

BAB I

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya dan sejarah yang dimiliki bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat menceritakan kejadian di suatu tempat tertentu atau terciptanya suatu tempat. Cerita rakyat dikategorikan sebagai bentuk sastra lisan. Menurut Mattaliji, sastra lisan bukan hanya merupakan produk budaya, tetapi juga cerminan dari kehidupan masyarakat yang menciptakannya. Oleh karena itu, ketika masyarakat menyebarkan dan mewariskan cerita rakyat, mereka sekaligus meneruskan nilai-nilai dan norma-norma yang dihargai dalam komunitas mereka.

Di Sumatera Barat terdapat berbagai macam cerita rakyat yang menjadi sumber pendidikan karakter, salah satunya adalah cerita Malin Kundang. Cerita Malin Kundang merupakan salah satu cerita budaya Masyarakat Minangkabau yang terkenal sangat luas. Menurut (Nasution, Harahap, & Sukriah, 2022) Legenda Malin Kundang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang berasal dari masyarakat suku Minangkabau dan memiliki nilai budaya yang tinggi, sekaligus menjadi daya tarik pariwisata yang memperkaya identitas lokal dan menarik minat wisatawan. Legenda Malin Kundang dilestarikan oleh masyarakat setempat dan hingga saat ini telah menjadi bagian dari kearifan lokal Minangkabau yang memiliki potensi besar sebagai objek wisata sejarah dan budaya.

Malin Kundang berkisah tentang seorang anak yang sebelumnya tinggal di pedalaman lalu pindah ke perkampungan nelayan pesisir pantai Air Manis dengan ibunya yang bernama Mandeh Rubayah, mereka saling menyayangi satu sama lain, karena ayah Malin pergi melaut dan tidak pernah kembali lagi. Ketika Malin remaja, Malin ingin hidupnya ada kemajuan dan ingin membahagiakan ibunya, Malin meminta izin kepada Mandeh Rubayah untuk pergi merantau. Malin bekerja sebagai awak kapal dagang yang sangat disayangi oleh nahkodanya. Singkat cerita Malin diangkat sebagai kepala nahkoda untuk menggantikan nahkoda yang sudah tua, Malin hebat dalam berdagang hingga mampu membeli kapal sendiri. Berselangnya waktu Malin menikahi Ambun Sori, yaitu anak dari nahkoda, sebelum meninggal nahkoda meninggalkan pesan untuk Malin agar menikahi Ambun Sori untuk menjaganya. Suatu hari Malin berlayar di pelabuhan, dimana pelabuhan tersebut tempat Malin dilahirkan, Malin dan Ambun Sori bertemu Mandeh Rubayah dengan pakaian kumuh, Mandeh langsung memeluk Malin, karena malu Malin tidak mengakui bahwa wanita tua tersebut adalah ibunya. Mendengar perkataan Malin, Mandeh kecewa dan mengutuk Malin menjadi batu.

Dari segi penceritaan, cerita Malin Kundang telah mengalami berbagai perubahan, baik dalam hal penambahan tokoh, alur cerita, maupun bentuk penyajiannya. Permatahati (2022) mengungkapkan nilai moral dalam cerita Malin Kundang juga tidak menepiskan fakta bahwa Malin Kundang merupakan cerita tentang anak durhaka. Keberadaan cerita Malin Kundang tidak hanya sebatas analisis nilai moral yang terkandung di dalamnya, tetapi telah banyak transformasi

dari cerita Malin Kundang. Awalnya, cerita Malin Kundang ini berasal dari *Kaba* yang kemudian diolah dalam berbagai bentuk seperti cerpen, drama, film, dan lainnya. Karena popularitas dan perkembangan zaman yang semakin maju, banyak tersedia wadah untuk menampung cerita rakyat Malin Kundang agar tidak hilang ditelan waktu.

Dalam proses penyebaran nilai-nilai budaya melalui cerita rakyat, masih terdapat tantangan yang cukup besar dalam aspek aksesibilitas, terutama bagi kelompok masyarakat disabilitas rungu. Menurut Atmaja (2018) disabilitas rungu merupakan kondisi ketika kemampuan pendengaran seseorang mengalami gangguan pada berbagai tingkat, mulai dari ringan, sedang, hingga berat. Kondisi tersebut menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam menerima dan memproses informasi yang disampaikan secara lisan, sehingga berdampak pada kelancaran komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam memahami cerita rakyat yang umumnya disampaikan secara lisan atau berbasis audio. Situasi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam akses terhadap informasi dan nilai-nilai budaya yang seharusnya dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali.

Menurut Reefani (2013) Orang Dengan Disabilitas (ODD) adalah seorang yang memiliki karakter khusus dan kepribadian tersendiri. Karakter dan kepribadian itu membedakan ODD dengan orang biasa pada umumnya. Oleh karena itu, ODD membutuhkan pelayanan khusus agar mereka memperoleh hak mereka dan tidak mendapatkan perlakuan diskriminasi dari pembangunan. (Yasin, 2020). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan cerita rakyat dalam

bentuk media yang lebih inklusif. Cerita Malin Kundang dipilih dalam penelitian ini karena memiliki alur yang jelas, konflik yang kuat, serta pesan moral yang tegas, sehingga mudah untuk divisualisasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat disabilitas rungu yang mengandalkan indera penglihatan sebagai sarana utama dalam memperoleh informasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan media digital, berbagai upaya dapat dilakukan untuk menghadirkan cerita rakyat dalam bentuk visual yang inklusif. Visualisasi cerita Malin Kundang melalui media video dengan dukungan ilustrasi dua dimensi, teks naratif, dan bahasa isyarat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan aksesibilitas bagi masyarakat disabilitas rungu. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dan edukasi, tetapi juga sebagai bentuk inklusi sosial yang menjembatani kelompok disabilitas dalam menikmati kekayaan budaya bangsa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media visual yang adaptif dan komunikatif agar penyandang disabilitas rungu dapat memahami serta merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam legenda Malin Kundang.

Literasi visual adalah bentuk pemahaman dan interpretasi visual, memainkan peran krusial dalam menyampaikan pesan dan nilai. Dalam konteks cerita rakyat Minangkabau, penggunaan literasi visual dapat menciptakan aksesibilitas bagi masyarakat disabilitas rungu. Literasi visual menjadi aspek yang sangat penting dalam penelitian ini karena masyarakat disabilitas rungu mengandalkan indera penglihatan sebagai sarana utama dalam memperoleh dan memaknai informasi. Keterbatasan pendengaran menyebabkan penyampaian

pesan melalui media lisan atau audio tidak dapat diterima secara optimal, sehingga diperlukan bentuk penyajian yang menekankan unsur visual. Melalui literasi visual, isi cerita, alur peristiwa, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat dapat disampaikan secara jelas melalui ilustrasi, teks naratif, dan bahasa isyarat. Pendekatan ini tidak hanya memudahkan pemahaman cerita, tetapi juga memungkinkan masyarakat disabilitas rungu untuk mengakses, menikmati, dan menginternalisasi pesan moral serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, literasi visual menjadi kunci utama dalam penelitian ini sebagai upaya menghadirkan media cerita rakyat yang mudah dipahami.

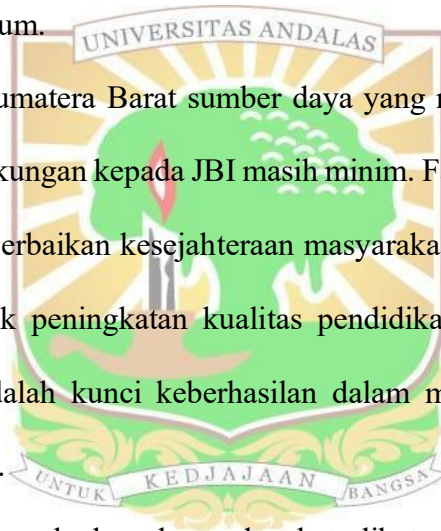
GERKATIN atau dalam bahasa Inggrisnya menjadi Indonesia Association for the Welfare of the Deaf (IAWD) merupakan organisasi nirlaba dan memiliki tujuan untuk memberdayakan, meningkatkan kualitas pendidikan, pembangunan sosial dan ekonomi, dan advokasi hak-hak dan kebutuhan masyarakat disabilitas rungu dan gangguan pendengaran yang ada di Indonesia. Perwakilan organisasi tersebut terdapat di setiap daerah, termasuk di Provinsi Sumatera Barat. (Aprilina, 2017).

DPD GERKATIN Provinsi Sumatera Barat, melakukan berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat disabilitas rungu, seperti contohnya pelatihan bahasa isyarat. Bahasa isyarat merupakan media bahasa yang penting bagi para penyandang disabilitas rungu. Bahasa isyarat yang digunakan umumnya adalah Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO), namun terdapat bahasa isyarat daerah di berbagai daerah salah satunya di Sumatera Barat. Untuk itulah, baik bagi para

penyandang disabilitas rungu maupun juga masyarakat umum perlu menguasai bahasa isyarat, agar dapat berkomunikasi secara baik satu dengan lainnya.

Namun demikian, persoalan muncul karena sebagian besar masyarakat disabilitas rungu di Indonesia, umumnya, dan Provinsi Sumatera Barat, khususnya belum mendapatkan pendampingan maksimal. Untuk Provinsi Sumatera Barat, tercatat lebih 897 orang disabilitas rungu di Sumatera Barat membutuhkan pendampingan khusus (Radila, 2017). Saat ini, Juru Bicara Isyarat (JBI) menjadi satu-satunya kelompok yang bisa menjadi perantara masyarakat disabilitas rungu dengan masyarakat umum.

Namun, untuk Sumatera Barat sumber daya yang memiliki kemampuan itu masih terbatas, juga dukungan kepada JBI masih minim. Faktor inilah yang menjadi penghambat program perbaikan kesejahteraan masyarakat disabilitas rungu, untuk semua sektor, termasuk peningkatan kualitas pendidikan. Padahal, peningkatan kualitas pendidikan adalah kunci keberhasilan dalam misi peningkatan kualitas hidup seorang manusia.



Oleh karena itu, perlu kesadaran dan keterlibatan semua pihak termasuk pemerintah dalam memberikan perhatian dan pelayanan khusus bagi masyarakat disabilitas rungu, agar mereka bisa menjalani kegiatan sehari-hari secara mandiri. Hal ini sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas. Bahwa mereka diberi kesempatan yang sama pada semua aspek kehidupan termasuk layanan pendidikan untuk semua jenjang pendidikan (Yulianti, 2021).

Menurut Yuli Sectio (2013), pendidikan berarti memberikan pelatihan dalam upaya untuk merubah sikap dan tingkah laku dalam proses mendewasakan manusia. Disebutkan dalam Pasal 10 UU No.8 Tahun 2016 Orang berkebutuhan khusus, penyandang disabilitas berhak mendapatkan layanan pendidikan yang berkualitas di semua jenjang pendidikan. Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016, menyebutkan bahwa penyandang disabilitas adalah orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental atau sensorik selama interaksi jangka panjang dengan lingkungan dan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif (Agusti, 2019).

Di Sumatera Barat sendiri, jumlah sekolah luar biasa yang disediakan oleh pemerintah masih kurang, walaupun keterlibatan swasta sudah maksimal, tetapi jumlah sekolah yang ada masih belum memenuhi kebutuhan masyarakat disabilitas rungu. Berdasarkan data <https://sumbarprov.go.id/> Provinsi Sumatera Barat telah memiliki 148 SLB. Kota Padang, merupakan kota yang memiliki jumlah SLB terbanyak yakni 39 SLB, yang terdiri dari 3 SLB negeri dan 36 SLB swasta. Sisanya tersebar di kota dan kabupaten di Provinsi Sumatera Barat (Siswa, 2018).

Tetapi hanya 4 SLB di Provinsi Sumatera Barat dari data di atas yang menerima dan melayani masyarakat disabilitas rungu. Selain minimnya fasilitas, ketersediaan sumber daya manusia yang mampu mengajar dan berkomunikasi dengan masyarakat disabilitas rungu pun masih terbatas. Hal ini juga yang menjadi faktor penghambat lambannya proses transformasi ilmu pengetahuan kepada masyarakat disabilitas rungu (Pon Siswa, 2018).

Kondisi tersebut tentunya akan mengganggu terwujudnya tujuan utama pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 disebutkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif serta mandiri (Pahlephi, 2022).

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada dua hal yang menjadi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana perbandingan variasi cerita Malin Kundang di Sumatera Barat?
2. Bagaimana bentuk aset visual cerita Malin Kundang yang tepat dan mudah dipahami oleh masyarakat disabilitas rungu?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perbandingan variasi cerita Malin Kundang yang terdapat di Sumatera Barat.
2. Menciptakan bentuk aset visual cerita Malin Kundang yang sarat akan muatan pendidikan dan dapat dipahami atau dimengerti oleh para disabilitas rungu.

1.3 Landasan Teori

Pada penelitian digunakan pendekatan dan langkah-langkah transformasi media. Transformasi media didefinisikan sebagai perubahan mendalam pada

ekosistem media yang terjadi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara masyarakat dalam mengakses informasi, tetapi juga mengubah secara fundamental proses produksi, distribusi, dan penerimaan informasi di tengah masyarakat (Azzahra & Priambodo, 2025).

Transformasi media khususnya melalui perkembangan teknologi digital, memberikan peluang baru bagi masyarakat disabilitas rungu dalam mengakses informasi dan berpartisipasi dalam ruang komunikasi publik. Inovasi media visual, teks, dan fitur aksesibilitas seperti terjemahan, ilustrasi, serta bahasa isyarat, menjadi sarana penting dalam mendukung inklusi dan pemenuhan hak informasi bagi kelompok ini.

Transformasi adalah perubahan dalam bentuk, penampilan, keadaan atau tokoh. Dalam jurnal Suratno (2020) menjelaskan bahwa transformasi dan dirupsi merupakan dua hal yang selalu beriringan dalam perjalanan budaya semua masyarakat dan bangsa, termasuk dunia sastra. Transformasi dan dirupsi terjadi dalam skala lokal, nasional, dan internasional. Transformasi sastra dalam bentuk film dikenal dengan istilah Ekranisasi, yaitu pemindahan suatu novel ke dalam film.

Secara konsepsional, transformasi bermakna perubahan dari satu bentuk ke bentuk baru lebih sempurna atau mapan sebagai bentuk respon terhadap kejadian sebelumnya (Abdullah, 1994). Sebagai teks prosa, sebagian besar transformasi mengambil unsur tokoh, tindakan tokoh, dan latar cerita. Pada umumnya, tokoh

utama lebih sering ditransformasikan beserta tindakannya dengan kreativitas pengarang dalam karya baru.

Dalam penelitian ini, analisis variasi cerita Malin Kundang tidak hanya melihat perbedaan cerita, tetapi juga menggunakan perspektif sastra bandingan sebagai landasan dalam mengkaji hubungan antar teks. Menurut (Damono, 2005) sastra bandingan merupakan kajian sastra yang menelaah dua atau lebih karya dari berbagai kebudayaan, bahasa, atau periode yang berbeda untuk menemukan relasi, pengaruh, persamaan, dan perbedaan di antara karya-karya tersebut. Melalui sastra bandingan, peneliti tidak hanya melihat perubahan unsur intrinsik, tetapi juga perubahan konteks sosial, budaya, serta motif penciptaan karya.

Damono menekankan bahwa sastra bandingan tidak sekadar membandingkan teks, tetapi juga mempelajari mekanisme transformasi ide, termasuk bagaimana tema, tokoh, dan alur berpindah dari satu versi ke versi lain. Oleh karena itu, perbandingan tiga variasi cerita Malin Kundang dalam penelitian ini bertujuan untuk membongkar struktur perubahan, penyempitan, perluasan, maupun penafsiran ulang terhadap cerita Malin Kundang dari tiap versi.

Dengan demikian, metode sastra bandingan membantu peneliti memahami mengapa setiap versi memiliki penekanan berbeda dan bagaimana perubahan tersebut terjadi sesuai konteks zamannya. Dari hasil analisis bandingan ini pula peneliti dapat menyusun versi cerita baru yang lebih runtut, komunikatif, dan cocok untuk divisualisasikan sebagai media pembelajaran bagi masyarakat disabilitas rungu.

Menurut Ian Watt seperti dikutip oleh (Endraswara, 2011) mengatakan bahwa karya sastra yang baik memberikan fungsi: (a) *Pleasing*, artinya kenikmatan dan hiburan; dan (b) *Instructing*, artinya memberikan ajaran tertentu yang menggugah semangat hidup. Secara teoretis bentuk sastra lisan terbagi tiga yaitu mitos, dongeng, dan legenda. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan legenda. Legenda adalah cerita rakyat yang menceritakan seseorang atau beberapa tokoh dikaitkan dengan sesuatu yang dipercayai atau yang pernah ada dalam kehidupan masyarakat. Semua dibuktikan dengan adanya peninggalan sebagai bukti keyakinan bahwa apa yang diceritakan dalam suatu legenda memang pernah ada (Sudewa, 2014). Legenda yang diangkat dalam penelitian ini adalah cerita Malin Kundang. Legenda ini akan ditransformasikan ke dalam bentuk video.

1.4 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada bagian ini menjelaskan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini sebagai referensi sebagai berikut :

Andriyani & Handayani P (2024) dalam bentuk artikelnya yang berjudul “Alih Wahana Cerita Rakyat Legenda Malin Kundang Ke Film Animasi”. Dituliskan bahwa cerita rakyat sebagai salah satu bentuk folklor yang paling banyak mengalami digitalisasi, sering kali dialihwahanakan menjadi film animasi yang dipublikasikan di media sosial, seperti YouTube. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah terdapat penambahan, pengurangan, atau perubahan bervariasi dari cerita rakyat yang telah ditransformasikan dari bentuk tulisan ke dalam bentuk film animasi, serta dampaknya terhadap eksistensi cerita rakyat

tersebut. Peneliti menggunakan teori transformasi dan ekranisasi, mengambil sumber data dari cerita rakyat Legenda Malin Kundang dalam buku "Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara" dan film animasi Legenda Malin Kundang dari saluran YouTube Riri Cerita Anak Interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi dari hipogram cerita rakyat ke dalam bentuk film animasi, serta ekspansi yang terjadi, meskipun tidak ditemukan konversi dari hipogram ke film animasi.

Firdaus & Fitria (2023) dalam jurnal berjudul “Peningkatan Minat Literasi Penerima Manfaat UPT Rehabilitasi Sosial Rungu Wicara Pasuruan Melalui Media Film” menyimpulkan bahwa kegiatan literasi melalui media film bagi penyandang disabilitas sedikit berbeda dengan penggunaan literasi film bagi komunitas dengar, penggunaan media film bagi penyandang disabilitas sebagai metode pengembangan literasi akan memberikan hasil yang lebih signifikan.

Amanullah & Santoso (2022) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa isyarat Mengenal Huruf Dan Angka Bagi Siswa Penyandang Disabilitas Tunarungu Berbasis Android” menyimpulkan bahwa aplikasi edukasi pengenalan huruf Alfabet dan bilangan dasar dapat membantu adik-adik disabilitas tunarungu mempermudah proses pendidikan dan mengajar.

Suagtri (2021) dalam skripsi yang berjudul “Tanggapan pembaca terhadap Cerpen Malin Kundang Ibunya Durhaka Karya A.A Navis” menjelaskan cerita pendek ini mengisahkan tokoh "aku" yang menceritakan kisah Malin Kundang dalam konteks pertunjukan sandiwara di kampungnya, di mana dalam narasi ini,

sosok yang dianggap durhaka adalah ibunya. Penelitian ini akan menggunakan teori resepsi sastra dengan fokus pada pembaca sezaman. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Proses analisis akan berlandaskan pada data yang diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden, dengan tujuan untuk menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik serta horizon harapan pembaca terhadap cerpen "Malin Kundang Ibunya Durhaka". Mengingat setiap tanggapan pembaca dapat bervariasi, penelitian ini juga akan menguraikan faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan tanggapan dan horizon harapan pembaca terhadap cerpen karya A. A. Navis tersebut.

Ari Yulianti Griadhi (2019) dalam artikel yang berjudul "Affirmatif Acton Untuk Peningkatan Kesetaraan Bagi Kaum Disabilitas Tunarungu Dalam Pemenuhan Hak Menikmati Acara Televisi" Ari memaparkan bahwa kaum disabilitas tunarungu seharusnya juga dapat menikmati acara televisi sebagai salah satu akses bagi kaum disabilitas tunarungu untuk mendapatkan informasi, disamping memberikan informasi juga dapat memberikan hiburan kepada penikmatnya. Beberapa siaran televisi yang menggunakan bahasa isyarat tentu saja sudah memberikan akses kepada kaum disabilitas tunarungu untuk mendapatkan informasi.

Caesarea Satyani, Agung, & Cahyadi (2018) dalam artikel yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Animasi Bahasa Isyarat untuk Anak Disabilitas Tuna Rungu Usia 5-8 Tahun" menjelaskan bahwa dasar pembelajaran anak disabilitas tuna rungu dengan anak normal sama, hanya saja mereka lebih menangkap secara visual, dengan begitu media pembelajaran video animasi anak

lebih cepat memahami gerak gambar bahasa isyarat meskipun dibutuhkan pendamping untuk membenarkan gerak lebih detail, dengan adanya pembelajaran video masyarakat disabilitas tuna rungu lebih mudah untuk mengulangi pembahasan materi dimana saja.

1.5 Metode dan Teknik Penelitian

Pelaksanaan pembuatan aset visual bertemakan cerita rakyat Malin Kundang dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Identifikasi kebutuhan: mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk membuat aset visual. Oleh karena itu, peneliti bekerjasama dengan komunitas GERKATIN dan JBI untuk melakukan pendekatan lebih mendalam masyarakat disabilitas rungu agar mengetahui apa kebutuhan mereka.
2. Kumpulan dongeng: mengumpulkan cerita-cerita Malin Kundang, dari sumber-sumber buku, yang akan dipakai dan dialih mediakan sebagai konten aset visual. Jenis-jenis buku cerita Malin Kundang bisa berupa dongeng, cerpen, transkrip naskah dan lain sebagainya.
3. Menyusun skenario cerita Malin Kundang yang akan dibuat aset visualnya.
4. Penyusunan konten: Setelah cerita ini dikumpulkan, tahap selanjutnya yaitu menyusun konten aset digital. Konten tersebut dapat berupa teks, audio, atau video yang disesuaikan dengan kebutuhan kelompok sasaran.

5. Pembuatan aset digital: Aset digital dapat dibuat dalam bentuk video youtube atau website yang dapat diakses secara online. Aset digital dapat dites dan diperbaiki sesuai dengan kebutuhan.
6. Pembinaan dan pelatihan seni peran: masyarakat disabilitas runtu membantu mengajarkan peneliti menggunakan bahasa isyarat dalam melakukan peran pada video.
7. Evaluasi dan distribusi: Setelah aset digital selesai dibuat, evaluasi untuk mengetahui efektivitas aset digital tersebut dalam meningkatkan pendidikan dan keterampilan kelompok sasaran. Setelah itu aset visual dapat didistribusikan kepada kelompok sasaran agar dapat digunakan untuk belajar.

Penting diingat bahwa metode pelaksanaan pembuatan aset visual cerita Malin Kundang dapat berbeda sesuai dengan kondisi dan kebutuhan yang ada, namun pada umumnya meliputi tahap-tahap yang saya sebutkan di atas.

