



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

Film Dokumenter "Juara" merupakan *project* tugas akhir yang dibuat oleh penulis. Dalam *project* ini penulis selaku sutradara dan editor, Rival selaku *director of photography* (DOP). Film ini berdurasi 15 menit. Menurut bailey (2011) penelitian kualitatif adalah cara pendekatan diri kepada subyek yang sudah mengalami pengalaman secara langsung terhadap permasalahan yang kita butuhkan untuk menguji sebuah informasi penelitian, dengan menggunakan beberapa metode yaitu diskusi kelompok, observasi, analisa konten, metode visual maupun cerita hidup atau biografi (hlm. 8). Dalam proses pembuatan film dokumenter "Juara" ini penulis menggunakan beberapa teori dan metode dalam melakukan perancangan struktur. Metode dan teori yang digunakan antara lain studi literatur, observasi lapangan dan juga dari *footages* yang didapat.

Studi literatur adalah penulis membaca dan menemukan teori, metode, dari literatur. Sumber literatur yang digunakan adalah buku-buku tentang kegiatan paska produksi (editing) di film dokumenter. Dengan studi literatur penulis dapat lebih mengerti tahapan kerja editor dalam film dokumenter. Bagaimana penulis membangun dan menemukan solusi dan membangun struktur cerita di film dokumenter "Juara".

Observasi lapangan membantu penulis melakukan pengamatan selama proses syuting. Pengamatan ini memberi gambaran kepada penulis bagaimana alur

cerita didalam film ini. Menggunakan *footages* yang telah diperoleh dengan melakukan *footage footage*. penulis mempertimbangkan apakah *footages* tersebut dapat digunakan atau tidak dengan jalan cerita yang diinginkan.

Alasan penulis membuat film dokumenter dalam bidang akademik yaitu adanya prasyarat tertentu pengambilan Tugas Akhir dari pihak Universitas Multimedia Nusantara. Roshental (2002) mengatakan tidak mudah membentuk film dokumenter yang bagus, karena akan mendapat banyak kendala. Terdapat 4 elemen dokumenter antara lain pendekatan subyek, gaya pendekatan, bentuk penyampaian dan juga struktur cerita (hal. 59). Dari sifat penulis yang cukup individual karena proses pendewasaan, membuat film dokumenter di pilih agar lebih nyaman dan mempunyai keluwesan dalam membuat karya. Hal lain juga ialah keingintahuan penulis terhadap kehidupan yang terjadi di sekitar tempat tinggal penulis. Penulis juga tertarik terhadap pendekatan diri terhadap banyaknya subyek yang menjadikan penulis mendapatkan pengalaman baru dan mengetahui cara dalam berinteraksi terhadap banyaknya dan perbedaan sifat orang. Hal ini kedepannya dapat membuat penulis lebih mudah untuk berinteraksi terhadap berbagai sifat orang diluar sana yang berbeda-beda. Disini penulis berharap dengan membuat film dokumenter penulis dapat memaklumi perbedaan sifat manusia dan dapat bekerjasama dalam tim.

Film dokumenter yang dibawa penulis menceritakan tentang pencak silat. Ajaran orang tua yang keras membuat penulis tertarik dengan seni bela diri sejak kecil. Hal ini membuat penulis suka kekerasan dan pembelaan diri terhadap setiap masalah yang akan dihadapinya. Dan kebetulan pencak silat ialah seni bela diri yang cukup terkenal yang berasal dari negara penulis sendiri yaitu Indonesia. Hal ini membuat penulis ingin tau apa yang terjadi pada organisasi pencak silat di Indonesia.

Indonesia ialah negara yang kaya akan keberagaman dan perbedaan dalam setiap suku dan bangsa. Film ini menceritakan tentang seni bela diri yang termasuk dalam kebudayaan Indonesia yaitu pencak silat. Hal ini penulis mengikuti organisasi pencak silat yang ada di Indonesia yaitu Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). Penulis mengikuti subyek utama yang bernama Fahrozi pelatih pencak silat IPSI Kota Tangerang. Konflik terjadi cukup banyak dalam film ini mulai dari kurangnya dukungan pemerintah terhadap fasilitas dan tunjangan yang diberikan kepada para atlit sampai konflik internal dalam organisasi tersebut. Penulis menetapkan dalam garis besar yang ingin disampaikan ialah pencak silat ialah kebudayaan yang berasal dari Indonesia. mengapa dari pihak pemerintah kurang mendukung pencak silat yang bisa mengharumkan nama bangsa Indonesia?

3.1.1. Sinopsis

Film dokumenter "Juara" bercerita tentang kisah seorang bernama Fahrozi seorang pelatih pencak silat. Fahrozi melatih para atlitnya di Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) Kota Tangerang. Fahrozi melatih para atlitnya bukan karena hanya uang yang didapat Fahrozi dari pemerintah melainkan dedikasinya dan

kecintaanya terhadap silat yang sudah melekat di dalam hati dan jiwanya. Fahrozi menjalani hari-harinya seperti biasa dengan melatih 2 atlitnya Irawan dan Renny sebagai atlit yang cukup senior di pendoponya. Fahrozi mempunyai konflik yang cukup banyak dengan kehidupanya sebagai pelatih pencak silat. 2 konflik utama yang cukup menarik dalam perjalan Fahrozi melatih atlit pencak silat yaitu Pemerintah dari kurangnya dukungan fasilitas alat-alat untuk latihan yang diberikan dan Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) yang desas-desusnya akan melakukan penggusuran terhadap pendopo tempat latihan IPSI Kota Tangerang dimana Fahrozi melatih. Dari kurangnya dukungan beberapa instansi tersebut Fahrozi beranggapan tentang kurangnya dukungan pemerintah padahal pencak silat ialah seni bela diri yang berasal dari kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Hal ini yang akan Fahrozi buktikan walaupun kurangnya dukungan dari pemerintah akan pencak silat khususnya IPSI Kota Tangerang. Fahrozi akan terus berjuang melatih para muridnya khususnya dengan keadaan yang miris sampai ke dalam kejuaraan Pekan Olahraga Nasional (PON) 2016. Maka apakah Fahrozi dan para atlitnya dapat menjadi Juara di PON 2016?

3.1.2 Posisi penulis

Posisi penulis di sini adalah sebagait editor. Editor adalah orang yang bekerja ditahap paska produksi untuk memilih dan menyambungkan *footages* yang telah dihasilkan untuk menjadi satu cerita utuh. Penulis menyusun *footages* menjadi sebuah *sequence*, dari sini antar *sequence* akan saling dihubungkan untuk menjadi suatu film. Tahap *editing* adalah awal pembentukan sebuah film. Editor harus tahu bagaimana cara bertutur kata dengan baik. Editor bertanggung jawab atas

pengerjaan akhir sebuah film. Penulis bertanggung jawab tahap paska produksi antara lain seleksi *footages*, penggabungan *footages*, pembentukan konflik hingga asil akhir sampai film dokumenter Juara ini menjadi film menarik dan layak untuk ditonton.

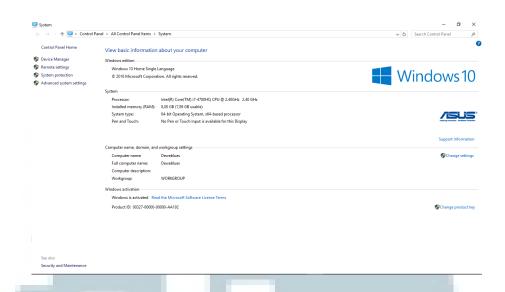
3.1.3. Peralatan

Produksi sebuah film membutuhkan peralatan untuk mendukung proses pembuatan sebuah film. Peralatan yang digunakan penulis dalam tugasnya sebagai editor dalam menyelesaikan *project* Tugas Akhir ini terbagi menjadi 2 yaitu perangkat *hardware* dan *software*.

3.1.3.1. Hardware

Dalam proses *editing* film dokumenter Juara penulis menggunakan laptop asus N 46 JV. Berikut penulis memaparkan spesifikasi laptop asus N 46 JV 8GB warna silver:





Gambar 3.1. Spesifikasi laptop asus (Sumber: dok.pribadi)

3.1.3.2. Software

Berikut adalah beberapa *software* yang digunakan oleh penulis, dalam proses *editing* film dokumenter Juara:

1. Adobe Premiere CS 6 – 64bit

Software ini digunakan penulis dari proses assembly, roughcut, finecut hingga rendering.

2. Adobe Photoshop CS6 – 64bit

Software ini digunakan penulis saat mengedit beberapa foto yang akan dimasukan ke dalam film.

3.2 Tahapan kerja

Penulis menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan penulis selaku editor ditahap pra-produksi, produksi dan paska produksi film dokumenter Juara.

3.2.1 Pra produksi

Pada tahap ini penulis mengikuti proses riset dengan tim untuk merundingkan tujuan yang akan diangkat dari subyek Fahrozi ini. Akhirnya, dipilihlah topik perjuangan, karena subyek membahas keluhanya terhadap pemerintah dan subyek menunjukan perjuangannya melatih atlitnya untuk kejuaran PON 2016. Setelah itu penulis dengan tim mendiskusikan konsep menarik untuk penyampaian cerita di film ini.

3.2.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis pasti selalu ada dalam proses syuting karena penulis bukan saja *editor* tapi juga sebagai sutradara yang harus mengikuti subyek utama. Saat syuting penulis selaku *editor* melakukan pengamatan juga terhadap topik yang dibicarakan subyek dan orang-orang disekitar subyek. Penulis dapat mengetahui seperti apa cerita yang akan disusun setelah proses syuting.

Selesai syuting editor meminta data kepada Director of photography (DOP) melakukan DIT (Digital Image Transfer) yaitu proses transfer data dari memory card camera digital maupun alat rekaman lainnya ke dalam computer/laptop. Setelah itu editor melakukan pendataan dengan menyatukan footages dalam folder dan diberi nama sesuai kejadian apa yang baru saja diambil.

Editor juga menambhkan keterangan outline cerita ke dalam folder seperti nama event, kejadian tertentu kedalam folder tersebut. Hal ini berbeda dengan film fiksi yang biasa menggunakan keterangan nomer scene di dalam folder. Untuk film dokumenter hal ini memudahkan editor data untuk digunakan atau tidak dalam proses editing dengan banyaknya footages yang dihasilkan.

3.2.3 Paska Produksi

Pada tahap paska produksi di film dokumenter sedikit berbeda dengan film fiksi. Sebelum editor melakukan offline *editing*, editor harus melakukan beberapa tahap antara lain:

1. Footage footage

Setelah selesai produksi film penulis selaku editor langsung melakukan footage footage terhadap footages yang didapat. Footage footage dilakukan dengan cara melihat semua hasil footages yang didapat dari beberapa Shot dan scene dengan kegiatan yang sesuai, setelah itu penulis mencari Shot yang dipilih baik untuk diambil, begitupun seterusnya. Penulis memiliki Shot yang menggambarkan ketidaksetujuan proses penggusuran terhadap gedung kesenian dari beberapa pihak. Penulis selaku editor juga memilih footages apa saja yang cocok dengan adegan atau informasi sesuai dengan konflik dalam pembangunan cerita yang dijadikan konsep oleh penulis dalam film dokumenter Juara.

2. File management

Setelah melakukan *footages footage*, penulis selaku editor melakukan *file management*. Tahap ini sangat membantu editor dalam membangun konflik di film Juara. Dalam tahap ini editor memberi nama setiap folder sesuai dengan nama lokasi dan konten yang ada di dalam folder tersebut.

Table 3.1 File Management

SCENE	TOTAL FOOTAGE	FOOTAGE YANG DIGUNAKAN	VISUAL
1 (Opening Jalanan)	46 Video		Establish
			menceritakan
	-	400	kepada penonton
	n n	PA.	masuk kedalam
	IVI	1.	provinsi banten
2 (Establish gedung	47 Video		Establish gedung
kesenian pendopo pencak silat)			kesenian tempat
			penca silat
			berlatih

3 (Briefing Fahrozi)	8 Video		Briefing Fahrozi
			kepada atlit
			senior
4 (Aktifitas sehari" gedung kesenian tempat	249 Video		Latihan selama
berlatih)			perjalanan
			mengikuti fahrozi
			Febuari 2016
			sampai Mei 2017.
SCENE	TOTAL FOOTAGE	FOOTAGE YANG DIGUNAKAN	VISUAL
5 (Memperkenalkan alat)	19 video		Fahrozi
uiut)			memperkenalkan
			alat" pencak silat
			dari Seni hingga
0 0 1			Tanding.
6 (Keluh Kesah Fahrozi)	15 Video		Pernyataan
2 4.11 02.1)	IWI	11.0	fahrozi tentang
			pemerintah dan
		_	RSUD akan
			keluh kesahnya
			selama ini.

7 (Persiapan U2SN)	153 Video		Pemanasan pada
			pagi hari dan
			persiapan U2SN
		No.	untuk persiapan
1			bertanding.
SCENE	TOTAL FOOTAGE	FOOTAGE YANG DIGUNAKAN	VISUAL
8 (U2SN)	62 Video		Pertandingan
			selama U2SN
1000			memakai multi
			cam.
9 (Wawancara U2SN)	8 Video		Wawancara
			dengan atlit
			U2SN dan
0 0 1			Fahrozi
10 (Vox Pop	45 Video		Wawancara
penggusuran)	W	11.0	dengan para
		11 7	masyarakat
		-	sekitar gedung
			kesenian
			berkaitan dengan

			penggusuran
			yang ingin
			dijadikan lahan
			parkir.
4			
SCENE	TOTAL FOOTAGE	FOOTAGE YANG DIGUNAKAN	VISUAL
11 (PON 2016)	33 Video		Shot pertandingan
			dan establish
			PON 2016 Dan
			wawancara
100			Irawan terkait
			sekitar PON dan
-			Fahrozi
			pelatihnya.
12 (Piala dan Piagam)	37 Video		Gambar Piagam
0 0 1			dan Piala yang
	n. //		didapat selama
	IWI	11.0	fahrozi melatih,
		1 7	untuk
		_	menggambarkan
			janji" pemerintah
			terhadap atlitnya.

13 (Koni Banten)	15 Video	Wawancara
		Sekertaris KONI
		Banten.

Penulis selaku editor juga memisahkan antara *footages* yang dapat dipakai ataupun tidak dapat digunakan karena masalah teknis maupun non teknis. Caranya dengan melakukan *rename* di setiap *footages* dan dikelompokan sesuai dengan topik apa yang sedang dibicarakan. Editor tidak menghapus *footages* yang tidak dapat dipakai karena biasanya *iconic insert* dalam *footages* banyak yang bisa dipakai untuk menutupi *footages* yang kurang variatif.

3. Membaca Editing Script

Pada tahap ini penulis selaku editor dan sutradara membaca *editing script* yang sudah dibuat. *Editing script* memang belum menjelaskan bagaimana cerita akan disusun dan membangun konflik. Saat itu baru berupa gambaran kasar. Editor memberi masukan untuk pemilihan *footages* yang pas dan *timing* pengaplikasian *footages* ke dalam pembangunan konlflik.

Table 3.2 Editing Script

Scene	Shot	Visual	Time	Audio
		Pertandinga		
1		Irawan PON	:20	Suasana
		2016		Pertandingan
2		Establish memperkenalkan	:30	Musik Kendan Penca

		banten		
3	1	Establish tempat latihan	:10	Suara Fahrozi memberikan Motivasi
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
C	2	Fahrozi memberikan motivasi tentang pelajaran latihannya	:20	Suara Fahrozi memberikan Motivasi
1	3	Irawan dan Eli senior atlit sedang mendengarkan Fahrozi	:20	Suara Fahrozi memberikan Motivasi
4	1	Establish tempat latihan	:10	Ambient suara latihan
	2	Suasana latihan	:10	Ambient suara latihan
	3	Para atlit sedang pemanasan	:20	Ambient suara latihan
	4	Atlit latihan	:10	Ambient suara latihan
5	cut away	Pendopo Pencak silat	:10	Adzan Maghrib
	1	Anak" sedang sholat	:5	Adzan Maghrib

	2	Fahrozi sedang sholat	:7	Adzan maghrib
	3	Buka puasa	:10	Suara anak" buka puasa
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
	4	Makanan	:5	Ambient suara atlit Fahrozi menjelaskan tentang alat" pencak silat
	5	Penjelasan tentang Alat" pencak silat dan kostumnya	:30	Fahrozi menjelaskan tentang alat" pencak silat
1	6	Close up alat" pencak silat	:30	Fahrozi menjelaskan tentang alat" pencak silat
6	cut away	suasana gedung kesenian sedang latihan	:10	ambient latihan
	1	Fahrozi sedang melatih	:10	Fahrozi bercerita tentang pesimisnya banten "bukan saya pesimis ya, banten itu susah

_	f			berkembang, dengan kurangnya fasilitas"
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
	2	Suasana latihan	:20	Menceritakan tentang banten
	3	Sparing Atlit	:20	diukur dari para atlit hanya ada kemauan saja
7	4	Fahrozi memijat tangan atlit	:20	"dan hanya dari modal keberuntungan"
		Sutaryoni		Saya juga belum berani dan percaya
	5		:20	memberi kepada sekertariat banten
	Cut away	Gedung RSUD	:7	Ambient sore hari

ļ	1		D 1		
			Pendopo		Suara Fahrozi
			Gedung		wawancara, "
			Kesenian		Daerah lain
	7	1		:10	udah sampai
					haji umroh, nah
	-				kita ajah baru 5
	4				juta"
		_			
	Scene	Shot	Visual	Time	Audio
			Fahrozi		"Daerah lain
			menceritakan		udah PNS dan
			keluhan"		Umroh, kita
				15	baru 5 juta, kan
	7	2		:17	semangatnya
	79				untuk
					meraihnya
					udah beda"
			Piagam dan		"gimana atlit
			Piala yang		mau punya
			didapat	- 40	masa depan
					dan cita" dalam
					bidang silat,
		3		:20	kalau
					nominalnya
					masih sedikit
					dan banyak
					janji"
					Janji

		Cut	Spanduk Demo " Bangun Gedung Kesenian harga mati"	:10	Ambient and music suara tegang
Scene	e l	Shot	Visual	Time	Audio
8		1	Wawancara VOX pop	:02.00	1) Masyarakat tau dengan penggusuran? 2) Kapan kira" digusur? 3) pendapat tentang penggusuran
		2	Fahrozi tentang penggusuran	:15	Tentang penggusuran RSUD
	1	3	Gedung Kesenian	:10	Wawancara Fahrozi
		4	Tempat parkir sebelah gedung kesenian	:10	Wawancara Fahrozi
9	P	cut away	Fahrozi melihat latihan O2SN	:10	Ambient Latihan
		1	Vantage Point	:30	Ambient latihan

		Fahrozi		Persiapan
		wawancara		O2SN "
	2		:20	Tanding dan
	2		.20	tunggal seni
	_			yang dikirim
				yang aikiriii
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
		Fahrozi berjalan		"ada briefing
	3	menuju pendopo	:7	ka ozi?"
				"Ngaa"
	Cut	Marbella hari-H		Establish
10	away	O2SN	:10	O2SN
		Wawancara		Wawancara
		Fahrozi pagi hari		mengenai
	_			pertandingan
7				hari H-O2SN
79				"kalau sampai
	1		:30	pertandingan
				diubah dari
				tanding ke seni,
				mental atlit
		_		pasti turun"
		Stretching pagi		
	2	hari O2SN	:30	ambient latihan
		Persiapan		
	3	tanding di kamar	:20	Ambient kamar
11	cut away	Spanduk O2SN	:5	
		Briefing Juri dan		
	1	pelatih rapat	:10	
	_	O2SN		

	2	Pemanasan Atlit Tanding untuk mulai pertandingan	:10	
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
Í	3	Wawancara atlit" untuk memberikan semangat atlit tanding	:20	
	4	Perubahan jadwal seni dahulu tanding	:10	
٧.	5	Persiapan tunggal seni untuk main	:30	
	6	Wawancara Fahrozi kesal akan pergantian	:20	
	7	Wawancara atas pergantian pertandingan terhadap atlit	:15	
	8	Pertandingan Tunggal	:30	V
	9	Pengumuman juara	:15	,
	10	Wawancara Fahrozi akan persiapan untuk	:30	

		tanding		
	-11	Persiapan tanding mulai	:15	
-	12	Tanding dimulai	:40	
Scene	Shot	Visual	Time	Audio
I	13	Fahrozi menasehati Ilham karena kalah tanding	:30	
12	Cut away	Spanduk PON 2016	:10	
	1	Wawancara Irawan PON 2016	:01.00	
7	2	Pertandingan PON 2016	:25	
13	Cut	Statement		Juara bukan
		Fahrozi	:10	menang atau
				kalah tapi
				perjuangan saat
				bertanding

4. Synchronus AV

Pada proses ini editor menyinkronkan audio dan video.

5. Offline editing

Proses *editing* dilakukan dengan *editing script*. Proses *editing* ini adalah melakukan penggabungan *footages*. Di sini *editing* per *sequence* dilakukan sesuai struktur cerita sampai akhirnya *sequence* disatukan hingga menemukan sebuah konflik dan menjadi sebuah film.

6. Menambahkan suara ambience dan musik

Di tahap ini editor memasukan musik yang akan dipakai dalam film dan menambahkan suara *ambience* untuk mendukung *sequence* dalam film.

7. Online editing

Dalam tahap *online editing* tidak banyak perubahan dari hasil *offline editing*. Di tahap ini terjadi penambahan keterangan, menambahkan *credit title* dan proses *coloring* untuk mengubah dan meningkatkan kualitas warna dari *footages*. Hal ini di karenakan antara *footages* satu dengan lainnya ada perbedaan warna. Di tahap ini seluruh *footages* diselaraskan untuk peningkatan kualitas gambar.

8. Master editing

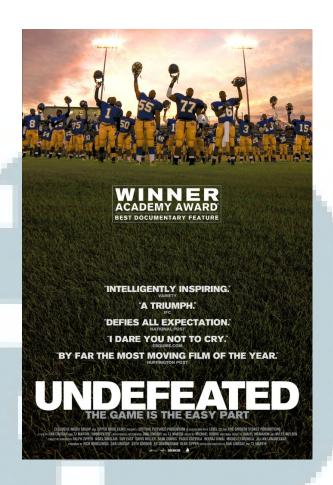
Gambar dan suara digabung, lalu dilakukan *rendering* untuk siap menjadi sebuah film yang akan ditunjukan kepada banyak orang.

3.3 Acuan

Editor menggunakan acuan teori di beberapa buku dokumenter tentang struktur cerita di film dokumenter, yaitu struktur cerita 3 babak. Tidak hanya menggunakan acuan dari teori saja tetapi penulis juga mengacu dari film dokumenter "*Undefeated*" disutradarai oleh Daniel Lindsay, T.J. Martin tahun 2011.

Hasil syuting dari masa pra produksi hingga membuka seluruh hasil transkrip. Akhirnya penulis memilih "*Undefeated*" sebagai referensi untuk membentuk cerita film ini. Film dokumenter "*Undefeated*" menceritakan seorang pelatih *American Football* yang pantang menyerah melatih 3 mahasiswa yang kurang mampu untuk mengikut turnamen besar.





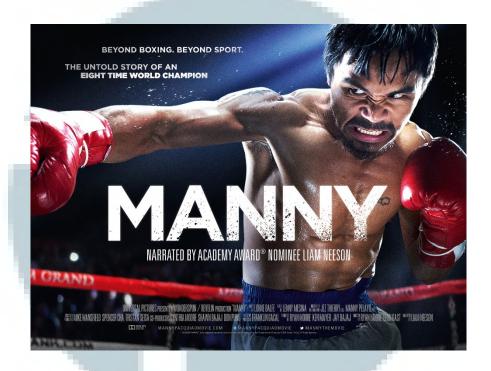
Gambar 3.2 Poster film "Undefeated"

(http://www.imdb.com/title/tt1860355/mediaviewer/rm1738058496)

Penulis melihat kemungkinan untuk mengikuti banyaknya konflik dari penyambung antar babak di film dokumenter ini berawal dari konflik antar pelatih dan murid-muridnya. Dalam film ini setiap pergantian scene cerita ada sebuah lagu atau backsound yang dibangun untuk membangun mood sebuah cerita.

Didalam film "undefeated" ckup banyak ditampilkan Shot perjalanan untuk menunjukan daerah tertentu dan animasi – animasi Double Exposure di awal film dan opening dari judul. Film ini menjadi referensi utama film

dokumenter Juara yaitu memakai konsep lagu sebagai media untuk membangun antar *scene*. Di dalam film dokumenter Juara juga lagu digunakan sebagai alunan nada untuk membangun konflik atau ketegangan.



Gambar 3.3 Poster film "Manny"

(http://www.impawards.com/2015/posters/manny_xxlg.jpg)

Pada film "Manny" yang disutradarai oleh Leon Gast dan Ryan Moore pada tahun 2014. Penulis melihat pembangunan struktur cerita pada pembukaan film yang menunjukan Manny seorang petinju dunia yang terpukul "KO" oleh lawannya Marques IV, dari *Shot* pembukaan ini menunjukan seorang petinju kelas dunia yang kalah terpakar diawal cerita, padahal sudah bukan rahasia umum bahwa Manny Pacquaio alias (Pacman) adalah petinju kelas dunia yang sangat terkenal. Penulis melihat konflik yang sangat bagus di awal film "Manny" untuk

menceritakan seorang Juara yang bukan ditentukan menang atau kalah tetapi seberapa besar keinginan dan keyakinan untuk menjadi juara.



Gambar 3.4 Poster film "Jalanan"

(https://www.bing.com/images/ poster+jalanan&simid)

Begitupun film "Jalanan" yang disutradarai oleh Daniel Ziv pada tahun 2013, film ini memvisualisasikan konflik dari 3 pengamen jalanan dengan karakter dan latar belakang berbeda. Hal ini berguna agar penonton dapat melihat keadaan dari sudut pandang yang berbeda. Penulis melihat banyaknya konflik dari berbagai sudut pandang dengan *phase cutting* yang cukup lambat dan perpindahan

Shot dari 1 karakter ke karakter yang lain untuk memperlihatkan perbedaan sudut pandang.



Gambar 3.5 Poster film "Senna" (https://www.bing.com/images/ senna+poster&simid)

Alur cerita dan keyakinan karakter utama pada film dokumenter Senna yang disutradarai oleh Asif Kapadia pada tahun 2010 ini, menjadi referensi penulis untuk membuat karakter di film dokumenter "Juara". *Statement* Senna mengatakan bahwa olahraga ini tidak jauh dari uang dan politik, begitu juga Fahrozi pelatih pencak silat pada film "Juara" orang olahraga tidak bisa dikuasai

oleh pemerintah dan tidak bisa dibeli. Inilah yang dipakai penulis untuk dijadikan referensi dalam film dokumenter "Juara"

"Kendang Penca" dipilih sebagai lagu di film Juara untuk membangun suasana pembuka menceritakan tentang perjalan Pencak Silat.



Gambar 3.6 Referensi Shot 1

"Undefeated (2011)"





Gambar 3.7 Referensi Shot 2

"undefeated (2011)"



Gambar 3.8 Referensi Shot 3

"undefeated" (2011)

Transisi tiap *Shot* dengan *phasing cutting* cepat dengan mengikuti irama lagu dan keluarnya judul film pada film "*Undefeated*" akan menjadi referensi penulis untuk memakai teknik *fast cut* dengan mengikuti tempo lagu dan *double exposure* pada judul film Juara.



