

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Metodologi penelitian ini menggunakan kualitatif. Hal ini untuk mencari informasi lebih mendalam tentang eksistensi Ludruk sebagai seni tradisional.

3.1.1 Teknik Pengambilan Data

Untuk mendapatkan data penelitian, teknik pengambilan data dari informan melalui metode sebagai berikut:

a) Wawancara

Dalam sesi wawancara informan akan diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan tema penelitian yang di angkat.

I. Informan

Informan merupakan sumber informasi yang memberikan data-data yang sesuai dengan apa yang diperlukan oleh peneliti. Menurut Spradley (1997), informan merupakan pembicara asli (*native speaker*). Dalam proses penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan informan menggunakan teknik pengambilan sampel purposive (*purposive sampling*), yakni dengan mempertimbangkan bahwa orang-orang yang menjadi informan dianggap benar-benar tahu serta mempunyai hubungan dengan

permasalahan yang akan diteliti, oleh karena itu informan harus sesuai dengan:

1. Kategori Informan

Dalam hal ini kategori yang dibutuhkan sebagai informan ialah:

- Pelaku seni ludruk

2. Kriteria Informan

Agar data yang didapat akurat dan tepat, maka kriteria dari informan harus sesuai dengan yang diharapkan. kriteria tersebut yaitu:

- Pernah berkecimpung sebagai pelaku seni dalam seni tradisional ludruk
- Memiliki jam terbang yang tinggi sebagai pelaku seni ludruk

b) Observasi

Pengamatan dilakukan untuk mendapat informasi yang lebih terperinci tentang seni tradisional ludruk. Agar film pendek yang dibuat sesuai dengan tema dan cerita.

c) Studi Pustaka

Agar tidak terjadi salah paham dalam proses pengumpulan data, maka informasi yang diperoleh akan disamakan dengan teori atau pendapat dari sumber yang pernah ada. Informasi tersebut disamakan melalui proses tinjauan pustaka.

3.1.2 Teknik Analisis Data

Menurut Moleong (2005) analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja.

Miles (1992) menjabarkan analisis data kualitatif terdiri atas tiga alur kegiatan, yaitu:

1. Reduksi data

Memilih data yang didapat dari penelitian dan hasil wawancara dengan pelaku ludruk sebagai informan di lapangan yang dianggap sesuai dengan masalah penelitian

2. Penyajian data

Merancang data hasil wawancara yang telah dipilih atau diseleksi dari keseluruhan data kasar di lapangan selama proses penelitian tentang ludruk. Selanjutnya, dibentuk dalam bagan yang digunakan dalam analisis data

3. Verifikasi dan kesimpulan

Menyimpulkan data hasil penelitian dan wawancara tentang ludruk yang telah direduksi dan disajikan.

3.2 Studi Eksiting

Dalam proses pembuatan film, proses penelitian terhadap studi terdahulu sangatlah penting. pemahaman dan pengamatan yang teliti dapat memudahkan proses pembuatan film Tandhak, studi eksiting juga dilakukan dengan memahami dan mempelajari dari film-film yang pernah beredar sebelumnya. hal ini dilakukan agar kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan film dapat dimengerti. Penelitian film-film terdahulu dapat dilakukan berdasarkan SWOT film berikut.

a. The Little Comedian



Gambar 3.2.1 Potongan Adegan Film Little Comedian

- Strength: Unsur komedinya melekat dengan pembawaan karakter, terdapat dramatisasi cerita karena film mengambil background keluarga.
- Weaknesses: Gaya lelucon khas Thailand yang tidak mudah dipahami pada beberapa scene, yg membuat alur leluconnya datar.

- Opportunity: Menjadi film drama komedi yang kental akan budaya Thailand sendiri
- Threat: Pemahaman audience tentang komedi berbeda-beda

b. Preman in Love



Gambar 3.2.2 Potongan Adegan Film Preman in Love

- Strength: Segi cerita unik dan menghibur, teknik pengambilan gambar dan angle bagus, mampu menyisipkan unsur humor yang fresh dan pendidikan yang baik tanpa menggurui.
- Weakness: Terdapat beberapa unsur sexualitas didalamnya. sehingga tidak cocok apabila di tonton audience dibawah 17 tahun
- Opportunity: Memberikan pesan moral akan pendidikan di Indonesia
- Threat: Aspek nilai pendidikan dalam suatu film masih dipertanyakan keabsahannya

c. Kick Ass



Gambar 3.2.3 Potongan Adegan Film Kick Ass

- Strength: Teknik pengambilan gambar dan angle bagus, penataan effect visualnya rapi, mampu menyisipkan unsur humor yang fresh
- Weaknesses: Sangat kental unsur kekerasannya tanpa sensor dan beberapa unsur sexualitas didalamnya.
- Opportunity: Memberikan pemahaman tentang teknik penggabungan visual effect dengan film live shot
- Threat: Penggabungan teknik visual effect dengan live shot masih sulit tanpa adanya dukungan peralatan yang memadai

3.3 Kesimpulan

Berikut kesimpulan yang diambil dari pengamatan film – film di atas:

JUDUL FILM
The Little Comedian
Preman in Love
Kick Ass

Tabel 3.1 Pengamatan Pada Film

Kesimpulan:

- Dalam pembuatan film, teknik pengambilan gambar dan angle yang baik sangat penting untuk hasil visual yang bagus
- Pesan yang dapat diambil dalam sebuah film penting bagi audience
- Ide dan cerita yang diangkat mempengaruhi kualitas dari film

3.4 Segmentasi, Targeting, Positioning

3.4.1 Geografis:

- a) Ukuran keluarga : Kota besar
- b) Kepadatan : Tengah kota

3.4.2 Demografis:

- a) Usia : 17-25
- b) Gender : L/P
- c) Ukuran Keluarga : 4+(sedang)
- d) Pendidikan : Sma-kuliah

3.4.3 Targeting

Target dalam pembuatan film ini tidak terlalu spesifik, namun lebih ditujukan pada para mahasiswa.

3.4.4 Positioning

Film pendek ini bertemakan cinta dengan background ludruk yang dikemas dengan genre romantisme. Bahasa khas Jawa Timur dipakai didalam film, beberapa penggabungan teknik visual effect dan alur cerita yang kocak bertujuan untuk menghibur audien.

3.5 Analisis Data

3.5.1 Hasil

Dari hasil pengumpulan data dengan metode wawancara terhadap Ary salah satu pelaku kesenian ludruk, maka didapatlah sebuah informasi bahwa ludruk mengalami masa yang suram. Dimana setiap pertunjukan peminatnya berkurang meskipun ludruk mempunyai penggemar sejati yang tidak banyak jumlahnya. Ludruk kehilangan masa kejayaannya mengingat perkembangan zaman yang modern. Para seniman ludruk pun terbilang kurang siap menghadapi perkembangan zaman.

Meskipun berkurangnya peminat. Para seniman ludruk tetap nyaman menjalani profesinya itu. Menjadi seorang tandhak bagi Ary dan salah satu informan yang bernama Santo merupakan sebuah passion bagi mereka. Mereka serasa bebas berbagi peran tandhak dalam sebuah pertunjukan ludruk. Walaupun upah yang didapat hanya sedikit, Beberapa tandhak (laki laki pelaku ludruk) juga ada yang sudah berkeluarga. Mereka menjalani kehidupannya secara normal, masing – masing dari mereka juga

punya cita-cita, salah satunya Ary yang masih aktif sebagai mahasiswa di salah satu Universitas Negeri di Surabaya. Jadi, Ludruk bukan hanya pertunjukan seni biasa, ludruk mempunyai ciri khas dan tetap eksis meskipun terkikis dalam perkembangan jaman. Para pelaku seni ludruk juga mempunyai visi dalam menjalani kehidupannya.

3.5.2 Metode Pencarian Kata Kunci (*Keyword*)

Pencarian kata kunci atau *keyword* ditujukan untuk pengarahannya perancangan film ini kedepannya. Oleh karena itu data dan hasil penelitian sebelumnya menjadi acuan dalam proses penentuan *keyword*. Berikut adalah perancangan *keyword*.

Wawancara dan Observasi	Eksistensi Ludruk Ciri Khas Seni pertunjukan tradisional	Peran
-------------------------------	---	-------

Tabel 3.5 Perancangan Keyword

3.5.3 Deskripsi Konsep

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, konsep yang diperoleh untuk pembuatan film Tandhak adalah *Peran*. Berikut diskripsi dari konsep ini

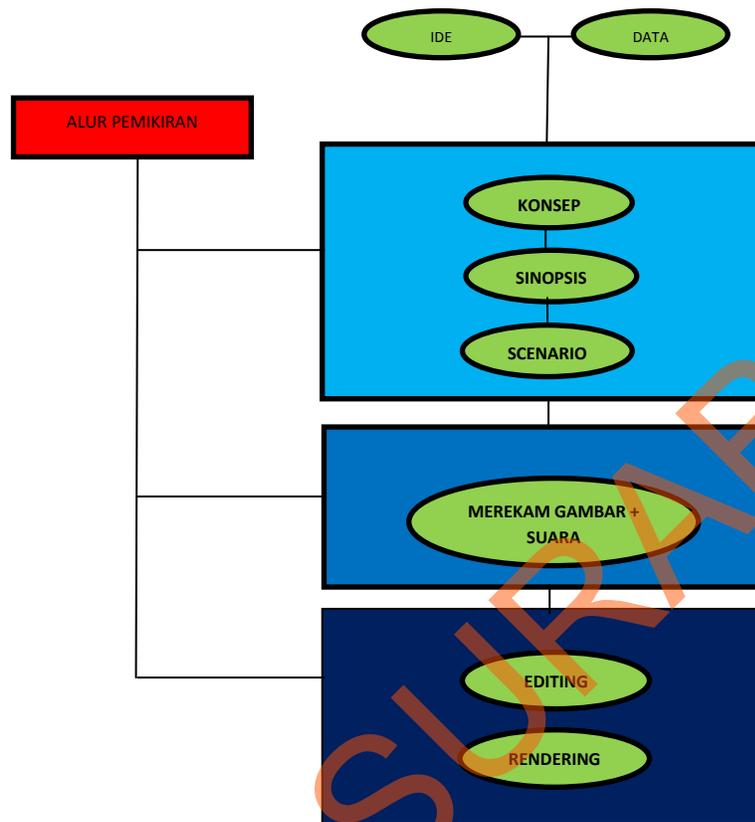
▪ Peran

Penggambaran kata *peran* pada konsep ini adalah sosok yang berperan dalam sebuah pertunjukan ludruk. Ludruk yang memang berupa pertunjukan lelucon atau komedi dijadikan inti cerita yang digabung dengan konsep film yang bergenre romantisme. Konsep *peran* adalah seorang tandhak yang jatuh cinta kepada salah seorang penggemar seni pertunjukan ludruk. Ciri khas yang ditampilkan dari seorang tandhak menjadi hal menarik yang dapat divisualkan dalam film.

3.6 Alur Perancangan Karya

Berikut adalah bagan susunan alur perancangan karya. Pembuatan film pendek ini diawali dengan pencarian ide dan ditambah data yang berasal dari studi literatur, studi eksisting dan wawancara. Setelah fix, konsep pun jadi. Maka langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis. Sinopsis berkembang menjadi skenario. Pada skenario yang telah final, bisa diketahui shot list, setting lokasi, peralatan syuting yang akan dipakai dan dana yang diperlukan. Semua itu masuk ke dalam proses pra produksi. Untuk produksi, yang dilakukan adalah merekam gambar dan suara. Untuk memudahkan editing, saat syuting, jangan lupa menulis laporan pada *script continuity report*. Pada proses pasca produksi, dilakukan pemilihan gambar, yang lalu disusun sesuai skenario, dan diberi audio yang mendukung. Jika telah fix, maka langkah selanjutlah adalah render.

Berikut gambar alur perancangan karya film pendek berjudul Tandhak:



Gambar 3.1 Bagan Alur Perancangan Karya

3.7 Ide dan Konsep

Ide pembuatan film ini berawal dari keprihatinan terhadap perkembangan seni teater rakyat ludruk di Jawa Timur khususnya Surabaya. Masyarakat seakan meminggirkan seni teater rakyat Jawa Timur ini yang sudah berdiri dari berpuluh tahun yang lalu. Ludruk juga kebanyakan diangkat hanya menjadi film dokumenter, dari sini peluang untuk menciptakan film ludruk yang bergenre romantisme lebih menarik untuk dibuat. Serta ide terbentuk karena interaksi

langsung yang terjadi dengan salah pemeran ludruk yang masih eksis di surabaya dan seorang mahasiswa di salah satu Universitas Negeri di Surabaya.

Konsep film pendek ini menceritakan tentang kemelut perjuangan cinta antara Pono, Djamino dan Ningsih. Seorang tokoh utama Pono akan diperankan oleh seorang tandhak ludruk asli. Setting lokasi sebagian besar berada dalam area panggung tempat pertunjukan ludruk. Konsep komedi dibuat natural tanpa melebih-lebihkan visual effect yang akan diterapkan dalam film ini. Ludruk digunakan sebagai cerita utama filmnya.

3.8 Analisis Warna

Pada <http://julio.staff.ipb.ac.id/2012/warna>, yang diakses pada tanggal 25 Januari 2013, warna adalah sesuatu yang sederhana yang hanya mendapat respon akibat tangkapan mata, sehingga kadang membuat dikesampingkan oleh sebagian pihak, namun tak jarang membuat orang berlama-lama memilihnya. Dalam analisis warna, data dari STP (*Segmentation, Targeting, and Positioning*) dan keyword digunakan untuk mencari warna yang akan diterapkan dalam proses colour grading dan konsep wardrobe film pendek berjudul Tandhak ini, Warna yang sesuai dari keyword yaitu *romantic* seperti yang terlihat pada gambar 3.2

