

BAB III

KONSEP DAN PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data ini, peneliti melakukan pada saat melakukan penelitian di Sanggar perkumpulan Ketoprak Dor (LMARS) di Tanjung Mulia, Sumatera Utara menggunakan beberapa macam metode dalam pengumpulan data, yaitu Observasi, wawancara dan studi pustaka. berikut penjelasan masing-masing metode :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana sejarah perkembangan ketoprak dor di kota medan dan untuk mengetahui profil dari ketoprak dor yang terdapat di kota medan melalui sanggar perkumpulan Ketoprak Dor (LMARS) di Tanjung Mulia, Sumatera Utara. Observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media digunakan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ketua sanggar perkumpulan Ketoprak Dor (LMARS) di Tanjung Mulia, Sumatera Utara dengan mengajukan pertanyaan sekitar perkembangan ketoprak dor dan profil sanggar tersebut untuk lebih dikenal.

3. Studi Pustaka

Mengambil informasi yang berasal dari buku ataupun artikel serta berbagai literature yang berkaitan dengan aspek penelitian. Sumber-sumber tersebut

akan digunakan sebagai landasan teori dan alat bantu untuk mendukung pembahasan dalam penyusunan skripsi.

III. Analisis Data

Analisis data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian sejarah dan permasalahan Keotprak Dor ialah metode penelitian 5W + 1H, yaitu :

Tabel III.1 Metode Penelitian 5W + 1H

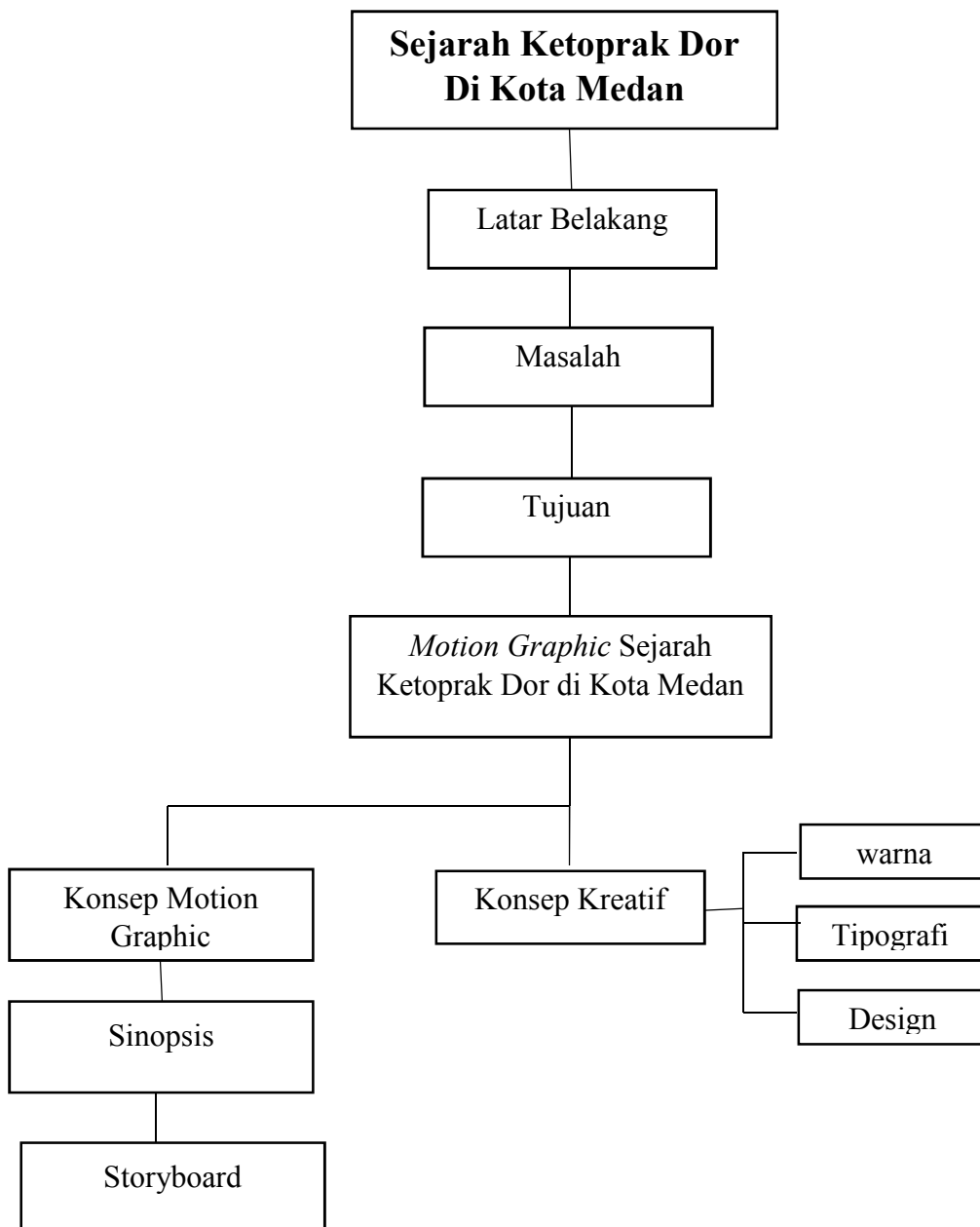
5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media informasi ?	Banyak masyarakat kurang mengetahui Ketoprak Dor dan sejarahnya, terutama di daerah Sumatera Utara banyak yang belum mengetahui kesenian tari dari daerahnya sendiri.
<i>Who</i>	Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai Sejarah Ketoprak Dor ?	Adalah masyarakat, target utama semua kalangan sebagai target utama untuk memberitahukan informasi sejarah dan kesenian tari Ketoprak Dor.
<i>Why</i>	Mengapa masyarakat sampai tidak mengetahui, dan mengapa masyarakat	Tidak seperti sejarah istana Maimun orang di daerah Sumatera langsung dengan mudah mengingat sejarahnya, dengan adanya informasi yang sudah didapat sehingga

	harus mengetahui Ketoprak Dor ?	dengan mufah masyarakat menjadi tahu sejarah Ketoprak Dor.
When	Kapan permasalahan tersebut terjadi ?	Yaitu ketika masyarakat tidak banyak menemukan materi pembelajaran Sejarah Kesenian Tari Ketoprak Dor seperti di buku, baik di sekolah maupun dirumah dan media informasi lainnya.
Where	Dimana sajakah permasalahan itu terjadi ?	Di Kota Medan, walaupun banyak media informasi mengenai sejarah kesenian, tetapi tidak banyak masyarakat yang tahu mengenai sejarah Ketoprak Dor.
How	Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut, ketika masyarakat kurang mengetahui seni tari Ketoprak Dor ?	Sebagian besar karakter masyarakat zaman sekarang adalah sangat suka membaca dan menonton di gadget, tetapi bagaimana gadget dapat menjadi daya tarik dalam membaca dan menonton pada masyarakat, untuk itu media gadget menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut dengan memberikan tontonan motion graphic 2D yang bisa dicari dalam gadget untuk mengenali Ketoprak Dor.

III.3. Ide Kreatif

Dalam membuat suatu konsep perancangan maka dibutuhkan ide kreatif yang berguna untuk menyampaikan pesan dan nilai yang terkandung di dalam sebuah karya. Ide kreatif dari skripsi karya ini adalah sebagai berikut :

III.3.1. Metode Berpikir



Gambar III. I Metode Berfikir
(Sumber : Afdal Annas)

III.3.2. Tema

Tema yang diambil dalam pembuatan *motion graphic* yang akan dibuat yaitu “Sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan”, yang menampilkan berbagai informasi ketoprak Dor terkhususnya di Kota Medan yang dibuat dengan tampilan mewah, komunikatif, informatif, padat dan mudah dipahami,

III.3.3. Target Pengguna

Target audience merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. Penjabaran mengenai *target audience* berisi profil sasaran sebagai berikut:

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Umur : 4 – 60 tahun

Agama : semua agama

Kelas Sosial : semua lapisan masyarakat

b. Psikografi

Target menurut psikografi adalah orang tua dan anak-anak. Secara umum target psikografi adalah para penggemar animasi dan ketoprak Dor.

c. Geografis

Target geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran produk ini :

Daerah Sasaran : Kota Medan

III.3.4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam penyampaian informasi ini adalah dengan menggunakan video *motion graphic* yang berjudul “Sejarah Ketoprak Dor di Kota

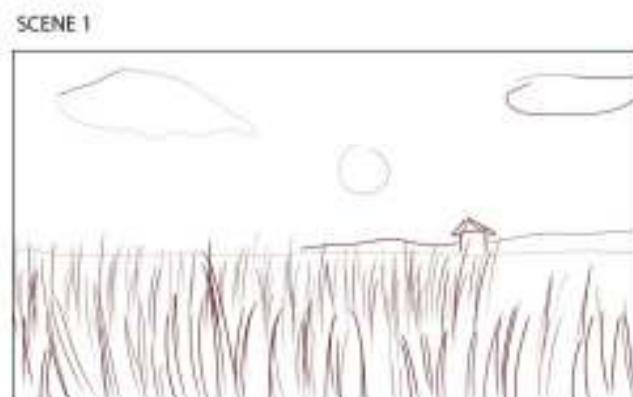
Medan”. Perancangan *motion graphic* tersebut haruslah menggunakan strategi yang mudah dipahami dan tidak membosankan agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh target audience.

III.4. Konsep Media

Konsep media yang digunakan dalam informasi ini adalah seniah video *motion graphic* yang berdurasi pendek berisikan informasi mengenai sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan, dalam konten video yang berisikan data singkat yang akurat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh target audience. Dalam pengerjaannya menggunakan Adobe Photosop CS6 dan digerakkan dalam bentuk *motion* pada After Effect CS6.

III.5. Visualisasi

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual



Gambar III.2. Scene 1
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar diatas menceritakan tiga karakter petani yang berada di sebuah sawah, dan menjelaskan tentang asal mula ketoprak.

SCENE 2



Gambar III.3. Scene 2
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar di atas menggambarkan di sebuah pondok kecil terdapat di dekat sawah lalu salah satu karakter menjelaskan tentang alat music lesug yang digunakan dan dapat menggambarkan asal mula bunyi ketoprak.

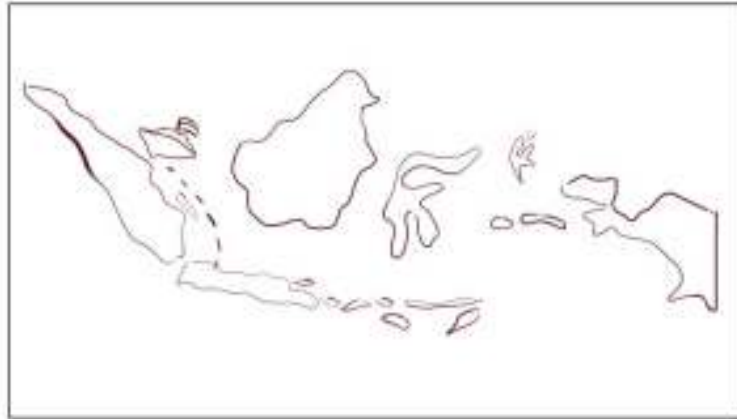
SCENE 3



Gambar III.4. Scene 3
(Sumber : dokumentasi penulis)

Pada gambar sketsa diatas terdapat dua karakter petani sedang duduk santai dan saling bertukar ide yang mereka ketahui tentang ketoprak dor.

SCENE 4



Gambar III.5. Scene 4
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambaran peta diatas sebuah peta indonesia, dan terlihat ada beberapa visual karakter yang berjalan dari pulau jawa menuju pulau sumatera..

SCENE 5



Gambar III.6. Scene 5
(Sumber : dokumentasi penulis)

Terlihat gambaran sebuah keratin elit jawa yang memunculkan ide membentuk ketoprak keratin.

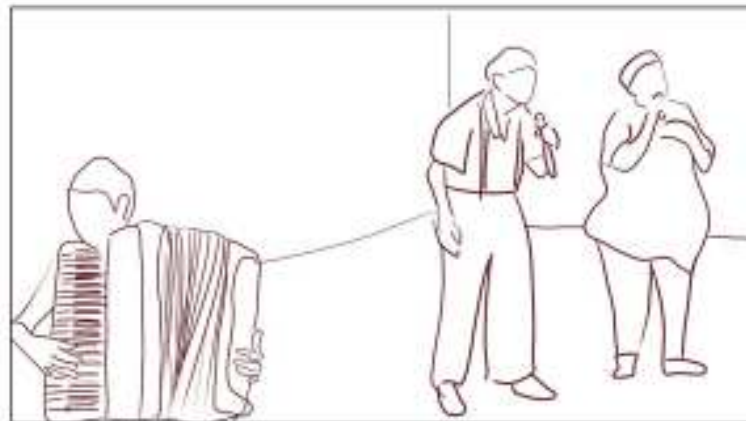
SCENE 6



Gambar III.7. Scene 6
(Sumber : dokumentasi penulis)

Pada tersebut terlihat salah satu karakter menjelaskan ketoprak dor, visual animasi para karakter kuli kontrak yang di datangkan ke para baron belanda dan karakter tantara yang mengawasi mereka.

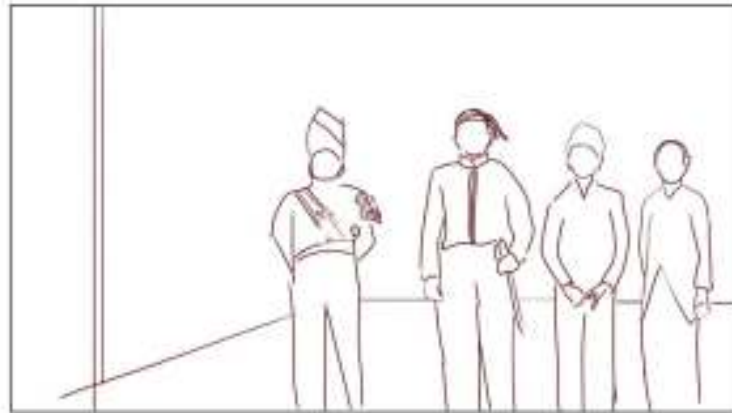
SCENE 7



Gambar III.8. Scene 7
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar di atas beberapa orang memainkan alat music akordion dan harmonium, dan terdapat satu karakter yang menjelaskan tentang alat musik tersebut.

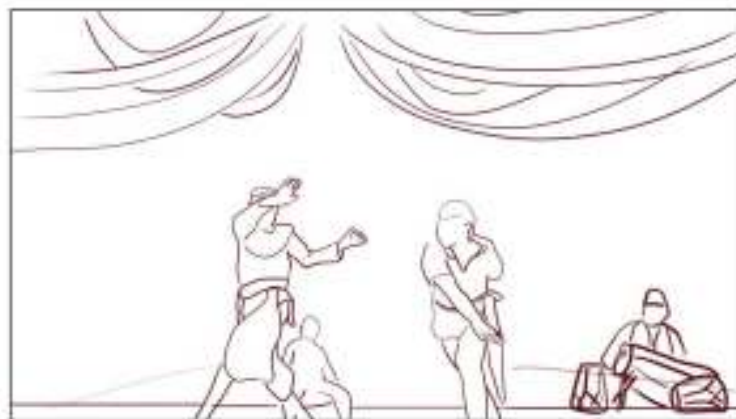
SCENE 8



Gambar III.9. Scene 8
(Sumber : dokumentasi penulis)

Tampilan sebuah pertunjukan ketoprak dor dengan visual animasi raja memakai ikat tali kepala. Karakter menjelaskan tentang pertunjukan yang berlangsung.

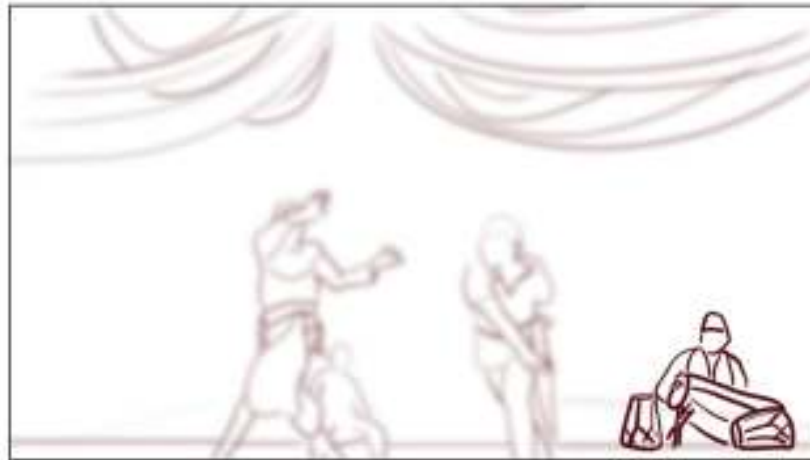
SCENE 9



Gambar III.10. Scene 9
(Sumber : dokumentasi penulis)

Sebuah pentas ketoprak dor dan terdapat visual animasi pakaian pentas yang digunakan dan ditampilkan.

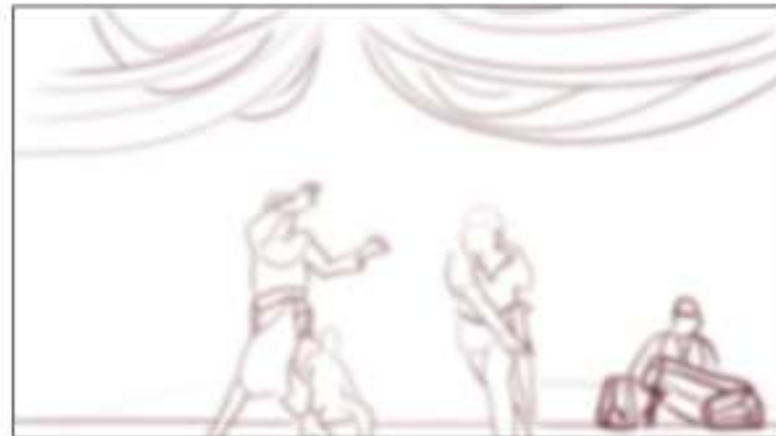
SCENE 10



Gambar III.11. Scene 10
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar di atas menggambarkan sebuah pentas ketoprak dor disaat suriyat sedang maggung sebagai penabuh gendang atau tanjidor.

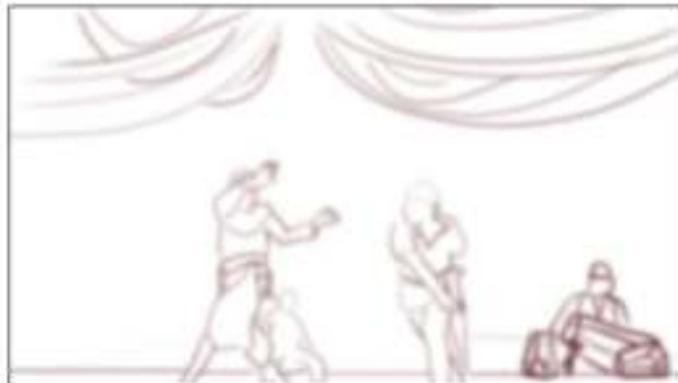
SCENE 11



Gambar III.12. Scene 11
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar di atas background akan di buat menjadi blur dan terdapat karakter yang akan menjelaskan bagian yang terdapat dalam gambar pada ketoprak dor.

SCENE 12



Gambar III.12. Scene 12
(Sumber : dokumentasi penulis)

Gambar menjelaskan karakter tentang kurangnya pengetahuan generasi pemain ketoprak dor saat ini tidak soal sejarah dan tembang-tembang yang digunakan ketoprak dor dulu pada masa lalu.

III.5.2. Alternatif Desain

Alternatif desain dimaksudkan sebagai opsi bagi *user* dalam menentukan karya yang paling sesuai dengan konsep. Alternatif desain meliputi desain logo dan kemasan produk, pada skripsi karya berikut ini adalah :



Gambar III.14. Alternatif desain latar di sawah
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain yang digunakan pada scene satu yang menggambarkan suasana dipedesaan yang menampilkan warna gubuk dengan warna gelap dan langit lebih biru.



Gambar III.15. Desain latar di sawah yang digunakan
(Sumber : dokumentasi penulis)

Desain yang digunakan pada scene satu yang menggambarkan suasana dipedesaan yang menampilkan warna lebih terang dengan warna gelap dan langit lebih muda dan jarak yang menjadi sedikit jauh dari desain awal.



Gambar III.16. Alternatif desain karakter
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain yang digunakan pada karakter berikut ini menggunakan baju berwarna biru rambut ikal dan celana dengan warna merah.



Gambar III.17. Desain karakter yang digunakan
(Sumber : dokumentasi penulis)

Desain yang digunakan pada karakter berikut ini menggunakan baju berwarna biru rambut lurus dan celana dengan warna hitam.



Gambar III.18. Alternatif desain karakter
(Sumber : dokumentasi penulis)

Desain yang digunakan pada karakter berikut ini menggunakan baju berwarna ungu dengan rambut lurus dan celana merah.



Gambar III.19. Desain karakter yang digunakan
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain yang digunakan pada karakter berikut ini menggunakan baju motif garis dengan rambut lurus dan celana hitam.



Gambar III.20. Alternatif desain background
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain yang untuk background motion graphic sejarah ketoprak dor di kota medan menggunakan dasar background berwarna gelap dan font dengan warna putih.



Gambar III.21. Desain background yang digunakan
(Sumber : dokumentasi penulis)

Desain yang untuk background motion graphic sejarah ketoprak dor di kota medan menggunakan dasar background berwarna merah dan font dengan warna putih.



Gambar III.22. Alternatif desain baju yang dikenakan pemain ketoprak dor
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain pada baju yang akan digunakan pada masa pertunjukan oleh pemain ketoprak dor.



Gambar III.23. Alternatif desain baju yang dikenakan pemain ketoprak dor
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain pada baju yang akan digunakan pada masa pertunjukan oleh pemain ketoprak dor.



Gambar III.24. Alternatif desain baju yang dikenakan pemain ketoprak dor
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain pada baju yang akan digunakan pada masa pertunjukan oleh pemain ketoprak dor.



Gambar III.25. Alternatif desain baju yang dikenakan pemain ketoprak dor
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain pada baju yang akan digunakan pada masa pertunjukan oleh pemain ketoprak dor.



Gambar III.26. Alternatif desain pada scene 5
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain diatas menggambarkan dua karakter yang berjalan berdampingan dengan kostum yang berbedadi teras rumah



Gambar III.27. Desain yang digunakan pada scene 5
(Sumber : dokumentasi penulis)

Alternative desain diatas menggambarkan dua karakter yang berjalan berdampingan dengan kostum yang berbeda di dalam ruangan.