

## **BAB III**

### **RANCANGAN KARYA**

#### **3.1 Tahapan Pengkaryaan**

Didalam penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu:

##### **3.1.1 Persiapan Penelitian**

Menyiapkan beberapa rancangan wawancara dengan pertanyaan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber di Bandung tentang menjadi tim *rookie Mobile Legends* di skena kompetitif Bandung. Pertanyaan tersebut dipelajari relevansinya dan disusun sedemikian rupa hingga menjadi urutan pertanyaan yang pantas dan membuat sebuah asumsi. Selanjutnya pertanyaan tersebut ditanyakan terhadap narasumber mengenai kelayakan untuk disajikan pada film dokumenter.

Peneliti melakukan kesepakatan dengan narasumber untuk melakukan wawancara. Sebelum melakukan wawancara riset, peneliti sudah mempersiapkan pertanyaan yang akan di jawab oleh narasumber, yaitu Begeon Pasaribu, Rizki Aditya, Vito, Haru, dan Alfindi. Pertanyaan bersumber dari sejumlah data yang telah peneliti kumpulkan, agar membantu proses wawancara terhadap narasumber tersebut.

##### **3.1.2 Pendekatan Penelitian**

Dalam proses pembuatan film dokumenter, hal utama adalah mengumpulkan data sebanyak-banyaknya, baik itu melalui wawancara, literasi buku ataupun pengamatan. Setelah

mengumpulkan beberapa data yang didapat dari beberapa narasumber, lalu peneliti menjadikannya sebagai bahan untuk mengembangkan ide, menuju awal proses pembuatan desain produksi film dokumenter.

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkap, memahami sesuatu di balik fenomena dan mendapatkan wawasan tentang sesuatu yang baru sedikit diketahui, bahkan belum diketahui, serta dapat memberi rincian yang kompleks tentang apa yang terjadi dalam dunia olahraga elektronik.

Peneliti memilih penelitian kualitatif dengan model deskriptif. Penelitian bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan secara lebih rinci dengan maksud menerangkan, menjelaskan dan menjawab permasalahan peneliti, dengan mempelajari semaksimal mungkin mengenai Tim *Rookie E-sport Mobile Legends*. Peneliti bertujuan memberi pandangan lengkap dan mendalam mengenai olahraga elektronik, yang mana dalam hal ini dikhususkan tentang *Mobile Legends*. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan dan pengenalan dengan subyek tim amatir dan pemain amatir guna menggali informasi mengenai Tim *Rookie E-sport Mobile Legends*.

Setelah proses penelitian dilakukan, peneliti melakukan transkrip data dan melihat ulang hasil wawancara di Bandung lalu mengolah data dan mencatat kembali apa saja data yang dapat dijadikan bahan untuk pembuatan film dokumenter ini. Setelah itu peneliti mengembangkan ide untuk memvisualkan film tersebut melalui data yang diperoleh melalui narasumber.

### **3.1.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara terstruktur atau wawancara formal yaitu wawancara yang berdasarkan paduan wawancara yang hanya mengarah pada pengumpulan data yang relevan saja. Wawancara tak berstruktur yaitu wawancara untuk mencari informasi tunggal atau buku dan literatur. Didalam penelitian tim *E-sport mobile legends* ini peneliti memilih wawancara terstruktur, karena hasil wawancara akan dijadikan gambaran visual yang ada pada film dokumenter. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa narasumber antara lain: Begeon Pasaribu, Rizki Aditya, Vito, Raden Zulfan, Haru, dan Alfindi.

Berikut adalah beberapa pertanyaan untuk narasumber diantaranya:

No	Pertanyaan	Narasumber
1.	Perkenalkan nama, umur, dan status pekerjaan?	Begeon Pasaribu, Denn, Tya, Vito, Hypnotized, Denn.
2.	Apa itu mobile legends?	Begeon Pasaribu, Vito
3.	Bagaimana ekosistem <i>game mobile legends</i> ?	Begeon Pasaribu
4.	Kenapa memilih <i>Mobile Legends</i> ?	Begeon Pasaribu, Tya
5.	Sudah berapa lama menjadi pemain Fos E-sport?	Begeon Pasaribu, Tya, Denn
6.	Tujuan menjadi pemain mobile legends?	Vito, Tya
7.	Apakah orang tua mengetahui anda sebagai pemain dari tim E-sport? Apakah mereka menyetujui?	Begeon, Tya, Vito, Denn
8.	Apa keuntungan menjadi pemain tim E-sport?	Begeon, Vito
9.	Bagaimana tentang stigma bahwa “game” itu merusak?	Begeon, Tya, Denn

10.	Apakah menjadi pemain tim fos E-sport sudah mendapatkan uang?	Begeon, vito
11.	Bagaimana tentang komunitas E-sport di kota bandung?	Begeon
12.	Apa itu FOS E-sport?	Hypnotized
13.	Apa itu tim Rookie?	Hypnotized
14.	Bagaimana player mendapatkan uang dari tim ini?	Hypnotized
15.	Bagaimana skena kompetitif di kota bandung?	Hypnotized
16.	Apa itu IESPA?	Haru
17.	Bagaimana IESPA bekerja?	Haru
18.	Ranah apa saja yang di cover IESPA?	Haru
19.	Apa itu E-sport?	Haru
20.	Bagaimana kondisi E-sport saat ini?	Haru
21.	Bagaimana ekosistem E-sport saat ini?	Haru
22.	Apakah menjadi atlet E-sport terjamin?	Haru

## **B. Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti. Observasi dapat dijadikan salah satu teknik pengumpulan data bisa sesuai dengan tujuan penelitian, direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan dapat dibuktikan kendala dan keluh kesahnya. Dalam pengkaryaan ini, sesuai dengan objek penelitian maka, pengkarya memilih observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu suatu teknik pengamatan dimana pengkarya ikut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan.

Observasi lapangan dinilai menjadi sebagai satu langkah yang sangat penting dalam proses penggalian informasi, karena adanya keterlibatan langsung di lapangan akan menghasilkan data yang apa adanya, serta menekankan pada deskripsi secara alamiah, tanpa memanipulasi keadaan dan kondisinya.

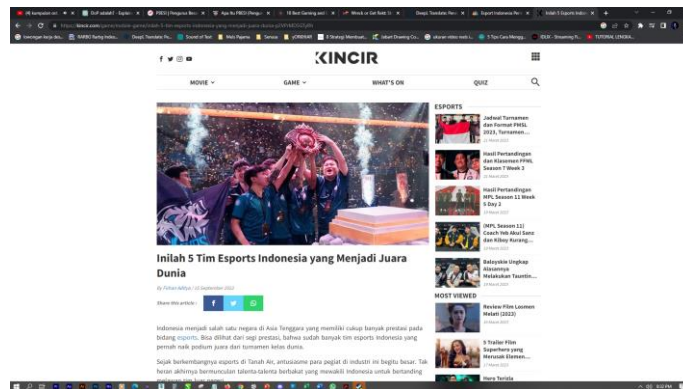
Pengkarya melakukan observasi objek yang diselidiki yaitu tim *E-sport Mobile Legends*.

## **C. Studi Literatur**

Teknik pengumpulan data dengan dokumen, riset, buku, e-book, makalah, jurnal online. Teknik literatur ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data primer dalam meguji kebenaran hasil penelitian yang didapat mengenai tim *E-sport mobile legends*. Tujuannya untuk memperoleh gambaran nyata tentang situasi sosial.



Gambar 3. 1 E-sport Indonesia Sumbang 30T setahun



Gambar 3. 2 Tim E-sport Indonesia yang Menjadi Juara Dunia

### 3.2 Proses Pengkaryaan

Berdasarkan data yang akan dikumpulkan peneliti memiliki bahan untuk dijadikan modal pengkaryaan. Setelah peneliti melakukan pengumpulan data penelitian berupa observasi, selanjutnya peneliti melakukan perancangan konsep pengkaryaan yang akan menjadi sebuah media film dokumenter. Konsep perancangan film tersebut adalah sebagai berikut.

### 3.2.1 Tahapan Produksi

Dalam tahap ini peneliti sebagai sutradara memulai memasukkan proses-proses kreatif seperti mulai menajamkan ide yang telah di dapat, menyusun treatment, dan mulai melakukan pemetakan alur cerita dalam proses pengkaryaan. Berikut adalah proses kreatif dari sutradara untuk pembuatan alur cerita film dokumenter “Tim *E-sport Mobile Legends*”.

#### a. Awal

Sutradara membuat pertanyaan semenarik mungkin agar penonton dapat mengetahui bagaimana tim amatir *E-sport* berjalan dan berkembang.

#### b. Tengah

Selanjutnya di pertengahan film ini mengangkat informasi mengenai proses sebuah tim amatir *E-sport* berjalan menjadi sebuah lapangan pekerjaan baru.

#### c. Akhir

Pada bagian akhir film, sutradara meminta pendapat narasumber yaitu Haru sebagai Sekertaris Jendral provinsi Jawa Barat untuk menyatakan bahwa E-sport adalah salah satu cabang olahraga resmi yang didukung pemerintah beserta instrument lainnya.

Kemudian sutradara kan menyusun alur cerita ini agar apa yang diucapkan oleh narasumber dapat tersampaikan dengan baik dan benar. Film ini akan di visualkan dan dikemas dari beberapa narasumber yang memiliki latar belakang terhadap *E-*



*sport* yang bersifat faktual dengan tutur seni visual yang menarik agar penonton dapat merasakan dan memahami kondisi *E-sport* sekarang.

Film dokumenter ini akan dibuat dengan durasi kurang lebih 18 menit agar dapat menyampaikan informasi yang sutradara inginkan. Selanjutnya di tahapan pra produksi ini sutradara akan melakukan:

1. Menentukan jadwal produksi film setelah mendapatkan data-data dalam tahap riset yang dilakukan peneliti.
2. Menyiapkan peralatan yang akan digunakan ketika *shooting* film.
3. Menyiapkan dana yang kemungkinan akan dihabiskan ketika produksi.

### **3.2.2 Tahap Produksi**

Dalam tahap produksi film dokumenter, kegiatan riset yang dilakukan peneliti tidak berhenti ketika memasuki tahap *shooting*, karena peneliti tidak menutup kemungkinan akan mendapatkan data-data baru ketika di tahap *shooting*, hal ini bisa ditambahkan ketika peneliti dibutuhkan. Di tahap produksi ini sutradara akan melakukan:

- 1) Membawa peralatan *shooting* yang sebelumnya sudah dipersiapkan berdasarkan data riset.

- 2) Melakukan tahap shooting perekaman gambar yang dilakukan *Director Of Photography* berdasarkan *treatment* yang sebelumnya sudah dibuat oleh sutradara.
- 3) Melakukan catatan lapangan yang terjadi dalam proses produksi di lapangan.
- 4) Membicarakan keinginan data visual yang harus didapatkan kepada *Director Of Photography*.
- 5) Bertanggung jawab di lapangan atas semua aspek kreatif dan bertanggung jawab penuh saat proses shooting.

### 3.2.3 Tahap PascaProduksi

Dalam tahap produksi film dokumenter, kegiatan riset yang dilakukan peneliti tidak berhenti ketika memasuki tahap *shooting*, karena peneliti tidak menutup kemungkinan akan mendapatkan data-data baru ketika di tahap *shooting*, hal ini bisa ditambahkan ketika peneliti dibutuhkan. Di tahap produksi ini sutradara akan melakukan:

- 1) Membawa peralatan *shooting* yang sebelumnya sudah dipersiapkan berdasarkan data riset.
- 2) Melakukan tahap *shooting* perekaman gambar yang dilakukan *Director Of Photography* berdasarkan *treatment* yang sebelumnya sudah dibuat oleh sutradara.
- 3) Melakukan catatan lapangan yang terjadi dalam proses produksi di lapangan.

- 4) Membicarakan keinginan data visual yang harus didapatkan kepada *Director Of Photography*.
- 5) Bertanggung jawab di lapangan atas semua aspek kreatif dan bertanggung jawab penuh saat proses *shooting*.