

# **PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI (MODEL dan BONEKA)**



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

## **BAB V**

### **PRODUKSI MEDIA BONEKA**

Setelah anda mempelajari bab 4 maka anda sudah memiliki wawasan dan pengetahuan tentang media boneka. Pada bab ini anda akan melakukan produksi media boneka dengan lengkap dengan naskah, rekaman audio dan background untuk pertunjukkan cerita panggung boneka. Hal ini merujuk pada buku pedoman fakultas dimana salah satu kompetensi anda sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat mengembangkan media boneka (produksi). Untuk melakukan produksi media boneka ada beberapa hal yang perlu anda lakukan agar media yang anda buat dapat berfungsi sebagai media pendidikan/ pembelajaran. Adapun prosedur pengembangan media boneka adalah sebagai berikut

#### **A. Identifikasi Kebutuhan**

Sebelum mengembangkan media boneka yang harus anda lakukan mengidentifikasi kebutuhan. Identifikasi kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi mengapa anda memproduksi media boneka. Hal ini merupakan kerangka

atau acuan anda dalam memproduksi media boneka.  
Identifikasi kebutuhan untuk boneka adalah berikut :

▪ **Identifikasi Kebutuhan**

- 1) Jenis Program :
- 2) Judul Program :
- 3) Sasaran :
- 4) Indikator :
- 5) Tujuan Khusus Program :
- 6) Garis Besar Isi Materi :
- 7) Sinopsis :
- 8) Treatmentmen :
- 9) Durasi :
- 10) Format :
- 11) Karakter tokoh :
- 12) Setting :

Adapun penjelasan dari masing-masing poin identifikasi kebutuhan yang telah dipaparkan diatas adalah sebagai berikut :

- **Jenis Program**

Jenis program adalah jenis boneka yang diproduksi, bisa boneka tali, tongkat, tangan atau jari.

- **Judul Program**

Anda harus memberi judul untuk cerita boneka yang anda buat. Usahakan memberi judul dengan kata/kalimat yang menarik dan mudah diingat serta mencerminkan isi keseluruhan cerita.

- **Sasaran**

Sasaran menunjukkan siapa target audien dari media boneka yang dibuat. Meliputi usia atau tingkat pendidikan.

- **Indikator**

Indikator merupakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan media (boneka). Indikator pada umumnya sudah tercantum di RPP / Kurikulum.

- **Tujuan Khusus Program**

Tujuan khusus program adalah tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai setelah

audien/target sasaran menyaksikan program media boneka atau dengan kata lain penjabaran dari indikator.

- **Garis Besar isi Materi**

- **Sinopsis**

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dalam bentuk paragraf

- **Treatment**

Penggambaran visual dari naskah termasuk penokohan, latar dan alur cerita.

- **Durasi**

Kurun waktu yang digunakan untuk sekali tampilan cerita boneka dari pembukaan hingga penutupan.

- **Karakter Tokoh**

Penggambaran watak atau karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam naskah/scenario cerita boneka.

- **Setting**

Penggambaran suasana, tempat dan waktu dari suatu tampilan cerita boneka.

## B. Pengembangan Naskah

Tampilan naskah pada media boneka tiga dimensi hampir sama dengan naskah audio namun ditambahkan kolom setting / visualisasi latar / setting atau background. Adapun formatnya seperti di bawah ini

Naskah :

Judul :

No	Nama Tokoh	Setting	Teks/ Musik/ Sound- effect	Durasi
1.				
2.				