan alur cerita dianggap menarik serta mudah dipahami. Keunggulan produk akhir terletak pada kombinasi narasi yang kuat, visual yang menarik, dan nilai-nilai budaya lokal yang ditonjolkan. Pada uji coba lapangan yang melibatkan seluruh mahasiswa semester pertama Tadris Bahasa Indonesia, film pendek diterapkan dalam pembelajaran sastra digital. Berdasarkan angket yang diisi oleh 75 mahasiswa semester 1, sebanyak 85% menyatakan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat mereka terhadap sastra. Mahasiswa merasa bahwa alih wahana dari cerita rakyat ke film pendek

memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai generasi digital. Selain itu, mahasiswa juga menilai bahwa film pendek ini berhasil menyajikan pesan moral cerita dengan cara yang mudah dipahami. Beberapa tanggapan positif juga mencatat bahwa film ini membantu mereka memahami konteks budaya dalam cerita rakyat secara lebih mendalam. Namun, sejumlah mahasiswa menyarankan adanya penambahan subtitle untuk membantu mereka memahami dialog yang disampaikan dalam bahasa daerah tertentu.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran siap untuk diimplementasikan dalam skala yang lebih luas. Implementasi ini harus dilakukan dengan memperhatikan strategi yang telah direncanakan untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran. Evaluasi terus-menerus selama implementasi penting untuk mengidentifikasi area yang mungkin masih memerlukan perbaikan dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. Kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa responden merasa bahwa metode alih wahana ini meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran sastra. Mahasiswa melaporkan bahwa film pendek membantu mereka memahami konteks dan nuansa cerita dengan lebih baik dibandingkan dengan membaca teks saja. Selain itu, mahasiswa menilai bahwa media pembelajaran ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan inovatif (Marzuq et al., 2024)

Film pendek *Bidadari Bermata Sipit* mendapat tanggapan yang cukup positif dari mahasiswa, yang mencerminkan efektivitasnya sebagai media pembelajaran sastra sekaligus alat penyampaian pesan budaya. Berdasarkan analisis data kuantitatif, berbagai aspek film dinilai baik, meskipun masih terdapat ruang untuk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa film ini memiliki potensi besar untuk terus digunakan dalam pembelajaran

sastra digital dan penguatan nilai-nilai budaya.



Gambar 4. Hasil respon mahasiswa terhadap film

Kualitas visual dan audio film ini mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,77. Meski tergolong baik, masih ada komentar yang menunjukkan ketidakpuasan terhadap aspek teknis seperti kualitas gambar atau suara. Beberapa responden menilai bahwa penggunaan efek visual dan audio perlu ditingkatkan agar lebih sesuai dengan suasana cerita dan mampu memperkuat daya tarik film secara keseluruhan.

Dalam hal representasi cerita rakyat, film ini mendapat apresiasi yang tinggi dengan rata-rata skor 4,03. Mahasiswa menilai bahwa adaptasi cerita rakyat dalam format digital ini dilakukan secara kreatif dan tetap mempertahankan esensi cerita aslinya. Kreativitas ini diapresiasi sebagai pendekatan yang relevan untuk menarik minat generasi muda terhadap cerita rakyat. Alur cerita film dinilai cukup mudah dipahami, dengan rata-rata skor 3,81. Film ini berhasil menyederhanakan cerita rakyat kompleks menjadi narasi yang tetap menarik dan bermakna. Beberapa komentar menunjukkan bahwa alur cerita tidak hanya mudah diikuti, tetapi juga mampu mempertahankan perhatian penonton dari awal hingga akhir.

Film ini juga memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep alih wahana dalam sastra, dengan skor rata-rata 3,72. Mahasiswa merasa bahwa film ini memberikan ilustrasi yang baik tentang bagaimana cerita rakyat dapat diadaptasi ke media modern. Beberapa responden menyatakan bahwa film ini memotivasi mereka untuk lebih memahami proses adaptasi karya sastra ke dalam berbagai bentuk media. Relevansi film dengan pembelajaran sastra digital mendapatkan skor rata-rata 3,66. Mahasiswa menilai bahwa film ini cukup mendukung materi yang sedang mereka pelajari, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan koneksi antara isi film dengan konsep pembelajaran yang lebih spesifik. Beberapa mahasiswa menyarankan adanya diskusi tambahan untuk menghubungkan isi film dengan teori-teori sastra yang relevan.

Motivasi mahasiswa untuk mendalami cerita rakyat meningkat setelah menonton film ini, dengan skor rata-rata 4,66. Hal ini menunjukkan bahwa film ini tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga mampu membangkitkan minat mahasiswa terhadap kekayaan budaya lokal. Banyak mahasiswa yang merasa terdorong untuk mencari tahu lebih lanjut tentang cerita rakyat, khususnya yang berasal dari daerah asal mereka. Keterlibatan emosional mahasiswa terhadap film tercermin dalam skor rata-rata 3,81. Film ini berhasil menciptakan ikatan emosional antara penonton dan karakter, yang merupakan elemen penting dalam penyampaian pesan melalui media audiovisual. Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa terhubung dengan konflik dan nilai-nilai yang ditunjukkan dalam cerita.

Film ini juga diapresiasi sebagai metode pembelajaran sastra yang inovatif, dengan rata-rata skor 3,96. Mahasiswa merasa bahwa pendekatan kreatif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Mereka menganggap bahwa penggunaan film dalam pembelajaran

memberikan dimensi baru yang mempermudah pemahaman konsep-konsep sastra. Salah satu aspek yang paling diapresiasi adalah pesan toleransi beragama yang disampaikan film ini, dengan rata-rata skor 4,22. Pesan ini dirasa sangat relevan dalam konteks keberagaman Indonesia, dan mahasiswa merasa bahwa film ini mampu menyampaikan pesan tersebut dengan cara yang halus namun mendalam. Beberapa komentar menyebutkan bahwa film ini menginspirasi mereka untuk lebih menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain tanggapan kuantitatif, komentar deskriptif dari mahasiswa juga memberikan wawasan tambahan tentang kekuatan dan kelemahan film ini. Banyak mahasiswa memberikan apresiasi terhadap kreativitas dan pesan moral yang terkandung dalam film, namun ada juga yang menyarankan peningkatan pada aspek teknis seperti sinematografi dan pengembangan karakter. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun film ini sudah baik, masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Beberapa mahasiswa juga menyoroti pentingnya pendalaman konteks budaya dalam film. Meskipun cerita rakyat yang diadaptasi sudah menarik, mereka merasa bahwa penonton yang tidak familiar dengan cerita asli mungkin kesulitan memahami beberapa elemen dalam film. Menambahkan latar belakang atau pengantar singkat tentang cerita rakyat tersebut dapat membantu penonton memahami konteks dengan lebih baik.

Dari segi pembelajaran, film ini dinilai cukup efektif sebagai alat bantu untuk memperkenalkan konsep-konsep sastra modern. Mahasiswa merasa bahwa film ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, beberapa responden menyarankan agar film ini dilengkapi dengan materi pendukung seperti panduan diskusi atau tugas analisis untuk memaksimalkan manfaatnya dalam pembelajaran. Motivasi yang dihasilkan dari menonton film ini juga

menjadi sorotan penting. Banyak mahasiswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik untuk mengeksplorasi cerita rakyat setelah menonton film ini. Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat mahasiswa terhadap budaya lokal.

Keterlibatan emosional yang dirasakan mahasiswa juga memberikan indikasi bahwa film ini mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menyenangkan. Mahasiswa merasa bahwa mereka dapat memahami perspektif karakter dalam film dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa film dapat menjadi media yang kuat untuk menyampaikan pesan moral dan sosial. Namun, beberapa komentar menunjukkan bahwa kualitas teknis film masih perlu ditingkatkan. Beberapa mahasiswa menyebutkan bahwa kualitas visual dan audio terkadang mengganggu pengalaman menonton. Meningkatkan aspek teknis ini dapat membantu film mencapai standar yang lebih tinggi dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi penonton.

Secara keseluruhan, tanggapan mahasiswa terhadap film Bidadari Bermata Sipit sangat positif. Film ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai budaya dengan pembelajaran sastra modern, sekaligus menyampaikan pesan-pesan penting seperti toleransi dan keberagaman. Dengan beberapa perbaikan, film ini memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dalam konteks pembelajaran sastra digital, film ini juga menjadi contoh yang baik tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung pendidikan. Pendekatan kreatif seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu mahasiswa memahami konsep-konsep sastra dengan cara yang lebih praktis.

Sebagai rekomendasi, pengembang film dapat mempertimbangkan untuk membuat versi yang lebih panjang atau

lebih mendalam, dengan tambahan elemen seperti wawancara dengan ahli budaya dan dokumentasi proses pembuatan film. Hal ini dapat memberikan nilai tambah bagi mahasiswa yang ingin memahami lebih jauh tentang proses adaptasi cerita rakyat. Dengan demikian, film Bidadari Bermata Sipit dapat dianggap sebagai salah satu inovasi yang berhasil dalam pembelajaran sastra. Melalui kombinasi antara kreativitas, teknologi, dan nilai-nilai budaya, film ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menginspirasi bagi mahasiswa.

60

PENUTUP

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran inovatif pada mata kuliah sastra digital berupa film pendek Bidadari Bermata Sipit sebagai hasil olah wacana atau transformasi cerita rakyat asal-usul desa Jamblang, kabupaten Cirebon. Produk ini tidak hanya mampu menghadirkan cerita rakyat dalam format digital yang menarik, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan minat mahasiswa terhadap sastra, khususnya dalam pembelajaran sastra digital pada sub bab cerita rakyat. Melalui uji coba terbatas dan lapangan, produk ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran sastra digital, meskipun terdapat beberapa aspek teknis yang masih perlu ditingkatkan. Meskipun hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal cakupan subjek uji coba yang terbatas dan perbaikan properti yang sesuai dengan latar setting waktu. Oleh karena itu, disarankan adanya penelitian lanjutan yang melibatkan subjek yang lebih luas dan mengadaptasi produk ini untuk konteks cerita rakyat lainnya. Pengembangan lebih lanjut juga dapat diarahkan pada integrasi teknologi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan film pendek yang diangkat dari cerita rakyat.

27. AFTAR PUSTAKA

- Al-Ma'rif, & Assiddik. (2022). *Kontribusi Ekranisasi Sastra Dalam Penulisan Resensi Bagi Siswa Sma Di Karanganyar Jawa Tengah*.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57-60. <https://doi.org/10.37859/jfn1102.2546>
- Aydarova, Ison M., & Mazaeva, T. V. (2017). Setting As The Key Component Of The Text Interpretation And Its Role In Revealing The Character. *Revista Publicando*, 4(13), 396-403. <https://doi.org/10.11360/N972017-00542>
- Baihaqi, A., & Ibrahim, K. (2023). TEKNIK SINEMATOGRAFI FILM PENDEK AIR MATA IMPIAN KARYA MULTIMEDIA Abstrak. *Jurnal Komunikasi Dan Peviaran Islam*, 22(1), 1-27.
- Chattoadhyay, B. (2017). Reconstructing atmospheres: Ambient sound in film and media production. *Communication and the Public*, 2(4), 352-364. <https://doi.org/10.1177/2057047317742171>
- Damanjaya, J. (2002). *Faktor Indonesia*. Pustaka Utama.
- Donaldson, L. F. (2017). Feeling and filmmaking: the design and affect of film sound. *The New Soundtrack*, 7(1), 31-46.
- Erian, Triadestiyani. (2019). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA FILM EKRANISASI. *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 1-12.
- Faldah, C. N. (2019). Ekranisasi sastra sebagai bentuk apresiasi sastra penikmat alih wahana. *Hasta Wiyata*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.21776/hastawiyata.2019.002.02.01>
- Fakhrurazi, J., & Adrian, Q. J. (2020). Ekranisasi Cepen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa*, 91-97. <https://ejournal.uniba.ac.id/index.php/emiba/article/view/13496>
- Fakhrurazi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cepen Perempaan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deixis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.33603/d8i1.4417>
- Fernanda, K., & Effina, R. (2024). Proses Shooting Pembuatan Film "Sabda Rindu" Sebagai Asisten Produser Pada Tim Produksi. *JKOMDIS: Jurnal Ilmiah Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 221-227. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1595>
- Herliana, D., Septiano Baraga, A., & Putra Fauzan, A. (2023). Promoting "Moderasi Beragama" As A Unifying Community Value for The Youth. *Salus Publica: Journal of Community Service*, 1(2), 28-34. <https://doi.org/10.58905/saluspublica.v1i2.94>
- Kami, K., & Artika, I. W. (2024). Kurikulum Sastra Berbasis Teknologi pada Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1417-1424. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/900>
- Kariyawan, B. (2023). Minimalisr Kehilangan Generasi Sastra melalui Sastra Digital dan Alih Wahana Karya pada Generasi Alfa. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 2(2), 67-74. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jlp/article/view/14890>
- Karna, R., & Saadillah, A. (2021).

- Ekranisasi dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(2), 696–704. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i2.1380>
- 8 Marzuq, M., Allam, A., Najeeb, N., & Sinaj, M. (2024). Short Movies and Narrative Assessment in English Lessons. *Research Studies in English Language Teaching and Learning*, 2(2), 55–65. <https://doi.org/10.62583/rseltl.v2i2.38>
- 9 Munawaroh, S., Ghany, D., & Patmansihara, S. (2022). The Effect of Audio-Visual Media on Students' Learning Motivation on Islamic History Materials. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 392–406. <https://doi.org/10.31538/nah.v5i2.2179>
- 7 Núñez-Gómez, P., Alvarez-Flores, E. P., & Cutillas-Navarro, M. J. (2020). Cinema as a tool for creative learning in elementary school. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233–251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233.251>
- 21 Nurlaila, N. (2022). Roro Jonggrang: Animation Of Folklore For National Cultural Education Media. *Rekam*, 18(1), 37–50. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6699>
- 1 Suptorahardjo, M. A., & Franzia, E. (2020). Keunikan Unsur Penyampai Pesan Film "Growth." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 71–84. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6863>
- 5 Sirah, A., Ali, A., & Rita, R. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Film Pendek pada Materi Teks Anekdote pada Kelas X SMK Bina Taruna 2 Medan. *Sinokly: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(1), 6–9. <https://doi.org/10.57251/sin.v4i1.1208>
- Sarwono, S. (2019). Alih Wahana untuk Pengembangan Folklore Lisan Bengkulu. *Seminar Nasional Bahasa Bahasa (Semiba)*, 14–24. <https://ejournal.unib.ac.id/semiba/article/view/10273>
- 16 Septiaji, A., Zariyati, Z., & Rahmat, A. (2019). *The Transformation of Short Movie into Short Story*. 306(Issue 2018), 314–317. <https://doi.org/10.2991/issue-18.2019.72>
- 37 Sidihaan, S., Eriyanti, R., Rofiq, A., & Huda, A. M. (2024). Students' perception regarding the integration of English-subtitled films in language learning. *Cahaya Pendidikan*, 10(1), 67–76. <https://doi.org/10.33373/chypend.v10i1.5948>
- 3 Siti Nurantisa. (2017). MENGHADAPI GENERASI VISUAL: LITERASI VISUAL UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 48–59.
- 34 Sperling, U., & Hoffmann, S. (2010). Exploring narrative interpretation and adaptatio¹⁴ for interactive story creation. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 12(32 LNC'S November 2010), 50–61. https://doi.org/10.1007/978-3-642-16638-9_9
- Sihastuty, W., Piliang, H., Andriyani, N., Riau, U. L., & Riau, U. L. (2024). TRANSFER OF THE MALIN KUNDANG LEGEND FOLKLORE RIDE TO ANIMATED FILMS. *Geram: Gerakan Aktif Menulis*, 12(1), 130–142.
- 1 Thadi, R., Fatmawati, U., & Bengkulu, S. (2023). Kampanye Modernisasi Beragama di Ruang Digital Indonesia. *Mankaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 11(2), 171–183.

<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/manhaj>

Umi, F., Nurul, S., & Lestari Wahyu, B. (2024). Novel (Karya Sastra) sebagai Bahan Pembelajaran Era 5.0. *Scientia*, *8*(2), 314–321. <https://doi.org/10.51773/sash.v3i2.321>

Wahyuning, D., & Romadhon, S. (2017). *Prabuwani*. *XXIII*, 267–286.

Wyk, B. van. (2022). New Kids on the Block? Exploring Technological Preferences of a New Generation. *The University of Pretoria, South Africa*, 432–437. https://doi.org/10.1007/978-3-031-13927-7_4

Yang, Y., & Qin, K. (2024). Script Analysis and Directorial Concept in the Realm of Drama and Film. *SHS Web of Conferences*, *183*, 03017. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303017>

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

20 %
INTERNET SOURCES

14 %
PUBLICATIONS

12 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 **Rianto Rianto, Tato Nuryanto, Kim Young Soo.** **3** %
"Development of the transfer of short story
vehicles to short films as a learning
innovation for digital literature courses",
BAHAISTRA, 2024
Publication

2 **jer.or.id** **1** %
Internet Source

3 **ejournal.upi.edu** **1** %
Internet Source

4 **blantika.publikasiku.id** **1** %
Internet Source

5 **ejournal.sagita.or.id** **1** %
Internet Source

6 **Submitted to University of North Carolina,** **1** %
Greensboro
Student Paper

7 **Submitted to Universidad Internacional de la** **1** %
Rioja
Student Paper

8 **rseftl.pierreonline.uk** **1** %
Internet Source

9 **repository.upi.edu** **1** %
Internet Source

10 **ejournal.indo-intellectual.id** **1** %
Internet Source

11	Submitted to Ateneo de Manila University Student Paper	<1 %
12	jurnal.ugj.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Curtin University of Technology Student Paper	<1 %
14	eprints.soton.ac.uk Internet Source	<1 %
15	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	<1 %
16	jurnal.globalhealthsciencegroup.com Internet Source	<1 %
17	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
18	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to AAB College Student Paper	<1 %
20	dergipark.org.tr Internet Source	<1 %
21	www.kuey.net Internet Source	<1 %
22	Sopyan Sauri, Trisnawati Trisnawati, Nurelisah Nurelisah. "ALIH WAHANA CERITA RAKYAT SYEKH MAULANA MANSYURUDIN CIKADUEUN MENJADI NASKAH DRAMA DAN PEMANFAATAN SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN APRESIASI SASTRA DI SMA", ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2024 Publication	<1 %

23	ijobsor.pelnus.ac.id Internet Source	<1 %
24	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.iimsurakarta.ac.id Internet Source	<1 %
26	papers.academic-conferences.org Internet Source	<1 %
27	repository.urecol.org Internet Source	<1 %
28	blog.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
29	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to IAIN Syekh Nurjati Cirebon Student Paper	<1 %
31	Submitted to Universitas Airlangga Student Paper	<1 %
32	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
33	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
34	pearl.plymouth.ac.uk Internet Source	<1 %
35	brill.com Internet Source	<1 %
36	core.ac.uk Internet Source	<1 %
37	Submitted to Kaplan International Colleges Student Paper	<1 %

38	journal.yazri.com Internet Source	<1 %
39	jurnalannur.ac.id Internet Source	<1 %
40	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %
41	6tlapek.blogspot.com Internet Source	<1 %
42	Suci Aulia Safitri, Ahmad Maulana. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Word Search Puzzle pada Materi AlKhabir Kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya", MASALIQ, 2024 Publication	<1 %
43	docplayer.info Internet Source	<1 %
44	ejurnal.binawakya.or.id Internet Source	<1 %
45	journal.umg.ac.id Internet Source	<1 %
46	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.e-journal.my.id Internet Source	<1 %
48	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
49	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
50	123dok.com Internet Source	<1 %

51 Hedi Amelia Bella Cintya, Vinza Hedi Satria. "MEMPROMOSIKAN MATA KULIAH DESAIN VISUAL KARAKTER MENGGUNAKAN MEDIA GAME UNTUK SISWA SMA", AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 2025
Publication <1 %

52 Swasti Maharani, Toto Nusantara, Abdur Rahman As'ari, Abd. Qohar. "Computational Thinking : Media Pembelajaran CSK (CT-Sheet for Kids) dalam Matematika PAUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication <1 %

53 cabiklunik.blogspot.com
Internet Source <1 %

54 cinemalone.net
Internet Source <1 %

55 garuda.kemdikbud.go.id
Internet Source <1 %

56 id.123dok.com
Internet Source <1 %

57 kabarinews.com
Internet Source <1 %

58 kajk.equinature.it
Internet Source <1 %

59 lib.unnes.ac.id
Internet Source <1 %

60 ml.scribd.com
Internet Source <1 %

61 ojs.smkmerahputih.com
Internet Source <1 %

62 pascasarjana.perbanas.ac.id <1 %
Internet Source

63 researchcommons.waikato.ac.nz <1 %
Internet Source

64 riset.unisma.ac.id <1 %
Internet Source

65 unsri.portalgaruda.org <1 %
Internet Source

66 www.man2bogor.com <1 %
Internet Source

67 www.syekhnurjati.ac.id <1 %
Internet Source

68 jonedu.org <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off