

IMPLEMENTASI METODE 5-GROOVE DALAM SOFTWARE VISUAL GRAFIS SEBAGAI PENUNJANG PROSES KREATIF PEMBUATAN TEATER

Panji Novantara ¹⁾, Gentur Priguna S ²⁾ Yolla Miranda ³⁾

¹⁾ *Manajemen Informatika Universitas Kuningan*

²⁾ *Sistem Informasi Universitas Kuningan*

Jl Cut Nyak Dien No 36 A Cijoho Kabupaten Kuningan

Email : Panji@uniku.ac.id

Abstrak

5-Groove is a method created by researchers in combining various software for the creative process of theater making. As is known, the growth of theater in Indonesia, especially the contemporary theater that always combines the application of technology in its application occurs so rapidly. In fact, Indonesian theaters are often performed abroad. This is a challenge for people to be able to create a more unique theater, attracted foreign countries, and can take advantage of existing technology in the making. 5-Groove means 5 software paths that can be done for theater creation in sequence. Dramatica Pro is used to create a play of theater performances, ranging from outline, plot, character creation and characterization, physical characteristics of characters, plot, and the whole process of making the whole script. Photoshop CS3 obviously serves as a software for editing images like theater stage background. MatLab is known as a useful application for graphics creation, but actually this software can be used to cut the song format. Wav, so the song only sounds instrumental. In addition, also assisted by the Power Sound Editor. Autodesk 3ds Max is an application for creating an overview in blocking theater as well as the stage property layout, Corel VideoStudio 12.0 is the last application in the theater making process, as it is a video editing software which is used after theater performances are completed. With 5-Groove, making the theater can be simpler because it uses easy-to-reach software, which can reduce production costs and be more economical.

Keywords : Teater, 5-Groove, Dramatica Pro 4.0, Photoshop CS3, MatLab 7.0.4, Power Sound Editor, Auto desk 3ds Max 2011, Corel VideoStudio 12.0..

1. Pendahuluan

Teater merupakan salah satu nilai seni yang cukup diminati masyarakat. Apalagi teater modern yang banyak menggunakan teknologi komputer. Tidak dapat dipungkiri, untuk menyaksikan satu pertunjukan teater kontemporer, masyarakat harus mengeluarkan biaya yang tinggi, dan teater semacam ini biasanya disaksikan oleh masyarakat kalangan menengah ke atas. Melalui penciptaan 5-Groove inilah penulis mencoba menjawab semua pertanyaan itu. 5-Groove berarti empat jalan yang perlu dilakukan secara runut dalam menciptakan teater. Aplikasi-aplikasi tersebut meliputi Dramatica Pro untuk pembuatan naskah, Photoshop CS3 untuk latar gambar, MatLab dan Power Sound Editor sebagai aplikasi latar suara, serta Autodesk 3ds Max sebagai perangkat lunak untuk merancang blocking pemain, pengaturan properti panggung, dan

pencahayaannya dengan basis 3 dimensi, serta Corel VideoStudio 12.0 sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk edit video setelah pementasan teater berakhir dan bermanfaat bagi publikasi ke masyarakat umum. Teater kontemporer masih tetap bisa dilakukan namun dengan mereduksi biaya produksi, yaitu dengan cara penggunaan perangkat lunak komputer yang friendly dan mudah diperoleh di pasaran. Seperti diketahui, dewasa ini pembuatan teater lebih didominasi oleh teknologi yang mahal sehingga kerap kali hanya digelar oleh lembaga-lembaga besar.

Dengan adanya 5-Groove, penulis berharap metode ini dapat diterapkan di masyarakat dengan memaksimalkan nilai guna perangkat lunak yang ada, sekaligus menghilangkan stigma bahwa untuk membuat teater memerlukan peralatan teknologi yang mahal, bahkan harus berasal dari luar negeri.

Maka dari itu penulis memberikan judul, “Implementasi 5-Groove Dalam Software Komputer Sebagai Proses Kreatif Pembuatan Teater”.

Secara umum rumusan permasalahan yang terdapat pada Implementasi Metode 5 Groove dalam software visual grafis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat teater dengan metode 5-Groove.
2. Apa saja keuntungan yang dapat diperoleh dari membuat teater dengan metode 5-Groove?
3. Bagaimana langkah-langkah untuk bisa menerapkan metode 5-Groove di kalangan pengguna?

Adapun tujuan dari penelitian Implementasi Metode 5 Groove dalam software visual grafis, diantaranya:

1. Untuk dapat mengetahui perangkat-perangkat lunak yang termasuk ke dalam 5-Groove.
2. Untuk dapat mengetahui fungsi dan tujuan dari metode 5-Groove.
3. Untuk dapat memahami langkah-langkah membuat teater dengan 5-Groove.
4. Untuk dapat mengetahui keuntungan 5-Groove. Untuk dapat menerapkan 5-Groove dalam pembuatan teater di kehidupan sehari-hari.
5. Untuk dapat menerapkan 5-Groove dalam pembuatan teater di kehidupan sehari-hari.

Adapun manfaat dari penelitian Implementasi Metode 5 Groove dalam software visual grafis, diantaranya:

1. Dapat membuat teater dengan metode 5-Groove, terutama dalam menunjang proses pembelajaran di kampus, karena materi mengenai teater ada pada kegiatan seni mahasiswa dapur sastra UNIKU.
2. Dapat dijadikan acuan pembelajaran dalam pembuatan teater yang ekonomis, namun menarik.
3. Dapat membuat teater dengan metode 5-Groove, khususnya bagi para seniman, sutradara, dan orang-orang yang berkecimpung dalam seni peran.

4. Untuk dapat menerapkan 5-Groove dalam pembuatan teater di kehidupan sehari-hari.

2. Kajian literature

Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang sangat ditekankan adalah perangkat lunak aplikasi (application software). Program ini ditujukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam aplikasi tertentu yang sudah dibuat oleh pabrik pembuat perangkat lunak aplikasi.

Program aplikasi dibuat dengan menggunakan perangkat lunak bahasa. Application software memiliki dua tujuan, yaitu perangkat lunak aplikasi tujuan umum (general purpose application software) dan perangkat lunak aplikasi tujuan khusus (special purpose application software).

Dalam hal ini, 5-Groove membahas mengenai perangkat lunak aplikasi tujuan umum. Adapun aplikasi yang digunakan :

1. Dramatica Pro 4.0

Dramatica merupakan aplikasi yang berguna bagi pembuatan berbagai macam naskah fiksi, seperti cerita pendek, novel, skenario film, sampai naskah teater. Aplikasi ini dapat menjadi alat bantu melakukan beragam kolaborasi dan analisis yang bersumber dari keinginan pengembangan ide cerita. Membangun cerita melalui model yang diciptakan berdasarkan konsep Dramatica akan sangat menolong para peneliti pemula untuk dapat menguatkan cerita. Artinya, cerita akan terfokus dan tidak melebar ke konflik yang lain.

Ini merupakan suatu permasalahan yang biasa dialami oleh peneliti pemula, karena mereka memiliki kesulitan dalam mengatur konflik, bahkan membuat cerita itu tidak pernah berakhir serta tak fokus akibat konfliknya yang sangat banyak.

1. Photoshop CS3

Photoshop atau Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak edit visual. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengedit berbagai macam gambar, foto, dan pembuatan efek. Para fotografer digital dan perusahaan-perusahaan iklan biasa menggunakan software ini, maka tak aneh jika dijuluki sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah

gambar, dan bersama Adobe Acrobat dinobatkan sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems.

2. MatLab 7.0.4 dan Power Sound Editor

MatLab memang dikenal sebagai perangkat lunak untuk memanipulasi matriks, pemplotan fungsi dan data, implementasi algoritma, pembuatan antarmuka pengguna, serta antarmuka dengan program dalam bahasa lainnya. Software ini masuk ke dalam batasan sebagai komputasi numerikal dan bahasa pemrograman komputer generasi keempat.

3. Autodesk 3ds Max 2011

Setelah sukses dengan 3ds Max 2010, Autodesk segera meluncurkan 3ds Max 2011 yang memiliki fitur lebih canggih dengan penampilannya yang elegan. 3ds Max merupakan aplikasi andalan bagi para desain grafis. Toolbar yang disediakan sangat menarik, seperti pemilihan bentuk objek, animasi, pergerakan gambar, dan pembuatan efek-efek bersamaan dengan gabungan High Dynamic Range (HDR) yang sangat kuat dari versi sebelumnya.

4. Corel VideoStudio 12.0

Perangkat lunak yang berada di bawah naungan Corel ini memiliki kemampuan untuk mengedit video. Jelas, ini digunakan pada tahap terakhir setelah pementasan teater. Selain editing secara visualnya, Corel VideoStudio ini pun dapat mengedit audionya, serta menambahkan beberapa teks pada video tersebut.

Software ini memiliki tiga kategori, yaitu VideoStudio Editor, Movie Wizard, dan DV to DVD Wizard. Fasilitas yang dimilikinya adalah dalam edit visual-audio, di antaranya toolbar film, 3D, build, clock, F/X, flashback, mask, peel, push, roll, rotate, slide, stretch, wipe, video, image, audio, project video, Windows Media Library, color, video filter, title, decoration, serta library organizer.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dimaksud adalah meliputi metode pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data. Adapun jenis metode penelitian ini adalah metode eksperimen, karena langsung dilakukan berdasarkan percobaan dari gabungan aplikasi

hasil inovasi peneliti, serta menghasilkan sesuatu dari perangkat lunak komputer yang di aplikasikan hingga menghasilkan suatu karya.

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan terhadap perangkat-perangkat lunak yang masuk ke dalam 5-Groove, yaitu Dramatica Pro, Photoshop CS3, MatLab 7.0.4 dan Power Sound Editor, Autodesk 3ds Max 2011, dan Corel VideoStudio 12.0.

3.2. Tempat Penelitian

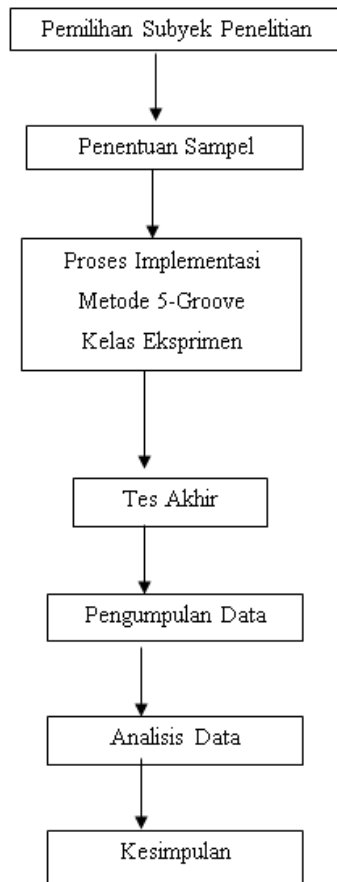
Penelitian akan dilaksanakan di Laboratorium Aplikasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dengan objek penelitian Pembuatan Teater di Teater Sado UNIKU .

3.3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan berdasarkan rumusan masalah. analisis tersebut adalah sebagai berikut :

1. Dalam Merancang dan Mengimplementasikan Metode 5-Groove Aplikasi Visual Grafis dalam proses kreatif pembuatan teater.
2. Untuk menganalisis cara mahasiswa menggunakan Metode 5-Groove dalam pembuatan teater, maka digunakan analisis observasi dan wawancara.
3. Dalam menganalisa, merancang, dan mengimplementasikan Metode 5-Groove aplikasi Visual Grafis pada proses pembuatan Teater maka digunakan analisis observasi, wawancara dan studi literatur.
4. Untuk menganalisa efektivitas Metode 5-Groove dalam Aplikasi Visual Grafis dalam pembuatan Teater maka digunakan analisis Indefenden Sampel T Test.
5. Untuk menganalisa tanggapan Mahasiswa dan Seniman terhadap hasil pembuatan Teater menggunakan Metode 5-Groove, maka digunakan analisis Skala Likert.

Untuk memudahkan proses penelitian maka disusun alur sebagai berikut :



Gambar 3.1. Alur Penelitian

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Semua perangkat lunak yang ada dalam 5-Groove (5 rangkaian) merupakan aplikasi-aplikasi yang mudah digunakan dan cukup erat di kalangan masyarakat (friendly). Dalam 5-Groove, aplikasi yang digunakan tidak terlalu rumit, namun tetap memiliki keunggulan yang lebih dibandingkan aplikasi lainnya.

4.1 Membuat Naskah dengan Dramatica Pro versi. 4.0

Proses yang pertama adalah membuat naskah di Dramatica Pro. Software ini bisa diperoleh melalui situs resminya, yaitu www.dramatica.com. Sebelum digunakan, terlebih dahulu harus diinstal di komputer. Langkah-langkahnya adalah :



(a)



(b)

[illegible]

(c)

Pada bagian Typecast Dramatica Character, ada beberapa opsi yang harus dipilih. Protagonist untuk tokoh utama, antagonist untuk tokoh penghalang, skeptic untuk tokoh pendukung dalam memunculkan kelengkapan konflik, sidekick untuk pendukung tokoh protagonist, contagonist untuk karakter yang

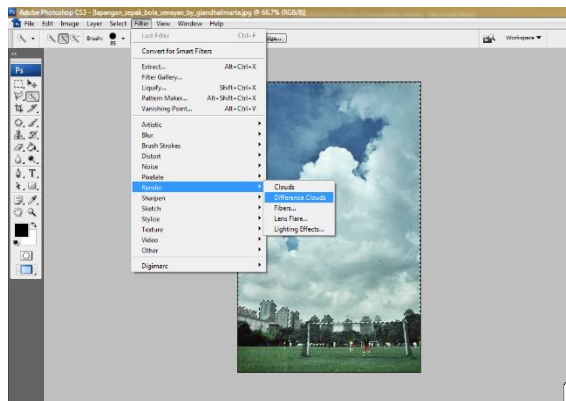
berseberangan dengan protagonist namun muncul di tengah cerita, guardian untuk tokoh yang berperan sebagai pelindung tokoh utama, reason untuk memerankan tokoh dengan sifat tenang dan selalu berpikir logis, serta emotion untuk tokoh pemicu dalam konflik yang besar.

Apabila pengguna sudah mahir menggunakan Dramatica Pro, maka dalam pembuatan naskah dapat sangat mudah, yaitu cukup menggunakan fasilitas Story Engine dengan hanya menyelesaikan 24 langkah saja. Story Engine terdapat di menu Storyforming

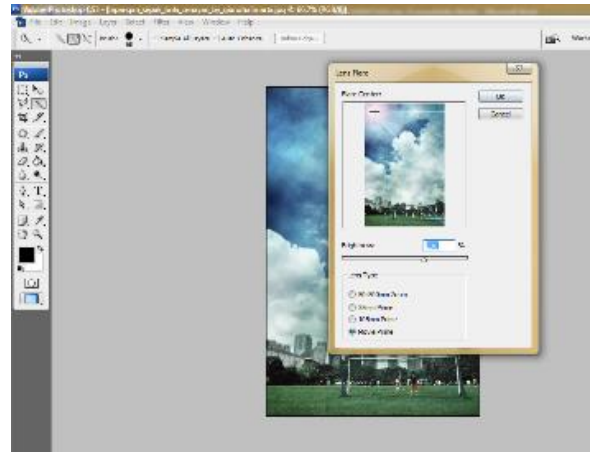
Langkah terakhir dari penggunaan Dramatica Pro adalah dengan memilih opsi Reports untuk mengkaji ulang hasil naskah teater yang telah dibuat, dan hasil lembaran ini dapat dicetak.

4.2 Membuat Latar Gambar dengan Photoshop CS3

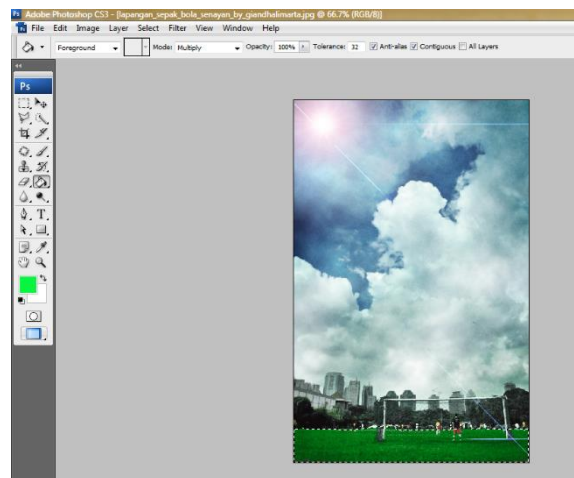
Background merupakan suatu ornamen penting dalam pementasan teater, sebab dapat menggambarkan latar tanpa harus bermain di tempat yang bersangkutan. Untuk membuat latar gambar, gambar awal terlebih dahulu didapatkan melalui internet, tetapi kemudian harus diedit lagi untuk bisa menghasilkan gambar yang sempurna. Photoshop CS3 digunakan karena perangkat lunak ini sudah cukup dikenal masyarakat dan penggunaannya pun dinilai lebih mudah dibandingkan dengan Corel Draw. Langkah-langkah mengedit gambar menggunakan Photoshop CS3 adalah:



(a)



(b)

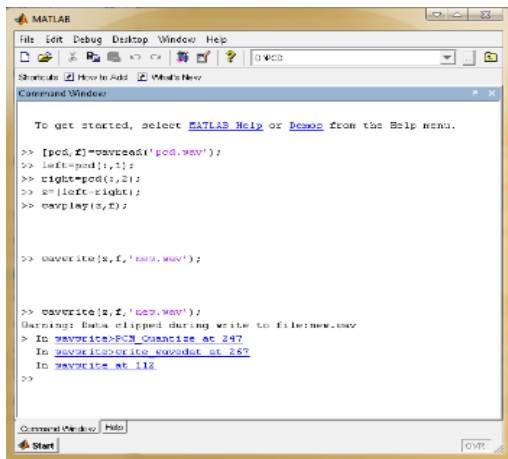


(c)

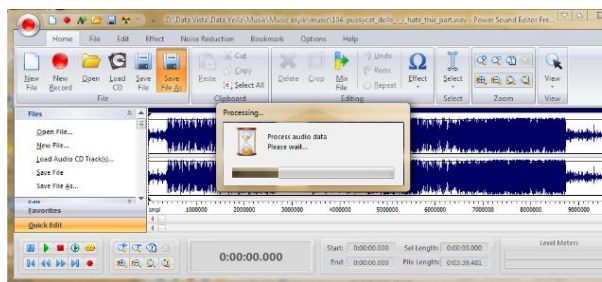
Langkah membuat latar gambar yaitu melalui menu Smart Object kemudian pilih file yang diedit, lalu pilih Quick Selection Tool atau hanya menekan tombol W, lalu pilih Add to Selection dengan mengatur Brush yang diinginkan, kemudian Fade Difference Clouds. Kemudian atur penerangan gambarnya dengan cara pilih menu filter-render-Lens Flare-Movie Prime, lalu pilih warna lapangan menjadi hijau terang.

4.3 Membuat Latar Suara dengan Matlab 7.0.4 dan Power Sound Editor

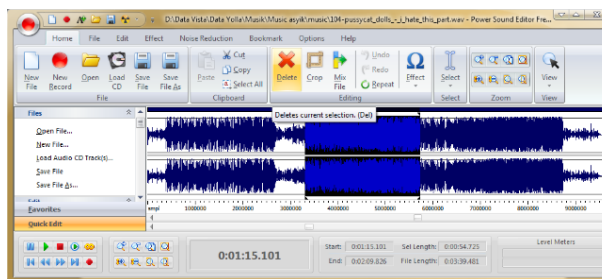
Jalur 5-Groove yang ketiga adalah membuat background dengan menggunakan MatLab 7.0.4 serta Power Sound Editor. Langkah-langkahnya sebagai berikut :



(a)



(b)

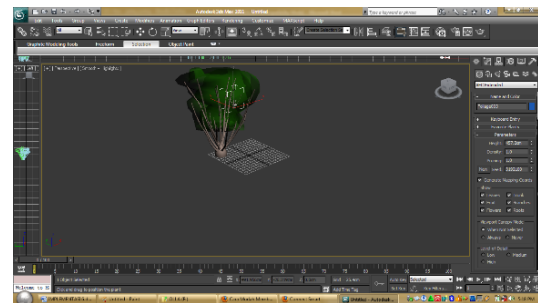


(c)

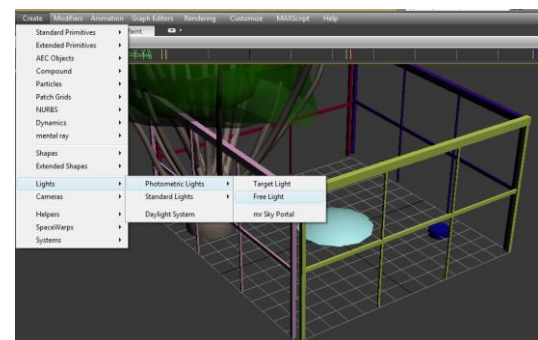
Membuat Array tersebut sesuai dengan nama audio yang tadi telah disimpan. Dalam hal ini dinamai pcd.wav. Setelah mengetikkan skrip `wavplay(z,f)`; secara otomatis hasil lagu yang sudah dihilangkan suara vokalnya akan dimainkan. Kemudian, pengguna dapat menyimpan file tersebut dengan cara memasukkan skrip `wavwrite(z,f,'new.waf')`, Dalam penelitian ini, pada bagian reff lagu akan dihilangkan menggunakan Power Sound Editor.

4.4 Merancang Properti, Blocking, Pencahaya, dan Kamera dengan Autodesk 3ds Max 2011.

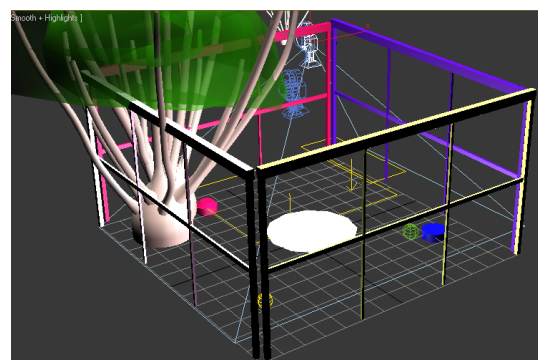
Untuk membuat rancangan properti dalam panggung, blocking, dan tata lampu digunakan Autodesk 3ds Max 2011. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah :



(a)



(b)



(c)

Membuat properti terlebih dahulu. Di sini, scene pertama teater berada di lapangan hijau yang ada sebuah pohon di sudutnya. Pilih menu `Create > AEC Extended > Foliage > Favorite Plants`. Kemudian pilih jenis pohon apa yang diinginkan. Di sini digunakan pohon Big Yucca.

Selanjutnya membuat properti tambahan berupa kolam di tengah lapang dan pagar, serta penempatan blocking pemain. Yang berwarna merah adalah tokoh utama (Miranda), yang berwarna biru adalah tokoh pembantu (Patrick). Caranya adalah pilih menu Create > Standard Primitives. Kemudian pilih bentuk-bentuk apa saja yang akan dibuat. Sesungguhnya, tokoh dapat dibuat dalam bentuk tubuh seperti manusia, namun memerlukan waktu yang cukup lama, sebab 3ds Max mengharuskan pembuatan objek yang detail. Dalam penelitian ini hanya berbentuk silinder saja untuk mengefesiensikan waktu, karena tujuan utamanya hanyalah pengaturan tata letak saja.

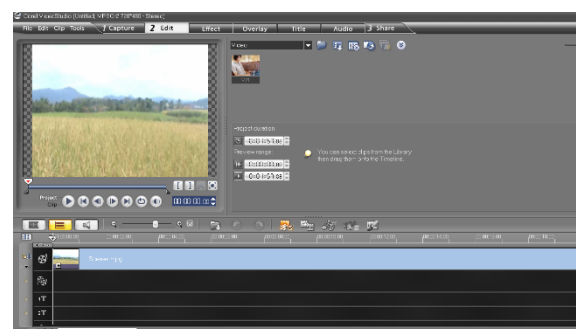
Tahap selanjutnya adalah membuat pengaturan cahaya (lighting). Pilih menu Create > Lights > Photometric Lights > Free Light. Kemudian atur sudut-sudut mana saja yang akan diberikan cahaya.

Proses terakhir dari tahapan di Autodesk 3ds Max 2011 ini adalah membuat pengaturan kamera. Pilih menu Create > Cameras > Free Camera. Lalu atur angle mana yang cocok untuk menjadi sorotan kamera.

Software ini memang sangat multiguna untuk proses pembuatan teater atau film. Semua rancangan telah dibuat, mulai dari naskah hingga rancangan posisi kamera. Dan sekarang, pementasan teater dilaksanakan dengan sejumlah detail ornamen yang telah diatur.

4.5 Mengedit Video dengan Corel Video Studio 12.0.

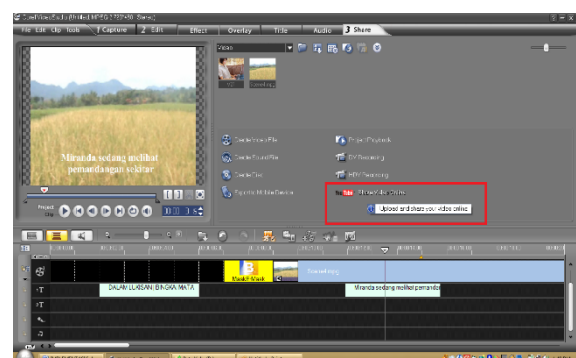
Setelah merancang naskah, latar gambar, latar suara, properti, blocking, pencahayaan, dan fokus kamera, metode terakhir dalam 5-Groove adalah mengedit video hasil pementasan teater yang sudah dilakukan. Pementasan teater kecil, 'Bingkai Mata dalam Lukisan' sudah dilakukan direkam menggunakan kamera digital Sony dengan resolusi 10 megapixel.



(a)



(b)



(c)

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Membuat pementasan teater kini sudah menggunakan teknologi, sebab teater yang biasa diusungkan adalah teater kontemporer yang modern dan canggih. Hampir setiap pementasan teater diberikan pengaturan cahaya (lighting) dan posisi kamera jika ingin direkan, lalu dipublikasikan.

Dengan 5-Groove yang diberi penafsiran sebagai 5 langkah secara runut dalam membuat teater dengan menggunakan berbagai perangkat lunak, yaitu Dramatica Pro 4.0 sebagai aplikasi pembuatan naskah teater, Photoshop CS3 sebagai perangkat lunak edit latar belakang gambar, MatLab 7.0.4 dan Power Sound Editor untuk membuat latar suara, Autodesk 3ds Max 2011 untuk membuat rancangan properti, blocking, teknik pencahayaan, dan fokus kamera, serta Corel VideoStudio 12.0 sebagai aplikasi edit video setelah ada proses perekaman teater. Versi-versi software yang digunakan dalam 5-Groove ini hampir dimiliki oleh kebanyakan masyarakat. Tetapi tidak menuntut kemungkinan untuk menggunakan versi yang lebih terbaru lagi.

5-Groove dapat membantu membuat rancangan teater secara lebih detail dan terstruktur. Rangkaian ini merupakan sebuah kegiatan yang harus dilakukan secara runut untuk menghasilkan teater yang sempurna.

5.2 Saran

Saran-saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini diberikan kepada tiga kalangan, pelajar, masyarakat, dan pemerintah. Bagi mahasiswa, metode 5-Groove ini dapat diterapkan dalam membuat teater, sebab pembelajaran mengenai teater sudah ada di kurikulum pendidikan. 5-Groove dapat membentuk sebuah rancangan atau proposal awal yang ditujukan kepada guru pembimbing sebelum memulai pementasan teater. Pelajar sebagai generasi bangsa harus bisa mengembangkan eksistensi dari teater Indonesia serta teknologi informasi dan komunikasi di negara ini.

Bagi masyarakat, metode 5-Groove dapat menjadi acuan untuk membuat teater yang baik dan terstruktur, atau bahkan menciptakan metode yang baru lagi dalam membuat pementasan yang menarik.

Sedangkan bagi pemerintah, 5-Groove harus menjadi dorongan bagi pemerintah untuk memfasilitasi masyarakat menggunakan metode ini, baik itu dari sosialisasi konsepnya dan penyediaan barang-barangnya. Konsep ini dapat menjadi pengembang kreativitas bagi masyarakat.

Daftar Pustaka

- HM, MBA, Akt., Ph.D., Jogyanto, 2003. Sistem Teknologi Informasi. Penerbit Andi: Yogyakarta.
- Media, Laksamana, 2008. Mudah dan Cepat Mengarang Novel Profesional dengan Dramatica Pro. Penerbit Andi: Yogyakarta.

Sugianto, Mikael, 2010. Seri Belajar Cepat
Desain Interior Modern 3DS Max.
Penerbit Andi: Yogyakarta.

Prasetyo, Eko, 2012. Pengolahan Citra
Digital & Aplikasinya menggunakan
Matlab. Penerbit Andi: Yogyakarta.

Scott Kelby, Matt, 2013. The Photoshop
Elements II. Penerbit : Serambi Ilmu
Semesta.

Hendratman, Hendi, 2016. Video Editing
dan Video Production. Penerbit :
Informatika.