



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Skripsi ini disusun naratif, melalui penelitian yang dilakukan kualitatif. Suyanto dan Sutinah (2011) menjelaskan sebuah penelitian kualitatif adalah: penetapan fokus penelitian, menentukan *setting* dan subjek penelitian, pengumpulan data, pengolahan data, menganalisa data, dan penyajian data (Hlm. 170).

3.1.1. Sinopsis film “Lima Elang”

Film “Lima Elang” bercerita tentang seorang anak bernama Baron. Ia sangat kesal karena harus mengikuti orang tuanya pindah dari Jakarta ke Balikpapan. Ia memilih menutup diri dari lingkungan barunya dan sibuk sendiri bermain mobil RC (*Remote Control*). Namun, karena satu dan lain hal, Baron harus mewakili sekolahnya ikut perkemahan pramuka dan satu regu dengan Rusdi, pramuka supel yang kelewat optimistis dan kerap kali membuat Baron jengkel.

Bersama dengan anggota lain, Anton si ahli api, dan Aldi, si kerdil yang tempramental, mereka memulai petualangan barunya di perkemahan. Mereka juga bertemu dengan Sindai, gadis perkasa, yang banyak membantu mereka ketika harus menjelajahi hutan lebat dalam salah satu acara perkemahan. Situasi semakin menegangkan ketika Rusdi dan Anton diculik oleh komplotan penebang hutan liar di tengah hutan. Baron, Aldi, dan Sindai, yang tadinya mau kabur dari perkemahan, harus kembali untuk menolong kedua sahabatnya.

3.2. Tahapan Kerja

Pertama, riset dilakukan dan mencari beberapa pilihan film untuk dianalisa. Proses ini meliputi menonton semua film yang telah dipilih dan kemudian memutuskan film yang cocok dan menarik untuk dikaji dari sudut pandang *prop master*. Setelah itu, batasan dibuat dan proses analisa difokuskan sesuai batasan tersebut. Berikutnya, dibuat daftar dari properti pada film yang dipilih dan kemudian dikaitkan dengan karakter tokoh utama dalam film tersebut.

3.3. Data

Data yang digunakan sebagai dasar pembahasan skripsi ini adalah properti yang berhubungan dengan karakter tokoh utama yaitu Baron dan Rusdi. Beberapa *scene* dipilih dari film “Lima Elang” yaitu atap rumah Baron, sekolah, dan perkemahan. Dari ketiga *scene* tersebut, penceritaan tokoh utama Baron dan Rusdi dilakukan melalui struktur tiga babak cerita. Selanjutnya, kajian difokuskan bagaimana dalam struktur tiga babak tadi, karakter kedua tokoh utama dalam film ini dikaitkan dengan properti yang muncul. (Selengkapnya dapat dilihat pada Bab IV).

UMMN

Tabel 3.1. Data

<i>Scene</i>	Set dan properti yang muncul	Cerita	Yang dilakukan
Atap Rumah Baron (Jakarta)	<ul style="list-style-type: none"> - Rumah (<i>set</i>) - Mobil RC (<i>Remote Control</i>) (<i>action prop</i>) - Balon (<i>action prop</i>) - Tangga bambu (<i>action prop</i>) - Dinamo (<i>action prop</i>) - Tiang antene (<i>set prop</i>) - Atap rumah (<i>set prop</i>) 	Baron adalah anak orang kaya tinggal di Jakarta dan gemar bermain mobil RC (<i>Remote Control</i>). Baron harus meninggalkan sahabatnya untuk pindah ke Balikpapan bersama orangtuanya.	Babak I: Pengenalan tokoh utama Baron. Menggambarkan karakter tokoh utama Baron yang pemberani, suka menolong dan pandai mengutak-atik mesin.
Sekolah (Balikpapan)	<ul style="list-style-type: none"> - Sekolah (<i>set</i>) - Sepeda (<i>action prop</i>) - Tas pramuka (<i>action prop</i>) - Mobil (<i>set prop</i>) - Mobil RC (<i>action prop</i>) - Bel sekolah (<i>action prop</i>) - Peta (<i>action</i>) 	Rusdi adalah anak orang miskin yang memiliki obsesi menjadi pramuka handal. Rusdi berusaha mengajak teman-temannya agar mau jadi pramuka. Tujuannya agar sekolahnya bisa ikut serta dalam acara perkemahan pramuka. Baron siswa baru dari Jakarta menolak keras ajakan Rusdi untuk ikut	Babak II: Pengenalan tokoh utama Rusdi dan pembangunan konflik. Menggambarkan karakter kedua tokoh utama Baron dan Rusdi. Pertama Rusdi, memiliki karakter suka menolong, cerdas dan berjiwa pramuka. Kedua, Baron memiliki karakter <i>introvert</i> (lebih suka menyendiri), pandai mengutak-atik mesin dan suka menolong.

	<p><i>prop</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Halaman rumah (<i>set</i>) 	<p>perkemahan, karena lebih suka bermain mobil RC (<i>Remote Control</i>). Baron akhirnya rela ikut perkemahan karena memiliki tujuan tersembunyi.</p>	
Perkemahan	<ul style="list-style-type: none"> - Buku jurnal (<i>action prop</i>) - Tas Kuning (Baron) (<i>action prop</i>) - Mobil RC (<i>Remote Control</i>) (<i>action prop</i>) - Bendera hitam (<i>action prop</i>) - Balok (<i>action prop</i>) - Kayu (<i>action prop</i>) - Tali (<i>action prop</i>) 	<p>Rusdi dipilih sebagai ketua regu berusaha menuntun ketiga temannya (Baron, Aldy dan Anton) agar jadi regu terbaik. Baron ketahuan ingin kabur dari perkemahan membuat Rusdi sangat kecewa. Rusdi memutuskan mencari markas bintang berdua dengan Anton, hal ini membawa masalah. Rusdi dan Anton ditangkap oleh komplotan penebang hutan liar di dalam hutan. Baron, Aldy dan Sinday hampir sampai ke kota, merasa bersalah karena telah meninggalkan Rusdi. Timbul rasa persahabatan dan memutuskan kembali menolong Rusdi dan Anton.</p>	<p>Babak III: Puncak (klimaks) dan resolusi dari masalah/konflik. Penekanan perbedaan karakter kedua tokoh utama Baron dan Rusdi. Pertama adalah Rusdi, memperlihatkan karakter pemimpin, cerdas dan penuh tanggung jawab. Kedua adalah Baron, walaupun berpura-pura mengikuti perkemahan untuk pergi ke tempat pameran mobil RC, ternyata memiliki jiwa pramuka yang kuat lewat aksinya mengalahkan penjahat.</p>