

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1 Deskripsi Karya

Dalam perancangan suatu produk Desain Komunikasi Visual, terlibat suatu metode artistic tertentu yang sesuai dengan hasil kreasi idealism estetis perancangannya. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka kesimpulan dari konsep yang akan menjadi acuan desain dalam perancangan *graphic motion* sejarah ketoprak dor adalah latar suasana pedesaan yang diambil dari wawancara, observasi dan analisis SWOT yang pada akhirnya dijadikan sebagai strategi utama.

Pedesaan yang menggambarkan kesederhanaan. Pertama kali ketoprak dimainkan, semua peralatan masih bersifat sederhana, baik dalam hal pakaiannya maupun alat musik yang digunakan untuk iringan, sampai pada ceritanya pun sangat sederhana yakni cerita tentang kehidupan sehari-hari para petani. Pakaian yang digunakan adalah pakaian sehari-hari yang mereka kenakan, alat musik yang digunakan adalah *lesung* (alat penumbuk padi yang terbuat dari kayu), dan cerita yang disajikan berkisar pada kehidupan petani seperti mbok tani yang sudah mengirim makanan pada suaminya yang sedang bekerja di sawah, saat-saat panen, dan sebagainya. Awal mula tujuan penciptaan ketoprak hanya digunakan sebagai hiburan melepas lelah setelah mereka bekerja disawah sehari penuh. Hal ini terlihat pada penggunaan pakaian iringan dan cerita yang semuanya masih sederhana. Kesederhanaan ini tidak hanya pada peralatan yang dipergunakan

saja, melainkan jalan cerita dan dialog yang mereka tampilkan bersifat spontanitas tanpa harus dipersiapkan lebih dulu. Komunikasi antara pemain dan penonton merupakan hal yang wajar dalam menghidupkan suasana pentas. Karena tiprak merupakan alat musik pengiring yang sangat dominan dalam pementasan tersebut, maka mereka menyebutkan pertunjukan dengan nama ketoprak, yang kemudian nama tersebut berkembang sampai sekarang. Kedudukan tiprak yang kemudian diganti dengan kentongan, disebabkan semakin sulitnya tiprak dijumpai di desa-desa. Dalam perkembangan selanjutnya, akhirnya muncul suatu konvensi dalam masyarakat bahwa ciri khas dari pertunjukan ketoprak adalah kentongan. Maka dari itu diharapkan dari perancangan motion graphic sejarah ketoprak dor mampu menyerap dan menambah wawasan baru tentang ketoprak dor dan menambah minat dalam kesenian ketoprak dor yang dibuat dengan cara yang unik dan menarik.

IV.1.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah media motion graphic , dengan alasan merupakan media yang mampu menarik masyarakat untuk menyaksikan media yang dibuat, karena dalam *motion graphic* yang akan dibuat banyak menampilkan informasi seputar sejarah kesenian ketoprak dor, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk tertarik melihat kesenian ketoprak dor.

Motion graphic yang dirancang berdurasi selama 04.37 menit. Dan terdapat beberapa scene dan latar tempat bertemakan desa.



Gambar IV.1. Tampilan Awal *Motion Graphic*
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.2. Tampilan scene pertama komunikasi antar dua karakter menjelaskan tentang sejarah ketoprak dor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.3. Tampilan scene kedua komunikasi antar karakter bertukar ide tentang ketoprak dor dengan background petani desa (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.4. Tampilan scene ketiga komunikasi antar karakter menjelaskan tentang alat musik yang di pakai dalam kesenian ketoprak dor (sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.5. Tampilan scene keempat komunikasi antar karakter menjelaskan asal mula ketoprak dor dengan menampilkan peta Indonesia
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.6. Tampilan scene kelima komunikasi antar karakter menjelaskan asal mula ketoprak dor dengan menampilkan pejabat kerjaan atau elit keraton
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.7. Tampilan scene keenam karakter kuli kontrak yang sedang bekerja di perkebunan milik belanda dan eropa di tanah deli
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.8. Tampilan scene ketujuh pertunjukan seni ketoprak dor dengan beberapa karakter yang melakukan aktivitas
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.9. Tampilan scene kedelapan menampilkan beberapa lakon yang biasa di mainkan dalam ketoprak dor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.10. Tampilan Scene kesembilan adegan dalam pertunjukan kesenian ketoprak dor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.11. Tampilan scene kesepuluh pertunjukan kesenian ketoprak dor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.12. Tampilan dokumentasi pertunjukan kesenian ketoprak dor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.13. Tampilan informasi tentang ketoprak dor untuk meningkatkan minat pada masyarakat
(sumber : dokumentasi penulis)

IV.1.2. Karakter Media Utama

1. Karakter Utama



Gambar IV. 14. Orang Pertama
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV. 15. Orang Kedua
(sumber : dokumentasi penulis)

Tokoh utama dalam animasi terdapat dua orang lelaki yang banyak menjelaskan tentang sejarah ketoprak dor secara bergantian .

2. Karakter Pendukung



Gambar IV.16. Karakter dua lelaki yang berprofesi sebagai petani
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.17. Karakter dua lelaki yang berprofesi elit Jawa dan pejabat keraton yang memainkan ketoprak blankon
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.18. Karakter dua perempuan yang berprofesi sebagai kuli kontak
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.19. Karakter dua laki-laki yang berprofesi tentara yang mengawasi kuli kontak
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.20. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain gendang
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.21. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain harmonika
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.22. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain tanjidor
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.23. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai penari
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.24. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai penyanyi
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.25. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.26. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.27. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.28. Karakter seorang perempuan yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.29. Karakter dua orang lelaki yang berperan sedang memainkan adegan suatu lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.30. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.31. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.32. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.33. Karakter seorang lelaki yang berperan sebagai pemain lakon dalam pementasan
(sumber : dokumentasi penulis)

IV.1.3. Media Pendukung

Adapun media yang akan digunakan untuk membantu mempublikasikan karya yaitu :

a. X-Banner



Gambar IV.34. Desain Media Pendukung X-Banner 106 cm x 60 cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

b. Poster



Gambar IV.35. Desain Media Pendukung Poster 29,7 cm x 42 cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

c. Spanduk



Gambar IV.36. Desain Media Pendukung Spanduk
(Sumber : dokumentasi penulis)

d. PIN



Gambar IV.37. Desain Media Pendukung PIN 5 cm x 5 cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

e. Gantungan Kunci



Gambar IV.38. Desain Media Pendukung Gantungan Kunci
(Sumber : dokumentasi penulis)

f. Totebag

Gambar IV.39. Desain Media Pendukung Totebag 40 cm x 30 cm
(Sumber : dokumentasi penulis)

g. T-Shirt

Gambar IV.40. Desain Media Pendukung T-Shirt
(Sumber : dokumentasi penulis)

IV.1.4 Buku Panduan Karya



Gambar IV.41. Halaman Cover Buku Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)

Daftar Isi	
01	Daftar Isi
02	Sejarah
04	Pakaian Yang Dikenakan
05	Alat Musik
05	Akordion
06	Jidor
07	Gendang
08	Media Utama
08	Adobe Photoshop CC
09	Adobe Illustrator
09	Adobe After Effect
10	Font
11	Media Pendukung
11	Pin
12	Gantungan Kunci
13	Poster
14	Tote Bag
15	Baju
16	Spanduk
17	K-Banner

Gambar IV.32. Halaman Daftar isi
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.45. Halaman 4 Pakaian Dalam Kesenian Ketoprak Dor
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.46. Halaman 5 Alat Musik Akordeon yang digunakan Dalam Kesenian Ketoprak Dor
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.47. Halaman 6 Alat Musik Jidor yang digunakan Dalam Kesenian Ketoprak Dor
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.48. Halaman 7 Alat Musik Gendang yang digunakan Dalam Kesenian Ketoprak Dor
(Sumber : dokumentasi penulis)



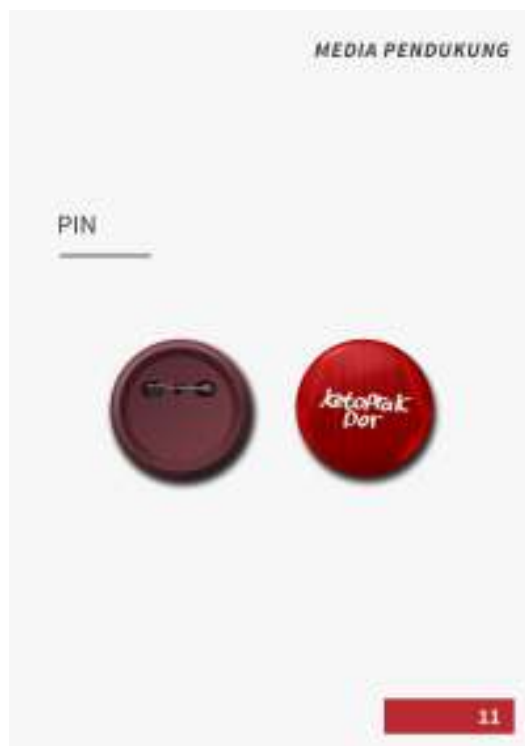
Gambar IV.49. Halaman 8 Alat Media Utama yang digunakan Pada Proses Pembuatan Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.50. Halaman 9 Alat Media Utama yang digunakan Pada Proses Pembuatan Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



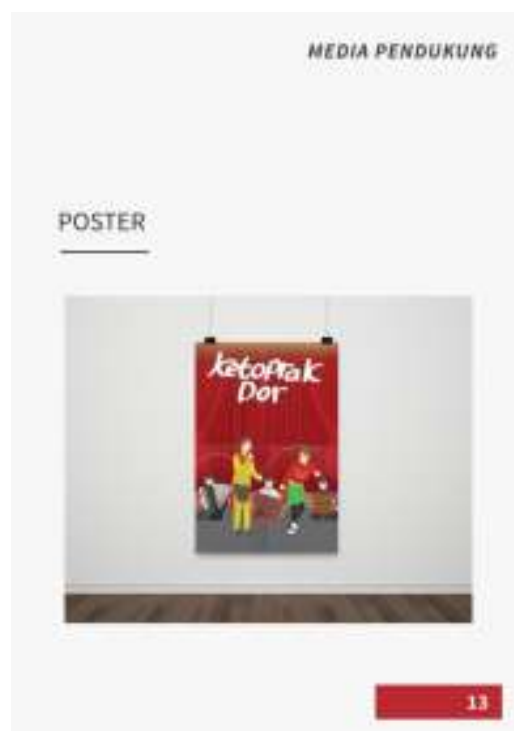
Gambar IV.51. Halaman 10 Huruf (Font) yang digunakan Pada Proses Pembuatan Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.52. Halaman 11 Media Pendukung PIN yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.53. Halaman 12 Media Pendukung Gantungan Kunci yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.54. Halaman 13 Media Pendukung Poster yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



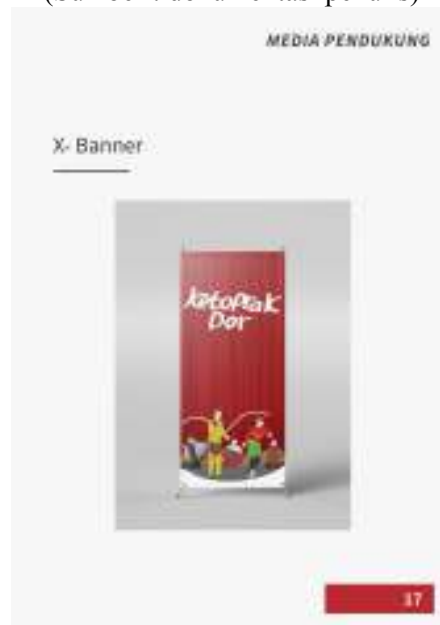
Gambar IV.55. Halaman 14 Media Pendukung Totebag yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.56. Halaman 15 Media Pendukung T-Shirt yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.57. Halaman 16 Media Pendukung Spanduk yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.58. Halaman 17 Media Pendukung X-Banner yang digunakan Pada Pameran Karya
(Sumber : dokumentasi penulis)

IV.1.5 Poster Proses Perancangan



Gambar IV.59. Poster Proses Perancangan *Motion Graphic* Sejarah Ketoprak Dor di Kota Medan (Sumber : dokumentasi penulis)

Pada poster dijelaskan dijabarkan proses perancangan pembuatan *motion graphic* *Sejarah Ketoprak Dor Di Kota Medan* adalah sebagai berikut :

1. Proses awal pembuatan membuat gambar sketsa manual dari naskah dengan menggunakan pentab, sketsa yang digambar berupa karakter, alat yang digunakan, background scene, serta pakaian yang digunakan oleh karakter.
2. Setelah proses pembuatan sketsa, selanjutnya memberikan pewarnaan pada sketsa yang ditelah dibuat agar lebih terlihat menarik.
3. Selanjutnya, memberikan efek pada gambar, agar tampak lebih hidup dan menarik serta menerapkan konsep yang sesuai dengan karakter.
4. Proses terakhir yang dilakukan adalah melihat hasil setelah proses render pada aplikasi adobe after effect lalu memberitahukan kepada khayalak banyak tentang motion yang dibuat.

Poster proses perancangan dengan konsep *inforgraphic* merangkum isi dari buku panduan karya. Poster proses perancangan dibuat mengguankan *flat designi* agar penyajian informasi mudah dimengerti. Berikut informasi lengkap dari poster perancangan :

Ukuran : A1 (59,4 x 84,1 cm)

Bahan : Albatros dye

Ilustrasi : Proses Perancangan

Tipografi : Bebas

Visualisasi : Coreldraw X7

Realisasi : *Digital Printing*

IV. 2. Pembahasan

IV.2.1. Pameran Karya

Berdasarkan hasil pameran yang di adakan di Universitas Potensi Utama, pengkarya melakukan pengukuran ketercapaian karya yang telah dihasilkan dalam bentuk wawancara dan kuesioner. Adapun bukti kegiatan selama pameran berlangsung dilampirkan dalam bentuk dokumentasi foto. Berikut dokumentasi foto selama kegiatan pameran berlangsung :



Gambar IV.60. Pengkarya menjelaskan karya kepada pengunjung pameran
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.61. Pengkarya menjabarkan dan menjawab pertanyaan pengunjung pameran
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.62. Pengunjung pameran mengisi kuesioner untuk menilai hasil karya
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.63. Dokumentasi pengkarya dan pengunjung pameran
(Sumber : dokumentasi penulis)

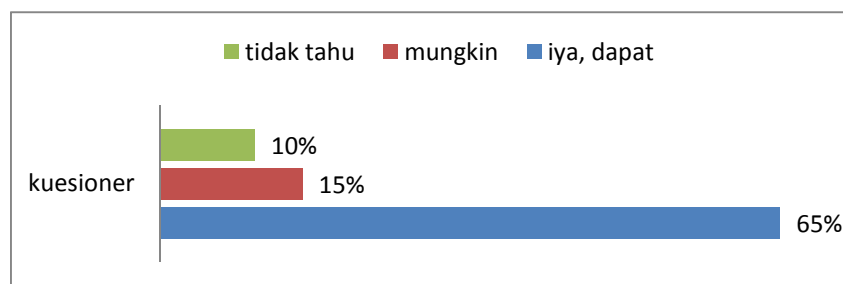
IV.2.2. Kuesioner Karya

Kuesioner karya dibutuhkan untuk meninjau keberhasilan karya yang telah dihasilkan. Kuesioner karya yang dibagikan pada saat pameran karya. Berikut pertanyaan yang dilampirkan :

1. Setelah melihat Highlight Biografi Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, Apakah motion ini dapat menjadi media pembelajaran baru?
 - a. Iya, dapat
 - b. Mungkin
 - c. Tidak Tahu
2. Apakah cerita yang disampaikan didalam Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, bisa menggerakkan kamu untuk lebih memperdulikan kesenian tari yang lainnya?
 - a. Iya
 - b. Tidak
 - c. Sedikit
3. Dari cerita Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, Apakah anda dapat merasa bangga melihat kesenian tari Ketoprak Dor dijadikan motion graphic?
 - a. Iya, Bangga
 - b. Biasa
 - c. Tidak Tahu
4. Apa kritik dan pesan yang anda dapat berikan untuk pengkarya, dimana untuk meningkatkan karyanya yang lebih baik :

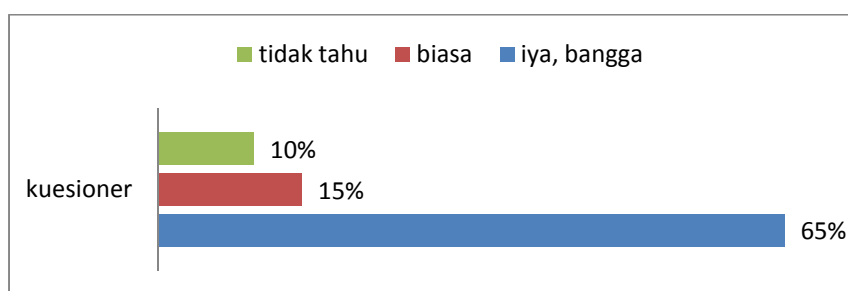
Hasil kuesioner karya yang dari responden diakumulasikan sebagai berikut :

1. Setelah melihat Highlight Biografi Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, Apakah motion ini dapat menjadi media pembelajaran baru ?



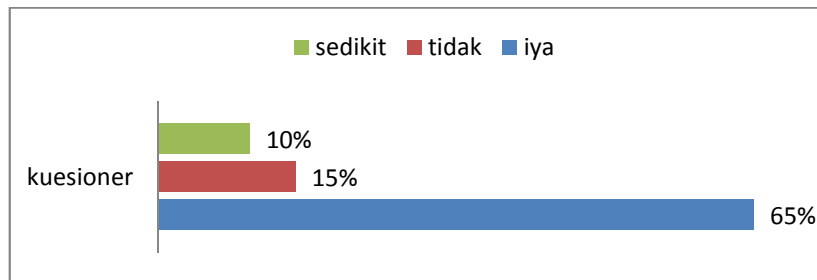
Gambar IV.64. Grafik perolehan hasil keusioner pertanyaan no. 1
(Sumber : dokumentasi penulis)

2. Apakah cerita yang disampaikan didalam Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, bisa menggerakkan kamu untuk lebih memperdulikan kesenian tari yang lainnya?



Gambar IV.65. Grafik perolehan hasil keusioner pertanyaan no. 2
(Sumber : dokumentasi penulis)

3. Dari cerita Motion Graphice Sejarah Ketoprak Dor, Apakah anda dapat merasa bangga melihat kesenian tari Ketoprak Dor dijadikan motion graphic?



Gambar IV.66. Grafik perolehan hasil keusioner pertanyaan no. 3
(Sumber : dokumentasi penulis)

Kuesioner yang diberikan kepada pengunjung memperoleh respon dengan baik, hal ini dapat disimpulkan bahwa para pengunjung antusias melihat *graphic motion* sejarah ketoprak dor, dan respon yang dihasilkan dari pengunjung ketika melihat hasil karya tersebut menumbuhkan pengetahuan tentang sejarah kesenian ketoprak dan menambah minat pengunjung untuk mengetahui dan melestarikan ketoprak dor di kota Medan.

IV.3. Dokumentasi Narasumber



Gambar IV.67. Narasumber I
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.68. Proses Latihan di Sanggar
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.69. Proses Latihan di Sanggar
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar IV.66. Penampilan Anggota LMars
(Sumber : dokumentasi penulis)