

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Analisis

##### 3.1.1 Identifikasi Masalah

Video dokumenter kesenian jaranan kidalan dirancang dengan menggunakan metode design thinking. Metode ini berfokus pada proses *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, langkah pertama yaitu *empathize* dalam tahapan ini menganalisis informasi kesenian jaranan kidalan digunakan untuk membuat video dokumenter kesenian jaranan kidalan, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi kesenian Jaranan untuk memahami secara mendalam aspek visual dan pendengaran yang menjadi daya tarik tersendiri. Dengan mengamati gerak tari, ekspresi wajah para penari serta keselarasan musik pengiringnya, diharapkan Hakikat Artistik dan Budayanya dapat terjaga. Dari observasi yang telah dilakukan, pertunjukan kesenian jaranan menunjukkan bahwa penonton yang hadir adalah anak-anak dan orang dewasa yang banyak sedangkan usia remaja sangatlah kurang. Selain itu observasi ini bertujuan untuk mengeksplorasi interaksi antara penari dan penonton sehingga menimbulkan kesan partisipatif yang memperkaya pengalaman artistik secara keseluruhan.

b. Wawancara

Dalam wawancara dengan salah satu pelaku seni Jaranan terungkap bahwa mereka memiliki dedikasi yang tinggi terhadap kesenian tradisional ini.

Pelaku - pelaku seni mengungkapkan pentingnya mempertahankan warisan budaya dan nilai-nilai tradisional melalui pertunjukan jaranan kidalan. Selain itu, mereka juga menyoroti tantangan dalam menjaga keberlanjutan kesenian ini di tengah perubahan budaya dan teknologi. Terungkap bahwa pementasan menemui sejumlah kendala. Kesulitan dalam menjaga konsistensi latihan di sela-sela rutinitas sehari-hari. Selain itu untuk setiap pementasan banyak hal-hal yang menjadi kendala seperti perizinan kegiatan, penonton yang terkadang kurang kondusif dan banyak lainnya.

c. Studi Dokumen

Dari jurnal terdahulu milik Hanifati Alifa (2016), kesimpulan masalah yang diangkat dalam artikel ini adalah dinamika seni pertunjukan Jaran Kepang di Jawa Timur yang mengalami perubahan dari asalnya yang bersifat ritual menjadi tontonan yang mengasyikkan. Seni pertunjukan ini juga mengalami pergulatan dengan kekuatan tradisi, dan agama. Selain itu, artikel juga mencoba mendeskripsikan fenomena magis dalam seni Jaran Kepang dari segi konteks kehidupan seniman Jaran Kepang. Ditemukan bukti-bukti sejarah yang menggambarkan perjalanan panjang kesenian ini dari masa ke masa. Melalui analisis laporan pertunjukan dan dokumen budaya, evolusi tari. Dalam konteks budaya lokal, dokumen-dokumen ini memberikan pemahaman mendalam tentang warisan budaya. dan perubahan yang dialami kesenian Jaranan seiring berjalannya waktu.

### **3.1.2 Pemecahan Masalah**

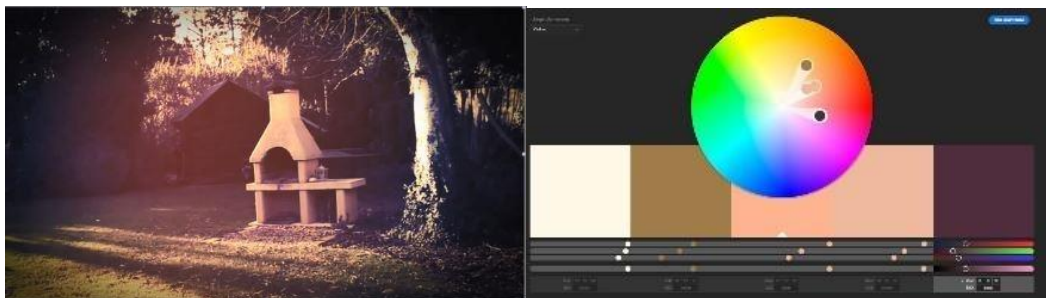
Tahapan kedua desain thinking yaitu define dalam tahapan ini menggunakan metode miles huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Berdasarkan uraian identifikasi masalah, informasi observasi, wawancara dan studi dokumen terhadap seni jaranan merupakan pendekatan komprehensif untuk memahami dan melestarikan esensi seni dan budaya. Observasi memberikan wawasan aspek visual dan auditori dalam pertunjukan, sedangkan wawancara mengungkap tantangan yang dihadapi para seniman dalam menjaga kualitas pertunjukan. Kajian dokumen menggambarkan perkembangan dan perubahan kesenian jaranan dari waktu ke waktu, memberikan wawasan mengenai warisan budaya dan adaptasinya terhadap perubahan zaman. Secara keseluruhan, pendekatan ini mempertimbangkan aspek teknis, emosional, dan historis untuk menjaga kelestarian seni tradisional. Berdasarkan analisa tersebut maka rumusan masalahnya adalah dibutuhkannya media untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kesenian jaranan kidalan. penulis menawarkan solusi permasalahan tersebut dengan membuat video dokumenter keseni jaranan kidalan. Untuk mendefinisikan konsep dokumenter, penulis mengkaji data hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi dijadikan acuan dalam pembuatan film dokumenter.

## **3.2 Perancangan**

### **3.2.1 Konsep Perancangan**

Dalam tahapan ketiga desain thinking yaitu ideate tahapan ini merancang konsep. Video dokumenter ini bertujuan untuk mengeksplorasi kekayaan seni

tradisional Indonesia, khususnya seni Jaranan Kidalan. Dalam perancangan ini, akan mengeksplorasi sejarah, makna budaya dan keindahan pertunjukan Jaranan dari berbagai sudut pandang. Dalam video dokumenter ini menggunakan perancangan *non-linear narrative* melibatkan penataan cerita tanpa mengikuti alur cerita melainkan menggunakan elemen seperti kilas balik, potongan waktu, sudut pandang berbeda. Dan juga menggunakan *color grading* efek *vintage* melibatkan penyesuaian warna video untuk meniru estetika visual era tertentu, sering kali menciptakan tampilan unik dari masa lalu. Berfokus pada palet warna klasik, seperti rona hangat, gradasi warna menurut efek *vintage* menghadirkan rasa nostalgia dan memberikan nuansa *vintage* pada video.



Gambar 3.1 *Color grading*

### 3.2.2 Proses Perancangan

Tahapan keempat dalam desain thinking yaitu prototype tahapan ini menggunakan 3 tahapan pembuatan video yaitu pra produksi, produksi, dan paskah produksi. Proses perancangan video dokumenter dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi, melakukan tahap pembuatan sinopsis, treatment dan storyboard.

a. Sinopsis

Jaranan Kidalan Malang sebuah seni pertunjukan tradisional yang berasal dari Kab Malang, Jawa Timur, Indonesia. Pertunjukan ini merupakan perpaduan indah antara tarian, musik, dan telah menjadi bagian penting dari warisan budaya.

Pertunjukan Jaranan Kidalan melibatkan sejumlah penari yang mengenakan kostum, termasuk kuda tiruan yang terbuat dari anyaman banbu (jaran) yang menandakan karakter dalam cerita. Musik pengiring yang dimainkan dengan alat-alat tradisional seperti kendhang, saron, dan gamelan memberikan latar belakang yang kuat untuk pertunjukan. Musik ini juga menciptakan ritme yang mendalam dan atmosfer yang memukau.

Selain menjadi hiburan, Jaranan Kidalan Malang juga memiliki dimensi spiritual yang dalam. Pertunjukan ini sering kali dianggap sebagai sarana komunikasi dengan dunia spiritual dan terdapat ritual-ritual tertentu sebelum pertunjukan dimulai.

Kesenian Jaranan Kidalan Malang bukan hanya sekadar pertunjukan seni, tetapi juga memegang peran penting dalam memelihara dan merayakan nilai-nilai budaya dan sejarah lokal. Ini adalah salah satu contoh yang indah tentang bagaimana seni tradisional dapat memperkaya pengalaman masyarakat dan wisatawan serta mempertahankan warisan budaya Indonesia yang kaya.


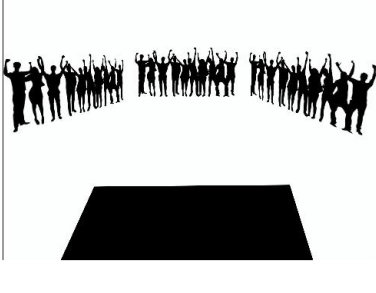


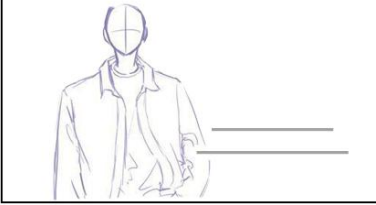
*b. Treatment*

Treatment Jaranan Kidalan	
1.	EXT. Pembukan Footage : Bumper opening  TO CUT
2.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : Suasana awal sebelum pertunjukan  TO CUT
3.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : Ritual sebelum pertunjukan  TO CUT
4.	ENT. Lapangan pertunjukan Footage : Perlengkapan jaranan Melihatkan apa saja yang menjadi atibut jaranan  FADE OUT
5.	INT. Ruang tamu Footage : Narasumber Narasumber menjelaskan sejarah jaranan kidalan  TO CUT
6.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : pementasan Tarian pembuka jaranan  TO CUT
7.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : Pementasan Melihatka perpindahan pertunjukan  FADE OUT
8.	INT. Ruang tamu

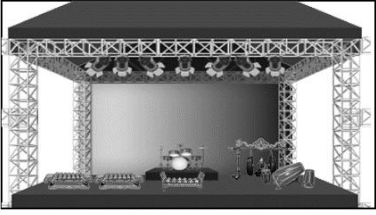

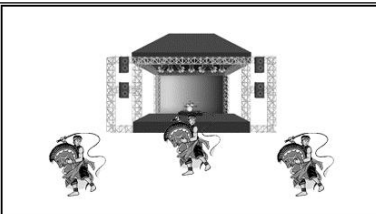
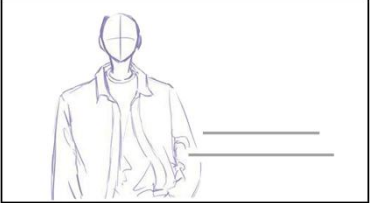
	Footage : narasumber Narasumber menjelaskan sejarah jaranan kidalan	TO CUT
9.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : pementasan Melihatkan penari mulai kesurupan	TO CUT
10.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : pementasan Detai penari yang kesurupan	TO CUT
11.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : pementasan Keramainan penonton	FADE OUT
12.	INT. Ruang tamu Footage : narasumber Narasumber menjelaskan sejarah jaranan kidalan	TO CUT
13.	EXT. Lapangan pertunjukan Footage : penari setelah pementasan <i>Subtitle</i> Narasi untuk melestarikan jaranan kidalan	FADE OUT
14.	Scroll Credit	

Tabel 3. 1 *Treatment*

## c. Storyboard

No	Penjelasan	Storyboard
1.	Bumper	
2.	Suasana sebelum pementasan	
3.	Ritual sebelum pertunjukan	
4.	Detail atribut jaranan	
5.	Wawancara narasumber	



6.	Melihatkan para pemain musik	
7.	Sekilas pertunjukan	
8.	Pelampiran jaranan kidalan	
9.	Narasumber	
10.	Penutup	<p style="text-align: center;"><b>outro</b></p>

Tabel 3. 2 *Storyboard*

## 2. Produksi

Pada tahap ini, perancang melakukan produksi video secara langsung ke lapangan. Pertama, dilakukan pengambilan footage jaranan kidalan saat melakukan pertunjukan. Kedua, melakukan pengambilan video wawancara terhadap narasumber.

Pengambilan video jaranan kidalan dilakukan di Bambu Mewek Park, yang berada di Jalan Ikan Tombro Tunjungsekar Kec. Lowokwaru Kota Malang. Dengan paguyuban Jaranan Kidalan Suropatih sebagai penampil dalam pentas tersebut. Dalam pengambilan footage perancang melakukan improve dari story board di karenakan kondisi di lapangan yang tidak memungkinkan. Untuk pengambilan shoot sendiri menggunakan *long shoot* dan *medium shoot* dengan pengambilan angle *eye level angle*, *high angle*, dan *low Angle*. Dalam pengambilan footage dengan menggunakan kamera fuji XT-100 lensa kitt, dan juga di bantu dengan menggunakan kamera Iphone XR sebagai *backup*.



Gambar 3.2 Poster Kegiatan



Gambar 3.3 Proses pengambilan video

Untuk pengambilan video wawancara narasumber dilakukan di rumah narasumber di Cemorakandang Malang. Dalam pengambilan video wawancara perancang menggunakan pengambilan gambar medium close up bertujuan untuk memperjelas ekspresi wajah narasumber. Alat yang di gunakan untuk pengambilan video wawancara sama menggunakan kamera fuji XT-100 lensa kitt, dengan pengambilan shoot *medium shoot eye level angle*, dengan bantuan tripod agar video yang dihasilkan setabil. Untuk pengambilan suara menggunakan *handphone* dengan bantuan mic clip on MV01 Fantech agar suara yang di hasilkan lebih jelas. Wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. bagaimana Sejarah singkat kesenian jaranan kidalan?
- b. dari kapan jaranan kidalan ada?
- c. siapa mengawali jaranan kidalan?
- d. dimana awal mula jaranan kidalan di pertunjukan?
- e. apa pembeda jaranan kidalan dengan jaranan lain?



Gambar 3.4 Pengambilan video wawancara

### 3. Pasca Produksi

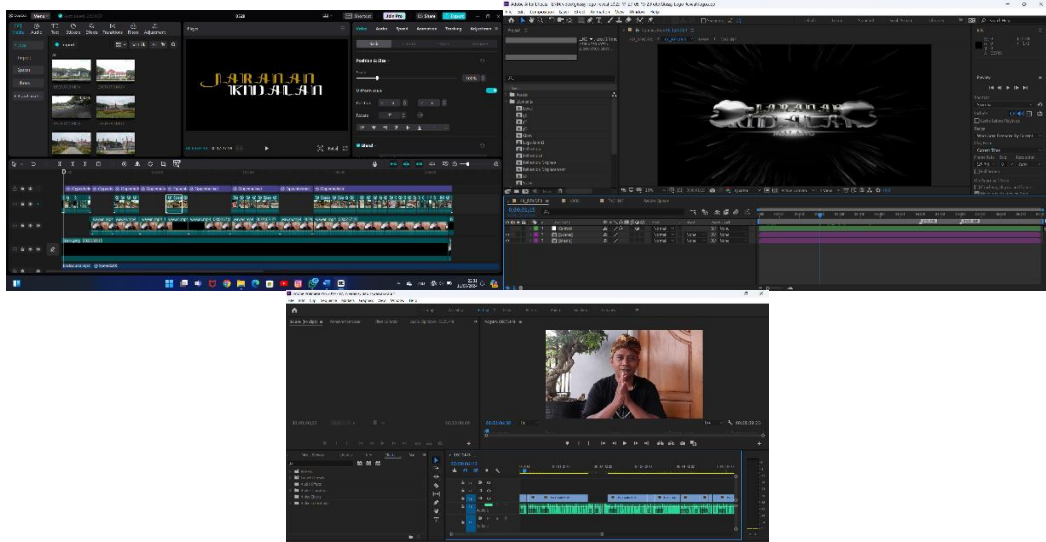
Setelah melakukan proses produksi, selanjutnya adalah proses editing atau yang sering disebut sebagai pasca produksi, Dimana footage yang telah di ambil diolah menggunakan perangkat lunak khusus hingga menjadi video documenter yang siap di tayangkan. Pada tahap ini, semua footage yang telah di dapatkan di pilih dan di urutkan bedasarkan kebutuhan agar menjadi video yang baik. Dan untuk footage wawancara di lakukan penyocokan audio yang dimana audio dan video yang sebelumnya terpisah di jadikan satu dan di cocokan antara audio dan suara agar menjadi video yang baik.

Setelah proses penyortiran dan penggabungan audio dan video wawancara selesai, tahap editing dimulai. Dalam pembuatan video documenter jaranan kidalan, menggunakan teknik *editing cut to cut*, yang memungkinkan perpindahan gambar yang cepat dan efisien, memberikan alur dinamis dan menarik. Untuk menghasilkan tansisi dintara video agar tidak terlihat kasar, efek tansisi digunakan pada beberapa bagian. Transisi yang digunakan adalah *dip to*

*black*, yang menyiptakan efek *fade-out* atau *fade-in* memberikan kesan perpindahan video secara halus.

Salah satu langkah penting dalam pasca produksi video adalah koreksi warna. Langkah ini melibatkan penyesuaian warna untuk mendapatkan tampilan video yang diinginkan. Tujuan utama adalah memberikan konsistensi visual pada keseluruhan video dan meningkatkan penceritaan. Pada video dokumenter jaraan kidalan, menggunakan tone warna sedikit gelap kecoklat dan hijau an yang dirancang untuk menggambarkan Sejarah dan mistis.

Selain aspek visual, elemen teks juga menjadi perhatian tersendiri dalam video dokumenter ini. Pemilihan font yang di gunakan bertujuan untuk memastikan teks yang di tampilkan sesuai dan mudah untuk dibaca. Untuk judul menggunakan font Jawa Palsu yang memiliki tampilan nuansa tradisional. Untuk *subtitle* dan informasi tambahan menggunakan font Arial agar mudah untuk di baca.



Gambar 3.5 Proses editing



Gambar 3.6 Alur proses pembuatan video

### 3.3 Rancangan Pengujian

Tahapan terakhir dari desain thinking yaitu test. Tahapan rancangan pengujian yang dipakai adalah *Alpha testing* dan *Beta testing*, ditinjau dari hasil akhir video dokumenter yang telah diselesaikan sehingga dapat diuji oleh ahli dibidang videografi dengan lembar pertanyaan seperti berikut:

LEMBAR VALIDASI MEDIA OLEH AHLI MEDIA						
Judul Penelitian	: Perancangan Video Dokumenter Kesenian Jaranan Kidalan Malang					
Penyusun	: Mubammad Fauzan Khalilani					
Instansi	: STIKI Malang					
Dengan Hormat, Melalui instrumen validasi ini saya mohon kepada Bapak memberikan penilaian terhadap media yang saya rancang. Saran dan koreksi dari Bapak sangat saya butuhkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari media ini sehingga layak untuk dipublish.						
<b>A. Petunjuk Pengisian:</b> Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan Bapak terhadap setiap pertanyaan mengenai video profil wisata Sirah Kencong. Apabila ada saran, koreksi, dan tambahan, mohon Bapak menuliskannya pada lembar yang tersedia.						
<b>B. Identitas:</b> Nama : ..... Jabatan/Pekerjaan : ..... Instansi : .....						
Keterangan: 1. Sangat Kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Baik Sekali						
No	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Media</b>						
1	Kualitas visual (resolusi, kecerahan, dan kontras)					
2	Kualitas audio (kejernihan suara, volume, dan sinkronisasi dengan gambar)					
3	Pengambilan gambar (sudut pandang, pergerakan kamera, dan focus)					
4	Editing dan transisi					
5	Efek Visual dan Animasi					
<b>Aspek kemenarikan</b>						
6	Keterarikan Awal					
7	Daya Tarik Visual (gambar, grafik, warna)					
8	Alur Cerita Video					
9	Musik dan Efek Suara					
10	Durasi video					
11	Informasi yang disampaikan					
12	Kreativitas Konten					
13	Interaksi dan keterlibatan					
14	Orisinalitas					
15	Pesan emosional					
<b>Aspek kesesuaian</b>						
16	Kesesuaian dengan Tujuan					
17	Kesesuaian dengan Audiens					
18	Kesesuaian dengan Tema					
19	Kesesuaian dengan Informasi					
20	Relevansi Konten					
Penutup						
Masukan dan Saran:						
<b>Kesimpulan:</b> ( ) Layak untuk digunakan tanpa perbaikan ( ) Layak untuk digunakan dengan perbaikan sesuai saran ( ) Tidak layak untuk digunakan						
						Malang, .....
						Validator Ahli Media
						.....
						NIP.

Gambar 3.3 Lembar Validasi Ahli

Pengujian selanjutnya membuat kuisisioner yang ditujukan ke audiens yang telah menonton video tersebut melalui google form dengan beberapa pertanyaan seperti berikut:

No	Pertanyaan	SK	K	B	CB	SB	Keterangan
1.	Setelah menyaksikan video profil dokumenter tersebut, apakah memiliki pandangan yang baik akan kesenian jaranan kidalan?						
2.	Menurut anda, bagaimana kualitas visualisasi dari video dokumenter tersebut?						
3.	Seberapa baik video tersebut menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam kesenian Jaranan Kidalan?						
4.	Bagaimana dengan sinematografi dari video dokumenter yang telah anda saksikan?						
5.	Apakah sudah baik dan sesuai backsound dari video tersebut?						
6.	Seberapa menarik narasi dan alur cerita yang disajikan dalam video ini?						
7.	Menurut anda, apakah informasi dari video						

dokumenter tersebut telah tersampaikan dengan baik?						
---	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.3 *Pertanyaan uji responden*

Setiap pertanyaan diukur menggunakan skala likert dengan 5 rentang skala sebagai berikut:

- a. Sk: Sangat Kurang (point 1)
- b. K: Kurang (point 2)
- c. B: Baik (point 3)
- d. CB: Cukup Baik (point 4)
- e. BS: Baik Sekali (point 5)

Interpretasi skor dari uji responden digunakan berdasarkan perhitungan skala likert. Sebelum menentukan interpretasi maka dilakukan rentang jarak interval sebagai kriteria interpretasi. Rumus rentang interval dari 0% - 100% adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Interval Skor Persen (I)} &= 100 / \text{rentang skala likert} \\
 &= 100 / 5 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Maka kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

<b>Range</b>	<b>Interprestasi</b>
0%-19,99%	Tidak Baik
20% - 39,99%	Kurang Baik
40% - 59,99%	Baik
60% - 79,99%	Cukup Baik



80% - 100%	Sangat Baik
------------	-------------

Table 3.4 *ketentuan hasil uji responden*

Selanjutnya perhitungan skor tiap aspek pertanyaan dihitung menggunakan rumus berikut:

T= Total keseluruhan skor responden

Y= skor tertinggi x jumlah responden

Rumus Index  $\% = \frac{T}{Y} \times 100$