

## Perancangan Media Informasi Sastra Lisan *Serambeak* Pada Adat *Bekulo* Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong

Lastri Maharani<sup>1</sup>, Ahmad Akmal<sup>2</sup>, Olvyanda Ariesta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Seni Indonesia Padang Panjang

[maharanilastri01@gmail.com](mailto:maharanilastri01@gmail.com)

### Abstract

*Serambeak* is a term in the Rejang language that is interpreted as a figure of speech. This oral literature serves to embellish the negotiation process in the proposal ceremony to find an agreement between the two sides of the prospective bride and groom. The name of the negotiation process is known as *Bekulo*. In the past, *Serambeak* oral literature was often used in a fairly wide range of languages by the Rejang tribe. However, now *Serambeak* is only used in certain traditions and has even begun to be abandoned so that the current condition of oral literature is very concerning. *Serambeak* oral literature has no media that can be seen, either online or offline so that many Rejang Lebong people do not know this oral literature. So "Information Media Design for *Serambeak* Oral Literature in the *Bekulo* Custom of the Rejang Tribe in Rejang Lebong Regency, Bengkulu Province" was created in Audio Visual and several other print media mixes. The data collection methods used are observation, questionnaires, interviews, and literature studies. The data analysis method used is 5W+1H and the target audience is teenagers and adults with an age range of 16 to 25 years. After collecting the data, it continued at the brainstorming stage to create concepts and solutions in the design of the designed information media. The results of this design are in the form of audio visual media in the form of videography, posters, x-banners, Instagram feeds and merchandise.

**Keywords:** *Bekulo* Customs, Information Media, *Serambeak* Oral Literature

### Abstrak

*Serambeak* merupakan penyebutan dalam bahasa Rejang yang diartikan sebagai kiasan atau ungkapan. Sastra lisan ini berfungsi untuk memperindah proses negosiasi dalam acara lamaran untuk menemukan kemufakatan antara kedua belah pihak calon mempelai. Penyebutan proses negosiasi tersebut dikenal dengan kata *Bekulo*. Dulu, sastra lisan *Serambeak* sering dipakai dalam bahasa yang cukup luas oleh suku Rejang. Namun, sekarang *Serambeak* hanya dipakai dalam tradisi tertentu dan bahkan mulai ditinggalkan sehingga kondisi sastra lisan saat ini sangat memprihatinkan. Sastra lisan *Serambeak* tidak memiliki media yang dapat dilihat, baik secara *online* maupun *offline* sehingga banyak masyarakat Rejang Lebong tidak mengetahui sastra lisan ini. Maka di ciptakanlah "Perancangan Media Informasi Sastra Lisan *Serambeak* Pada Adat *Bekulo* Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu" dalam Audio Visual dan beberapa bauran media cetak lainnya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H dan target audien adalah remaja dan dewasa dengan rentang usia 16 hingga 25 tahun. Setelah pengumpulan data-data tersebut maka dilanjutkan pada tahap *brainstorming* untuk menciptakan konsep dan solusi dalam perancangan media informasi yang dirancang. Hasil dari perancangan ini berupa media audio visual dalam bentuk videografi, poster, *x-banner*, *feed instagram* dan *merchandise*.

Kata kunci: Adat *Bekulo*, Media Informasi, Sastra Lisan *Serambeak*

*Judikatif* is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



### 1. Pendahuluan

Provinsi Bengkulu memiliki budaya dan adat istiadat yang dibentuk oleh tiga suku besar, salah satunya adalah suku Rejang yang berpusat di Kabupaten Rejang Lebong. Kabupaten Rejang Lebong adalah salah satu daerah Provinsi Bengkulu yang beribukotakan di Kota Curup. Kabupaten Rejang Lebong terletak pada koordinat 102°19' - 102°57' Bujur Timur dan 2°22'07" - 3°31' Lintang Selatan. Wilayah administratifnya berbatasan dengan Kabupaten Lebong di sebelah utara, Kabupaten Kepahiang di sebelah selatan, Kabupaten Musi Rawas di sebelah timur, dan Kabupaten Bengkulu Utara di

sebelah barat. Secara topografi, Kabupaten Rejang Lebong memiliki wilayah yang berbukit dan berada di dataran tinggi pegunungan Bukit Barisan dengan ketinggian antara 100 hingga lebih dari 1000 meter di atas permukaan laut [1].

Suku Rejang merupakan suku terbesar yang mendiami provinsi Bengkulu. Suku Rejang masih memegang adat istiadat yang berfungsi sebagai panduan dan arahan dalam kehidupan masyarakat, membantu memahami bagaimana seharusnya bertindak, bersikap, dan berperilaku. Suku Rejang memiliki budaya yang beragam seperti adat istiadat, seni rupa, tarian, musik tradisional, serta seni sastra *serambeak* [2], [3].

*Serambeak* merupakan penyebutan dalam bahasa Rejang yang diartikan sebagai kiasan atau ungkapan. *Serambeak* adalah sastra lisan yang disampaikan dalam bahasa yang lembut dan indah. Sastra lisan ini berfungsi untuk memperindah proses negosiasi. Namun, penyebutan proses negosiasi tersebut dikenal dengan kata *Bekulo*. *Bekulo* merupakan prosesi penting yang digunakan dalam acara lamaran untuk menemukan kemufakatan antara kedua belah pihak calon mempelai. Penyebutan *Bekulo* dalam literatur muncul pada era tahun 70-an. Sebelumnya, istilah *Bekulo* belum ditemukan, namun hanya populer dengan sebutan “*Berasan*” yang diartikan sebagai proses diskusi atau musyawarah untuk mencapai kesepakatan yang dilakukan oleh pihak keluarga calon pengantin pria dan wanita dalam adat pernikahan [4].

Prosesi *Bekulo* dilakukan ketika lamaran atau pranihah baik itu untuk mempersunting calon mempelai wanita maupun untuk bernegosiasi mengenai nilai mahar pernikahan. Meskipun prosesi *Bekulo* tidak menjamin keberhasilan lamaran, keahlian juru *Bekulo* ini menjadi kunci untuk memenangkan keinginan pihak laki-laki maupun Perempuan [5],[6].

Karakteristik unik *Serambeak* yaitu kelancaran pelaksanaan tradisi ditentukan oleh seberapa lihai dan berpengalamannya juru *Bekulo* dalam menyampaikan *Serambeak* di prosesi sekapur sirih adat *Bekulo*. Umumnya pihak pengguna jasa (mempelai) akan memberikan imbalan jasa yang tinggi sesuai dengan tingkat keberhasilan antar kedua belah pihak. Hal ini disebabkan oleh tingkat penguasaan juru *Bekulo* dalam menguasai sastra lisan *Serambeak* untuk berada/mempertahankan argumen mereka dengan menggunakan bahasa Rejang [7], [6].

Permasalahan masyarakat Rejang yang belum mengetahui sastra lisan *Serambeak* serta minimnya informasi mengakibatkan tradisi ini perlahan ditinggalkan. Dulu, sastra lisan *Serambeak* sering dipakai dalam bahasa yang cukup luas oleh suku Rejang seperti menyisipkan *Serambeak* ditengah-tengah pembicaraan maupun bermusyawarah. Namun, sekarang *Serambeak* hanya dipakai dalam tradisi tertentu. Maka perlu adanya informasi terkait sastra lisan tersebut.

Target audien yang diarahkan adalah remaja dan dewasa dengan rentang usia 16 hingga 25 tahun. Memastikan kelangsungan dan keberlanjutan tradisi tersebut agar tetap dilakukan oleh masyarakat lokal dengan melibatkan generasi muda seperti remaja hingga dewasa. Rentang usia remaja hingga dewasa adalah pengguna internet aktif sehingga dengan melibatkan mereka dalam pemahaman dan apresiasi terhadap tradisi ini dapat menjadi kunci untuk keberlanjutan seni sastra *Serambeak*.

Tujuan dari media informasi ini adalah mengenalkan kembali kepada target audien mengenai seni sastra *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang. Serta menyoroti pentingnya memahami budaya adat dalam konteks keilmuan. Hal ini diharapkan dapat memicu rasa kebanggaan dan kesadaran akan identitas budaya lokal sendiri. Sementara pemilihan sastra lisan *Serambeak* yang akan dimasukkan ke dalam perancangan media informasi, dipertimbangkan keaslian dan kesesuaian terhadap konteks masyarakat lokal. Pemilihan sastra lisan *Serambeak* yang mencerminkan identitas dari adat Rejang menjadi kunci untuk menjaga daya tarik dan keberlanjutan sastra lisan di tengah perubahan zaman dan tren budaya yang terus berkembang [8].

Audio visual tetap menjadi pilihan yang kuat untuk menyampaikan informasi tentang sastra lisan *Serambeak* kepada kalangan remaja dan dewasa. Karena media audio visual menyesuaikan dengan preferensi remaja maupun dewasa seperti videografi yang memberikan pengalaman belajar maupun literasi terhadap kelompok usia ini. Selain itu, audio visual memiliki cakupan yang luas karena mudah dibagikan dan disebarkan melalui *social media* maupun platform online lainnya [9].

Harapan melalui perancangan media informasi ini, seni sastra *Serambeak* dalam adat *Bekulo* suku Rejang dapat tumbuh dan berkembang. Selain itu, media berupa audio visual ini diharapkan akan menjadi sarana yang efektif dan atraktif dalam menyampaikan informasi yang mudah dipahami sehingga dapat memicu minat dan apresiasi terhadap seni sastra *Serambeak*.

## **2. Metodologi Penelitian**

### **2.1. Metode Pengumpulan Data**

Sebelum dilakukan proses perancangan audio visual sebagai media informasi sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari, mengumpulkan dan *research* data. Pada tahap ini pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, wawancara, kepustakaan serta buku referensi [10].

#### **2.1.1. Observasi**

Sebelumnya dilakukan pencarian terkait permasalahan sastra lisan yang mulai ditinggalkan. Hasil pencarian tersebut memperlihatkan adanya keprihatinan terhadap pengenalan sastra lisan.

Observasi yang dilakukan yaitu melihat langsung adat *Bekulo* suku Rejang. Pelaksanaan ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2024 di Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang, Provinsi Bengkulu. Hal yang diperhatikan adalah sastra lisan *Serambeak* yang ada pada adat *Bekulo*.

Terdapat kendala saat melakukan observasi seperti keterbatasan pemahaman bahasa yang menjadi tantangan, meskipun adat ini menggunakan bahasa Rejang, pemahaman sepenuhnya terhadap konteks dan makna percakapan cukup sulit. Namun, hasil observasi tersebut memberikan pemahaman yang cukup bahwa dalam adat *Bekulo* dilaksanakan dengan cara diwakilkan oleh dua juru *Bekulo* dan perangkat desa seperti kepala desa, RT, dan lainnya tanpa ada campur tangan dari kedua belah pihak calon mempelai.

*Serambeak* sendiri dilakukan oleh dua juru *Bekulo* yang terdiri dari masing-masing perwakilan pihak calon mempelai. Dimana *Serambeak* pada adat *Bekulo* ini dilakukan saat pelaksanaan sekapur sirih yaitu awal dari kesepakatan atau musyawarah untuk menetapkan hari dan tanggal pernikahan. *Serambeak* saat pelaksanaan sekapur sirih *Bekulo* berlangsung kurang lebih 1-2 menit.

Pelaksanaan *Serambeak* pada adat *Bekulo* memiliki tujuan untuk meningkatkan kedekatan hubungan sosial dan menciptakan kesepahaman di antara kedua belah pihak. Alat dan bahan yang digunakan dalam adat *Bekulo* terdiri dari bakul sirih, uang/tanda, dan serawo. Sementara bahan yang digunakan dalam *Serambeak* termasuk bakul sirih yang berisi lima lembar daun sirih, gambir halus, pinang, empat batang rokok, tembakau, dan bakul sirih lainnya.

#### 2.1.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan cara untuk mendapatkan informasi dari banyak orang, atau responden, dengan mengajukan banyak pertanyaan. Setelah memberikan daftar pertanyaan, tanggapan tersebut disusun menjadi sebuah data. Setelah itu, data diolah, dan menjadi hasil penelitian.

Kuesioner dilakukan kepada kalangan remaja dan dewasa di Kabupaten Rejang Lebong dari umur 16 hingga umur 25 tahun untuk mengetahui apakah kalangan tersebut masih mengenal sastra lisan *Serambeak* atau tidak.

#### 2.1.3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Anggota Badan Musyawarah Adat/Pemangku Adat/Juru *Bekulo*, Pamong Budaya di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Rejang Lebong, Kepala Bidang Hukum di Badan Musyawarah Adat untuk mendapatkan informasi terkait sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* secara akurat sebagai bahan apa saja yang akan dimasukkan ke dalam audio visual yang dibuat.

#### 2.1.4. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari data dan menambah wawasan referensi terhadap perancangan

yang akan dibuat, meliputi audio visual, teori semiotika, adat *Bekulo*, *Serambeak* dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian seperti studi pustaka tentang teori-teori terkait lainnya.

### 2.2. Metode Analisa Data

Metode analisis data dalam perancangan media audio visual ini menggunakan pendekatan 5W+1H (*what, when, where, who, why, dan how*). Metode ini dipilih karena perancangan tersebut bukan berupa produk barang atau jasa, serta tidak memiliki kompetitor yang jelas. Selain itu, metode ini membantu dalam menyusun informasi secara sistematis dan menyeluruh, serta memberikan gambaran yang jelas tentang situasi yang sedang dianalisis [1].

#### 2.2.1. *What*, apa informasi yang disampaikan?

Audio visual ini akan menyajikan informasi terkait tradisi *Bekulo* secara kilas beserta pengenalan sastra lisan *Serambeak* seperti pengertian, prosesi, kapan dilaksanakannya, makna yang terkandung dan upaya yang dilakukan untuk melestarikan sastra lisan *Serambeak*.

#### 2.2.2. *Who*, siapa target audien?

Target audien utama dari media informasi ini adalah remaja dan dewasa usia 16 hingga 25 tahun yang tinggal di Kabupaten Rejang Lebong. Kalangan remaja dan dewasa perlu mengenal dan memahami sastra lisan *Serambeak* suku Rejang sebagai bagian dari identitas budaya mereka.

#### 2.2.3. *Where*, dimana akan ditayangkan?

Media informasi ini akan ditayangkan di *YouTube*, *Feed Instagram*, dan beberapa platform media sosial lainnya agar informasi terkait sastra lisan menciptakan kehadiran yang kuat di media *online* hingga dapat menjangkau kalangan remaja dan dewasa di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu.

#### 2.2.4. *When*, kapan informasi tersebut perlu disampaikan?

Informasi ini perlu disampaikan mulai dari tahun 2024 hingga seterusnya, serta secara berkelanjutan melalui media sosial dan platform digital.

#### 2.2.5. *Why*, mengapa informasi ini perlu disampaikan?

Media informasi ini perlu disampaikan karena mengingat kurangnya pemahaman remaja terkait sastra lisan *Serambeak* bahkan tradisi ini perlahan ditinggalkan, maka media informasi ini bertujuan untuk mengenalkan kembali sastra lisan *Serambeak* kepada kalangan remaja dan dewasa di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu, dan untuk menyoroti pentingnya memahami budaya adat dalam konteks keilmuan, serta bertujuan untuk mendorong partisipasi kalangan remaja dan dewasa agar ikut melestarikan sastra lisan *Serambeak*.

2.2.6. *How*, bagaimana informasi ini akan disampaikan?

Media informasi ini akan disampaikan dalam bentuk digital seperti media sosial atau platform video online lainnya yang mudah dijangkau oleh target audien. Kemudian media informasi berupa audio visual ini akan dibuat dengan tampilan yang menarik, efektif, dan efisien.

### 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Konsep Perancangan

### 3.1.1. Konsep Verbal

Konsep verbal untuk perancangan audio visual akan mencakup penyampaian informasi terkait sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang kepada target audien. Isi informasi tersebut mencakup pengenalan adat *Bekulo* secara kilas, pengenalan sastra lisan *Serambeak*, seperti informasi terkait kapan dilaksanakannya tradisi, prosesi, tujuan sastra lisan, serta arti dari sastra lisan tersebut.

### 3.1.2. Konsep Visual

Konsep visual yang akan ditampilkan pada audio visual sastra lisan *Serambeak* ini berupa videografi yang mendukung konsep verbal, agar membuat tampilan tampak menarik di mata target audien. Selain itu penggunaan warna di beberapa elemen desain pada karya yang dirancang juga diperhatikan agar menghasilkan konteks yang sesuai dengan kebudayaan suku Rejang [11]. Penyampaian informasi dirancang sedemikian rupa agar menghasilkan media informasi yang efektif, efisien serta atraktif.

### 3.2. Konsep Penciptaan

### 3.2.1. Brainstorming

*Brainstorming* adalah suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan ide dan solusi dalam perancangan media informasi terkait sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Tahap ini menghasilkan solusi dan penyaringan ide untuk mewujudkan media informasi terkait sastra lisan *Serambeak* yang efektif, efisien dan mudah dipahami oleh target audien. Lihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 *Brainstorming*

### 3.2.2. Moodboard

*Moodboard* digunakan untuk mendapatkan *mood* dari video yang dirancang, dan dijadikan sebagai referensi dalam proses produksi pengambilan gambar pada perancangan media informasi sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang. Selain itu, *moodboard* dijadikan sebagai referensi dalam perancangan media pendukung. Lihat pada gambar 2 yang tersaji.



Gambar 2 *Moodboard*

### 3.2.3. Sinopsis

Media audio visual ini memuat informasi yang bertujuan untuk mengenalkan kembali sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* suku Rejang kepada kalangan remaja dan dewasa di Kabupaten Rejang Lebong. Melalui video antara juru *Bekulo*, audien diajak untuk mengenal dan memahami kembali kebudayaan lokal. Adat tersebut juga divisualisasikan dalam bentuk videografi. Selain itu di tampilkan juga cuplikan aktifitas masyarakat Rejang Lebong, suasana adat *Bekulo* dan juru *Bekulo* saat melakukan *Serambeak*.

Video yang digarap tidak hanya menginformasikan namun juga berfungsi sebagai jembatan untuk melestarikan tradisi sastra lisan *Serambeak*, memastikan bahwa kebudayaan terus diwariskan dan dihargai oleh generasi berikutnya.

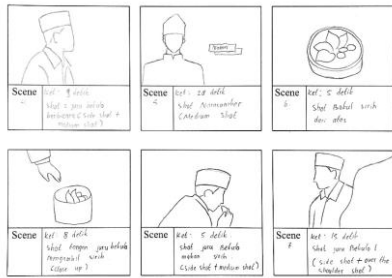
### 3.2.4. Storyboard

*Storyboard* adalah bagian perancangan dalam bentuk gambar atau papan cerita berisi alat bantu naratif dan visual dalam satu lembar kertas, sehingga naskah dan visual selaras. *Storyboard* ini membantu dalam merencanakan cerita dan membuat sketsa kasar sebelum membuat perancangan yang sebenarnya [1]. Lihat pada gambar 3 sampai dengan gambar 6 dibawah ini.

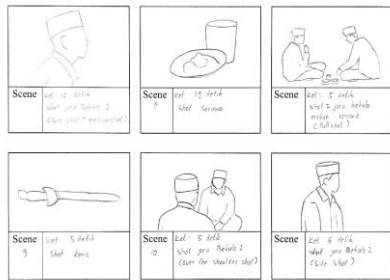


Gambar 3 *Storyboard I*

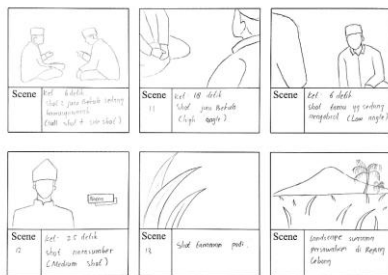




Gambar 4 Storyboard II



Gambar 5 Storyboard III



Gambar 6 Storyboard IV

### 3.3. Proses Penciptaan

#### 3.3.1. Pra Produksi (Briefing)

*Briefing* adalah suatu arahan atau proses membahas hal-hal yang akan datang atau sesuatu yang belum terjadi untuk menyampaikan aturan-aturan serta kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan (Liong, 2013). *Briefing* dilakukan bersama *talent* dan narasumber yang melaksanakan tugas dalam pembuatan video.

#### 3.3.2. Produksi (Shooting)

Pertama *shot* diambil di kantor Badan Musyawarah Adat yang berlokasi di Jl. Merdeka, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong. Shot yang dihasilkan mengambil beberapa suasana kantor Badan Musyawarah Adat beserta wawancara terhadap narasumber juru Bekulo yaitu bapak Nasrul Dahori.

Shot juga dilakukan di lokasi Jl. Baru, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong yaitu di kediaman bapak Ahmad Faizir, yang memperlihatkan kegiatan sastra lisan *Serambeak* dalam adat *Bekulo* suku Rejang. Lihat pada gambar 7 dibawah ini.



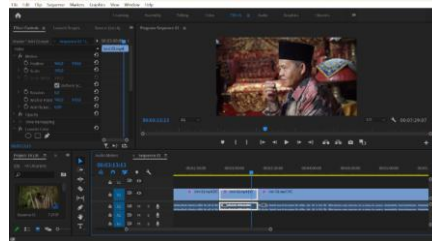
Gambar 7 Produksi (Shooting)

### 3.3.3. Pasca Produksi

Setelah melewati proses produksi maka tahap selanjutnya ialah proses pasca produksi. Dalam kegiatan ini dilakukannya kegiatan pengeditan hasil video yang telah diambil, berikut prosesnya [12].

#### 3.3.3.1. Off-line Editing

Tahap pertama yang dilakukan ialah penyusunan gambar berdasarkan *storyline* dan *storyboard* dengan *stock shot* yang diambil. Kemudian di susun menjadi satu bagian yang utuh atau *sequence* dalam *software* Adobe Premiere Pro 2020. Lihat pada gambar 8 ini.



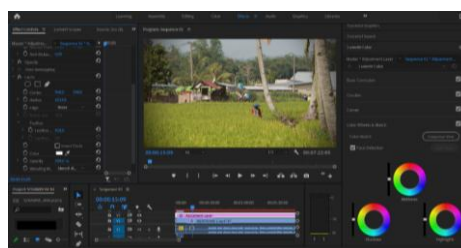
Gambar 8 Proses Offline Editing

#### 3.3.3.2. Online Editing

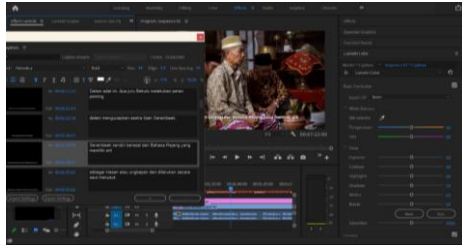
Memberikan efek *colour grading* dan *vintage* untuk memberikan kesan dari warna video sehingga membuat audien tertarik untuk melihatnya. Selanjutnya memasukan teks narasi sebagai penambah keterangan dalam video. Lihat pada gambar 9 hingga gambar 11 dibawah ini.



Gambar 9 Proses Editing Color Grading



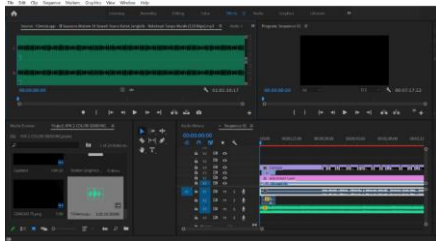
Gambar 10 Proses *Editing* Efek *Vintage* Video



Gambar 11 Proses Penambahan Teks Narasi

### 3.3.3.3. *Sound Dubbing* dan *Music*

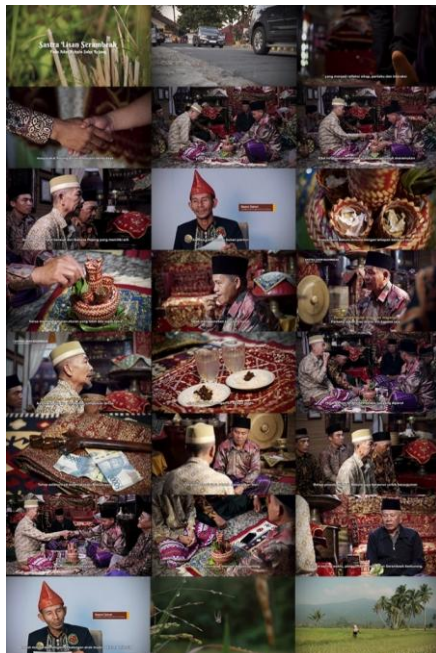
*Sound dubbing* yang ditambahkan seperti rekaman suara yang menjelaskan informasi terkait sastra lisan *Serambeak* dalam adat *Bekulo*. Sementara musik yang ditambahkan adalah musik tradisional dari suku Rejang seperti suara dari alat musik *krilu* dan *berejong*. Lihat gambar 12 ini.



Gambar 12 Proses Penambahan *Sound Dubbing* dan *Music*

### 3.4. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah audio visual seperti yang tersaji pada gambar 13.



Gambar 13 *Screenshot* media utama

Karya audio visual ini merupakan salah satu media informasi yang digunakan pada "Perancangan Media Informasi Sastra Lisan *Serambeak* Pada Adat *Bekulo*

Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu". Karya audio visual tersebut diunggah di *channel youtube Serambeak Bekulo* dan akun media sosial seperti, *instagram* dan *tiktok* dengan *username* yang sama yaitu, *@serambeakbekulo*. Karya ini pertama kali diunggah pada tanggal 5 Desember 2024.

Sebagai media informasi bagi kalangan remaja hingga dewasa di Kabupaten Rejang Lebong, audio visual ini berdurasi 00:07:22 (tujuh menit dua puluh dua detik). Analisis pada audio visual tersebut adalah informasi mengenai sastra lisan *Serambeak* dan menjelaskan bagaimana prosesi dalam adat *Bekulo*. Video ini juga memperlihatkan kegiatan masyarakat Rejang Lebong. Selain itu, audio visual juga menampilkan hasil wawancara dengan narasumber dari anggota Badan Musyawarah Adat Kabupaten Rejang Lebong (Juru *Bekulo* dan *Pemangku Adat*) yaitu Bapak Nasrul Dahori. Proses pengambilan video juga menggunakan beberapa teknik pergerakan kamera seperti:

#### 3.4.1. Pergerakan Kamera *Arc*

*Arc* merupakan pergerakan kamera memutar mengitari objek yang direkam dari kiri ke kanan maupun sebaliknya [13], dengan menggunakan jenis *shot* seperti *close up*, *medium shot*, beserta posisi *angle* kamera seperti *high angle*, dan *eye level*. Penggunaan pergerakan kamera *arc* ini memberikan kesan cinematic pada karya [14].

#### 3.4.2. Pergerakan Kamera *Crab*

Pergerakan kamera *crab* merupakan gerakan kamera yang bergeser secara horizontal ke kiri/kanan dengan menggunakan jenis *medium shot* [13],[14].

#### 3.4.3. Pergerakan Kamera *Pan left/right*

*Pan left/right* adalah gerakan kamera secara horizontal yang menyamping dari kiri ke kanan atau sebaliknya (posisi kamera tetap di tempat) [13], dengan menggunakan *medium shot* yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala dan menggunakan *angle* kamera seperti *high angle* yaitu pengambilan gambar pada sudut yang tinggi (posisi kamera sedikit berada di atas kepala) [14],[15],[16].

### 3.5. Media Pendukung

Karya pada "Perancangan Media Informasi Sastra Lisan *Serambeak* Pada Adat *Bekulo* Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu" ini dihadirkan melalui media *offline* seperti CD, dan media *online* yang di *upload* pada *youtube* dan *feed instagram* [17]. Selain itu, terdapat media cetak seperti poster, *X-banner*, *T-shirt*, *tote bag*, *booklet*, *keychain*, dan stiker sebagai media pendukung. Lihat pada gambar 14 hingga gambar 26 dibawah ini.



Gambar 14 Poster I



Gambar 15 Poster II



Gambar 16 Poster III



Gambar 17 X-Banner



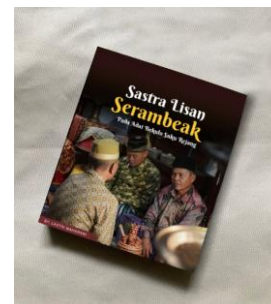
Gambar 18 T-Shirt I



Gambar 19 T-Shirt II



Gambar 20 Tote Bag



Gambar 21 Booklet



Gambar 22 CD





Gambar 23 Keychain I



Gambar 24 Keychain II



Gambar 25 Stiker I



Gambar 26 Stiker II

#### 4. Kesimpulan

Sastra lisan *Serambeak* merupakan bagian dari identitas budaya suku Rejang. Sastra lisan *Serambeak* pada adat *Bekulo* memiliki peran penting dalam tradisi pernikahan suku Rejang yaitu saat proses lamaran yang fungsinya mencakup kemufakatan antar kedua belah pihak calon mempelai. *Serambeak* memuat keyakinan, prinsip hidup, dan etika yang berasal dari adat masyarakat Rejang. *Serambeak* menggambarkan kehidupan yang sejati, serta mengandung nilai-nilai moral tinggi yang diterapkan dan dikembangkan dalam upaya memelihara dan menciptakan karya sastra. Namun pengaruh modernisasi dan minimnya media informasi mengakibatkan sastra lisan *Serambeak* pada

adat *Bekulo* suku Rejang mulai dilupakan dan ditinggalkan. Dengan adanya media informasi berupa audio visual dapat memudahkan masyarakat khususnya kalangan remaja hingga dewasa di Kabupaten Rejang Lebong mengetahui dan mengenal kembali sastra lisan *Serambeak* ini dengan baik dan dapat menambah ilmu pengetahuan.

#### Daftar Rujukan

- [1] Romaulina. (2023). *Statistik Daerah Kota Bengkulu*. Bengkulu: BPS Kota Bengkulu.  
<https://bengkulukota.bps.go.id/id/publication/2023/12/13/b9225b1f2592d5d7b568701f/statistik-daerah-kota-bengkulu-2023.html>
- [2] Hilal, S. (2019). *Lepeak Hukum Adat Jang*. Rejang Lebong: BMA.
- [3] M.A Yaspan Peneliti Australia National University Tahun 1961-1963 dalam From Patriline To Matriline, *Structural Change Amongst The Rejang Of Southwest Sumatera*.
- [4] Japan, M. (1964). *Fom Patriline To Matriline Structural Change Among The Redjang Of Southwest Sumatra*. Australian : National University.
- [5] Sani, A. (1983). *Jurai Adat Suku Rejang*. Rejang Lebong: BMA.
- [6] Sumarni, T. (2023). Tradisi Bekulo Masyarakat Batu Bandung Dalam Perspektif 'Urf Islami (Studi Etnografi di Desa Batu Bandung, Kecamatan Muara Kemumu,. [insanmulia.or.id](https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/article/view/26), hal 18.  
<https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/article/view/26>
- [7] BMA. (2007). *Kelpeak Ukum Adat Ngen Riyan Ca'o Kutei Jang Kabupaten Rejang Lebong*. Rejang Lebong: BMA.
- [8] Solihin, A. B. (2021). *Buku Ajar Sastra Lisan*. Jember : UINKHAS.
- [9] Mayang, Serungke, dkk. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Universitas Pahlawan, Vol 6 No. 4* (2023). hal 2.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/22891>
- [10] Deddy Mulyana. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Jabar: Remaja Rosda Karya.
- [11] Junaidi, S. (2015). *Bahan Buku BMA Kab. Rejang Lebong*. Rejang Lebong: BMA.
- [12] Zulfa, A. F. (2019). Camera Movement, Camera Aangle, dan Shot Size dalam, *Jumscare Film " The Conjuring II"*. *ISI Yogyakarta*, hal 7 dan 9.
- [13] Wahyudi, E. C. (2018). Pengambilan Gambar dalam Pembuatan Video Company Profile di CV. Wangsa Evo Abadi (*Bakso Abah Killer*). *Repositori Universitas Dinamika*, hal 24-27.
- [14] Prabowo, M. (2022). *Pengantar Sinematografi*. Semarang: The Mahfud Ridwan Institute.
- [15] Pratista, Himawan. (2010). *Memahami Filem*. Yogyakarta: Humerian Pustaka.
- [16] Rahmadi. (2022). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press
- [17] Arsyad, R. B., Badu, S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2022). *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara