



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 I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Informasi adalah kebutuhan dasar bagi umat manusia. Melalui informasi, kita dapat mengetahui peristiwa yang ada disekitar, bahkan peristiwa yang berada ditempat yang jauh dalam hitungan detik saja. Dalam proses penyebaran Informasi tersebut, media memiliki peranan penting dalam mengabarkan informasi secara cepat dan juga akurat.

Peranan media menjadi sangat penting karena keakuratan informasi dipertaruhkan kecredibelitasannya. Media cetak, online, televisi, maupun radio, harus dapat mengabarkan sebuah informasi kepada masyarakat dengan cepat namun tetap akurat agar tidak terjadi distraksi informasi. Oleh sebab itu, media membawa tanggung jawab menyajikan informasi yang akurat, benar, dan mencerahkan (Wahid & Dhinar, 2017, pp. 3-4).

Dalam menyampaikan informasi, medium video adalah suatu hal yang efektif di era digitalisasi seperti saat ini. Banyak media-media di Tanah Air mulai membuat sebuah wadah di jejaring internet dan kemudian membuat konten berisikan video-video yang berisikan sebuah peliputan. Salah satu dari

bentuk video yang dibuat media pada saat ini adalah dokumenter. Video dokumenter adalah sebuah video yang dibuat tanpa ada manipulasi di dalamnya. Dokumenter dibuat tanpa mengarahkan objek yang diliput. Dokumenter adalah hal yang menceritakan kehidupan nyata dan dipertanggungjawabkan kejujurannya (Aufderheide, 2007, p. 2).

Video dokumenter atau bisa disebut sebagai film dokumenter (dengan durasi yang lebih panjang) dibuat berdasarkan hal yang terjadi dan tidak dibuat-buat. Hal ini bertujuan untuk pembuat film dokumenter tidak subjektif dan mengangkat isu nyata yang terjadi sehingga penonton dapat mengerti apa yang dimaksudkan.

Dokumenter sendiri telah lahir diakhir abad ke-19 di mana di dalamnya bisa saja berisikan tentang pengalaan pergi ke suatu tempat, kemudian memvisualisasikan sebuah karya sastra, berisikan propaganda, atau bahkan politik (Aufderheide, 2007, p. 1). Cakupan isu yang dapat dimuat kedalam dokumenter sangatlah luas selagi pembuatnya dapat menyampaikan sebuah isu yang jujur tanpa ada “pengaturan” di dalamnya. Salah satu hal yang menarik untuk diulas adalah tentang sebuah kebudayaan.

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keberagaman kebudayaan pada masing-masing daerahnya. Keberagaman budaya tersebut tentu terbentuk dari kebiasaan dan norma adat lokal yang terbentuk di kalangan masyarakat. Namun demikian, arus globalisasi memungkinkan untuk kebudayaan asing

masuk ke Indonesia dan berkembang sesuai pertumbuhan zaman. Tidak jarang, terjadi pertemuan dua budaya dan bisa saja dengan pertemuan kedua budaya tersebut, lahir sebuah kebudayaan yang baru (Supriatna, Ruhimat, & Kosim, 2006, p. 83). Di Indonesia, masuknya kebudayaan asing memang tidak dapat dibendung. Hal ini dikarenakan, kebudayaan tersebut juga banyak membawa pengaruh positif bagi masyarakat. Teknologi dan kebudayaan secara nyata membantu banyak hal dan mempermudah kehidupan masyarakat. Lantas, apakah kebudayaan lokal dapat tetap eksis beriringan dengan masuknya budaya asing.

Pulau Bali, sebagai salah satu pintu internasional Indonesia dari berbagai sektor khususnya pariwisata, menunjukkan bahwa budaya lokal tidak akan tergerus oleh masuknya budaya asing. Dalam kehidupan bermasyarakat, mayoritas warga Bali masih menjaga kebudayaannya dan hidup beriringan dengan itu. Sebagai contoh kasus, banyak remaja Bali, di pergaulan yang sudah terpengaruhi dengan kebudayaan barat, namun tetap menjaga kebudayaan leluhur mereka. Salah satu contohnya adalah kehidupan remaja yang tergabung didalam *Sekaa Teruna Yowana Saka Bhuana* (STYSB) Banjar Tainsiat yang ada di Kota Denpasar.

STYSB merupakan sebuah organisasi remaja yang dimiliki oleh setiap Banjar di Bali di mana tiap tahunnya, organisasi ini bertanggungjawab untuk melakukan program-program yang berhubungan dengan keperluan adat dan

agama Hindu. Selepas dari kegiatan sehari-hari mereka yang bersinggungan dengan banyak pihak diluar, warga Banjar Tainsiat khususnya anggota STYSB kerap berkumpul ke Banjar untuk membahas hal-hal tertentu maupun untuk menghabiskan waktu. STYSB dipimpin oleh seorang ketua di mana menjabat selama tiga tahun untuk satu periode kepemimpinan. Di dalam masa kepemimpinan tersebut, tiap tahunnya, anggota STYSB selalu membuat perangkat-perangkat adat.

Selama ini, Tainsiat dikenal dengan salah satu produk kebudayaan yang selalu dibuat tiap tahunnya menjelang hari raya Nyepi yaitu Ogoh-Ogoh. Ogoh-ogoh adalah sebuah bentuk visualisasi dari hal yang jahat (Setia, 2002, p. 24). Visualisasi ini bisa dibuat dalam bentuk patung raksasa yang berukuran tinggi lebih dari lima meter. Dalam mempersiapkan ogoh-ogoh, warga Banjar khususnya anggota STYSB membutuhkan waktu kurang lebih dua bulan sebelum perayaan hari raya Nyepi. Dalam setiap proses ini, kita dapat merasakan situasi dimana pemuda Bali bertanggungjawab untuk menjaga kebudayaan mereka agar tetap hidup di tengah arus global yang masuk.

Keterkenalan ogoh-ogoh banjar Tainsiat tidak terlepas dari faktor fisik yang dihasilkan dan juga aktor pembuat di belakangnya. Adalah Nyoman Gede Sentana Putra atau biasa dipanggil Kedux dan ketua dari STYSB Tainsiat, Arya Narendra, yang selalu mengonsepan ogoh-ogoh banjar Tainsiat tiap tahunnya. Kedux adalah seorang modifikator motor yang

memiliki bengkel *custom* motor di kota Denpasar. Nama bengkelnya pun sudah dikenal secara Mancanegara. Hal-hal inilah yang membuat karya-karya Kedux dan seluruh anggota STYSB Tainsiat sangat terkenal dan ditunggu-tunggu warga Bali.

Ogoh-ogoh dibuat untuk nantinya diarak warga dan dibakar pada saat upacara *Pralina*. Proses pengarakan ogoh-ogoh sudah mulai berubah dari tahun-tahun sebelumnya. Sebelumnya, proses pengarakan ogoh-ogoh kerap dengan mabuk-mabukkan (Setia, 2002, p. 25). Namun dalam perkembangannya, prosesi sudah berubah menjadi lebih sakral dan terlihat lebih tertib seolah-olah sebuah festival.

Melihat dari sudut sosiologi, ada akulturasi yang terjadi pada Kedux dimana ia mengimplementasikan sebuah ide dan teknik yang dilakukan pada saat bekerja yang berhubungan dengan kultur barat, kepada kebudayaan Bali dalam seni rupa patung berupa ogoh-ogoh. Akulturasi sendiri berarti pertemuan dua kebudayaan atau lebih dan mencampur menjadi satu (Supriatna, Ruhimat, & Kosim, 2006, p. 87). Lebih dari itu, proses regenerasi kebudayaan yang terjadi di kalangan remaja yang tergabung didalam organisasi STYSB menunjukkan bahwa kebudayaan Bali masih terawat dari generasi ke generasi ditengah-tengah arus budaya global yang masuk ke Indonesia. Hal ini menjadi menarik untuk diliput ke dalam sebuah karya dokumenter yang akan menceritakan bagaimana pengimplementasian sebuah

ide yang didapatkan dari sebuah kultur dari barat kedalam kebudayaan lokal Bali.

1.2 TUJUAN KARYA

Dalam pembuatan karya jurnalistik ini, ada pula tujuan yang ingin ditunjukkan:

1. Menunjukkan contoh regenerasi budaya oleh pemuda Bali dalam proses pembuatan perangkat adat ogoh-ogoh.
2. Menunjukkan akulturasi budaya yang terjadi di masyarakat Bali.
3. Mengedukasi penonton tentang salah satu kebudayaan Bali.

1.3. KEGUNAAN KARYA

1.3.1. Kegunaan Akademis

Hasil karya ini dapat menjadi acuan akademik dan berguna bagi mahasiswa, Universitas, dan masyarakat yang membacanya.

1.3.2. Kegunaan Praktis

Menjadi sebuah media yang dapat memberi informasi lebih dan hiburan dengan perpaduan tulisan dan visual didalamnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.3.3. Kegunaan Sosial

Hasil karya ini dapat menjadi gambaran akan keberagaman budaya di Indonesia khususnya Ogoh-ogoh di Bali bagi masyarakat yang membacanya.



BAB II

KERANGKA DAN KONSEP

2.1 TINJAUAN KARYA SEJENIS

Tinjauan karya sejenis adalah karya-karya jurnalistik yang serupa atau mungkin sekonsep dengan karya yang akan peneliti buat. Dalam penjabarannya, peneliti akan menggunakan tabel yang berisikan beberapa contoh film documenter yang telah dibuat.

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Karya Sejenis

	Jakarta Unfair	Dibelakang Hotel	The Slum	High Bride: Inside A Sumba Marriage
Creator	Watchdoc	Watchdoc	Al-Jazeera	Vice Indonesia
Tahun	2016	2014	2014	2018
Bahasa	Indonesia	Indonesia	Inggris	Indonesia (bahasa daerah Sumba)
Tema	Pengusuran beberapa wilayah di Jakarta.	Problematisasi warga setelah pembangunan sebuah hotel.	Gambaran kehidupan perkampungan kumuh di Filipina.	Kompleksitas proses melamar calon istri oleh pemuda Sumba.

2.1.1 Jakarta Unfair

Judul Film : Jakarta Unfair

Pembuat : Watchdoc

Bahasa : Indonesia

Tahun Produksi : 2017

Jakarta Unfair adalah sebuah *project* film dokumenter antara media pembuat dokumenter Watchdoc, dengan beberapa mahasiswa yang berdomisili di Jakarta. Film ini menceritakan situasi setelah proses normalisasi yang dilakukan mantan gubernur DKI Jakarta, Basuki Tjahaja Purnama atau yang akrab disapa Ahok. Dalam menjalankan proses normalisasi beberapa area di Jakarta, Ahok menggeser beberapa kawasan seperti salah satunya Kampung Dadap, dan masih banyak lainnya. Dalam menunjang programnya tersebut, Ahok membangun beberapa rumah susun untuk warga yang kehilangan tempat tinggalnya. Dalam film ini digambarkan permasalahan yang baru setelah masyarakat yang pindah ke rusun, juga harus merubah mata pencahariannya karena letak yang berjauhan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1.2 Belakang Hotel

Judul : Belakang Hotel

Pembuat : Watchdoc

Bahasa : Indonesia

Tahun produksi : 2014

Belakang hotel adalah sebuah film dokumenter yang menceritakan masalah yang muncul di masyarakat akibat pembangunan sebuah hotel di Yogyakarta. Pembangunan hotel ini menimbulkan kekeeringan karena air sumur warga disedot oleh hotel ini untuk keperluan kolam renang, dan lainnya. Film dokumenter ini menggambarkan kesulitan masyarakat dalam memperoleh air, dan juga menggambarkan bagaimana seorang tokoh berusaha berjuang untuk menuntut haknya sebagai warga untuk mendapatkan air bersih.

2.1.3 The Slum

Judul : The Slum

Pembuat : Al-Jazeera

Bahasa : Inggris

Tahun produksi : 2014

Film dokumenter ini dibuat Al-Jazeera menjadi sebuah serial. Tiap serialnya memberikan cerita dari tokoh-tokoh yang berbeda namun dengan konteks yang sama yaitu menggambarkan bagaimana pertumbuhan penduduk yang tidak beriringan dengan kesejahteraan masyarakat, akhirnya menimbulkan problematika dengan munculnya pemukiman-pemukiman kumuh. Pemukiman-pemukiman ini menimbulkan masalah lagi berupa penyakit, dan banyak lainnya.

2.1.4 *High Bride: Inside A Sumba Marriage*

Judul : *High Bride*

Pembuat : Vice Indonesia

Bahasa : Indonesia/ Bahasa Daerah Sunda

Tahun produksi : 2018

Film dokumenter yang dibuat oleh Vice Indonesia ini menceritakan perjuangan seorang pemuda asal Sumba, yang melakukan prosesi lamaran terhadap kekasihnya. Film ini menunjukkan kompleksitas persyaratan dan persembahan yang harus diberikan kepada keluarga pihak wanita sebagai tanda melamar. Selain itu, juga diceritakan perjuangan pemuda Sumba ini berjuang membawa keluarga dan seluruh persembahannya ke daerah pihak wanita tinggal.

2.2 TEORI DAN KONSEP-KONSEP YANG DIGUNAKAN

2.2.1 Dokumenter

Documentary berasal dari kata *document* yang menunjukkan bahwa sejatinya, film dokumenter bersifat mendokumentasikan suatu hal agar dapat dilihat oleh banyak orang. Dokumenter sudah pasti sebuah karya nonfiksi, namun sebaliknya, semua karya nonfiksi belum tentu sebuah dokumenter (Ward, 2005, p. 7). Adapun beberapa jenis dokumenter menurut Nichols (2001, p. 109), antara lain:

1. *Poetic Documentary*

Tipe dokumenter cenderung akan mengarah kepada subjektif terhadap subjek yang ada. Dalam pendekatan dokumenter tipe ini akan mengeyampingkan cara-cara penyampaian cerita secara tradisional dan menggunakan hanya satu tokoh pemeran tanpa ada sebuah alur cerita yang harus dijelaskan.

2. *Expository Documentary*

Ciri khas dari tipe dokumenter ini adalah kolaborasi dari gambar-gambar yang sudah direkam oleh

pengambil gambar, dengan narasi yang dibacakan oleh seorang pengisi suara. Tipe dokumenter ini muncul diawal tahun 1930 yang diusung oleh tokoh John Grierson. Tipe dokumenter ini akan lebih deskriptif dan informatif karena data dan cerita dibentuk dalam naskah yang dibacakan oleh pengisi suara.

3. *Observational Documentary*

Dalam tipe dokumenter ini, observasi pembuatnya sangat diutamakan. Tipe ini mengharuskan pembuatnya merekam semua hal yang terjadi dengan sang objek. Hal ini dikarenakan sang pembuat harus memposisikan dirinya netral dan memaparkan sebuah peristiwa secara natural, utuh, dan langsung.

4. *Participatory Documentary*

Tipe ini melibatkan pembuat film dokumenter berkomunikasi dan berinteraksi dengan objek yang diliputnya. Hal ini biasanya terjadi pada saat wawancara dimana ada keikutsertaan pembuat film dengan objek yang di wawancara.

5. *Reflexive Documentary*

Dokumenter tipe ini bertujuan memaparkan kebenaran secara lebih luas kepada penonton dan berfokus kepada menyadarkan penonton tentang bagaimana sebuah karya dibuat.

6. *Performative Documentary*

Dokumenter tipe ini memiliki nuansa lebih kental dari pada tipe-tipe yang lainnya. Hal ini dikarenakan film tersebut berusaha menunjukkan ciptaan suasana agar penonton dapat merasakan situasi yang terjadi didalam film tersebut.

Selain itu, menurut Ayawaila (Ayawaila, 2008, p. 119) terdapat empat kriteria atau ciri-ciri dari sebuah film dokumenter:

1. Setiap adegan yang terdapat di dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif layaknya film fiksi
2. Yang diceritakan dalam film dokumenter merupakan kejadian nyata (realita), sedangkan dalam film fiksi, cerita merupakan karangan (imajinatif)

3. Sebagai sebuah film nonfiksi, sutradara melakukan observasi pada suatu peristiwa kemudian melakukan pengambilan gambar sesuai apa adanya
4. Apabila struktur cerita pada film fiksi mengacu pada plot, pada film dokumenter struktur cerita bersifat pemaparan.

2.2.2 Visual *Storytelling*

Osgood (2014, pp. 4-5) menyatakan visual *storytelling* yakni memvisualisasikan gambar dalam pikiran dengan kata-kata sehingga meninggalkan kesan visual yang dapat menciptakan pengalaman bagi khalayak. Tantangan bagi seorang *story teller* dalam menyampaikan pesan atau cerita adalah bagaimana mengemasnya ke dalam bentuk yang menarik sehingga pembaca terhibur namun tidak ada bias pesan didalamnya. Di lapangan, dibutuhkan sudut-sudut menarik untuk menghasilkan sebuah rekaman video yang baik dengan unsur pendukung yang ada disekitar, juga kedekatan antara pembuat film dengan objek yang diliput sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan pembaca terhibur dengan visual-visual yang menarik dari perpaduan objek peliputan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam *narrative storytelling*, Visual menjadi sangat penting karena pembaca berharap dengan melihat foto ataupun video, audience

akan terhibur sekaligus mendapatkan pesan apa yang hendak disampaikan.

Dalam proses pembuatan film dokumenter, konsep ini digunakan dalam proses penyampaian cerita melalui gambar-gambar yang dihasilkan. Penggabungan gambar dengan suara musik sebagai latar belakang dapat menyampaikan informasi tanpa menggunakan narasi dari naskah yang sudah dibuat.

Dalam menerapkan konsep *visual story telling* maka dibutuhkan visual yang baik dan menarik. Oleh sebab itu, penulis harus detail dalam merencanakan gambar-gambar yang nantinya akan di ambil oleh para juru kamera.

2.2.3 Studi Etnografi

Etnografi berasal dari dua kata, yakni *ethnos* yang berarti bangsa dan *graphy* atau grafien yang berarti tulisan, gambaran, atau uraian. Jadi, etnografi merupakan sebuah catatan tentang suatu keadaan budaya atau daerah yang meliputi adat istiadat, susunan masyarakat, gambaran fisik (warna kulit, tinggi badan, dan rambut), bahasa, sistem pengetahuan, sistem peralatan hidup, kesenian, organisasi sosial, dan sistem religi. Etnografi mendeskripsikan dan menganalisis tentang suatu masyarakat yang

didasarkan dengan penelitian lapangan serta menyajikan data-data yang bersifat hakiki untuk penelitian antropologi budaya (Sutardi, 2007, p. 64). Endraswara (2006, p. 207) menyatakan studi etnografi adalah kegiatan pengumpulan bahan keterangan atau data yang dilakukan secara sistematis mengenai cara hidup serta berbagai aktivitas sosial dan berbagai benda kebudayaan dari suatu masyarakat. Dalam prosesnya, studi etnografi akan mengarahkan peneliti untuk menjadi partisipan aktif dalam proses peliputan sehingga peneliti memahami sistem-sistem dalam kehidupan masyarakat Bali.

Dalam proses produksi, penulis melakukan studi etnografi dalam rangka mendekati diri dengan lingkungan serta budaya dimana penulis meliput. Selama proses produksi, penulis mengikuti seluruh aktifitas yang berhubungan dengan kebudayaan Bali, sehingga tidak ada jarak antara penulis, lingkungan, kebiasaan, dan juga dengan narasumber. Dengan hidup bersama warga sekitar dan mengikuti kebudayaan-kebudayaan yang sudah ada sebelumnya, penulis mendapatkan akses-akses lebih kepada narasumber karena telah dianggap sama dengan mereka.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

2.2.4 Akulturasi Budaya

Dalam era globalisasi, kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia tidak terbendung. Pertemuan budaya baru yang masuk ke Indonesia, dengan kebudayaan lokal yang sudah ada, yang disertai dengan percampuran dari kedua unsur kebudayaan tersebut, disebut dengan akulturasi budaya (Supriatna, Ruhimat, & Kosim, 2006, p. 87). Percampuran kebudayaan tersebut akan berjalan cepat apabila ada salah satu kebudayaan yang lebih dominan sehingga dapat mempengaruhi kebudayaan lainnya. Dalam konteks peliputan ini, akulturasi nampak dari proses pembuatan ogoh-ogoh yang mulai menerapkan beberapa teknologi didalamnya. Selain itu, ada perubahan-perubahan yang juga dipengaruhi dengan terbukanya akses informasi sehingga banyak inspirasi yang didapatkan dari beberapa hal.

Akulturasi budaya menjadi salah satu latar belakang dari pembuatan film ini. Akulturasi budaya yang dimaksudkan adalah proses penggabungan teknologi dengan kebudayaan yang sudah ada sebelumnya. Dengan konsep ini, penulis memahami bahwa dua unsur budaya yang digabungkan dapat menjadi sebuah produk kebudayaan yang baru. Dalam konteks pembuatan film ini, ogoh-ogoh dari Banjar Tainsiat menggambarkan salah satu proses dari penggabungan dua unsur budaya tersebut.

2.2.5 Nilai Berita

Sebuah pemberitaan tentang suatu hal akan dapat menarik dan komprehensif apabila isu tersebut memiliki nilai berita. Dalam dunia jurnalistik, berita-berita yang sampai ke masyarakat pasti memiliki nilai berita yang membuat informasi tersebut jadi layak disampaikan. Karena karya dokumenter ini merujuk kepada karya jurnalistik, maka penulis akan mengangkat isu yang sesuai dengan nilai berita yang ada.

Menurut Latief dan Yusiatie (2017, pp. 140-150) ada 11 nilai berita yang membuat sebuah produk jurnalistik menjadi menarik dan layak untuk dikonsumsi masyarakat:

1. Konflik

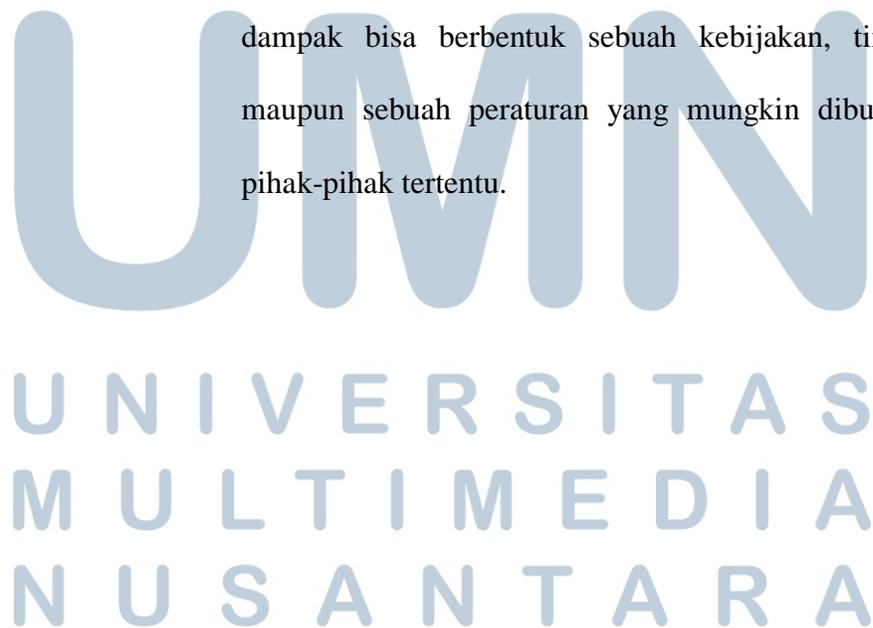
Konflik adalah sebuah kejadian yang bertentangan antara satu sama lain. Biasanya, konflik yang bernilai berita tinggi adalah konflik yang menyangkut kepentingan orang banyak. Konflik biasa terjadi antara dua belah pihak atau lebih. Segala bentuk konflik memiliki nilai berita yang tinggi. Misalnya konflik antar dua negara karena perbedaan pendapat sehingga menimbulkan perang.

2. Bencana

Suatu daerah yang terdampak bencana, dapat dipastikan menjadi sorotan utama dalam pemberitaan untuk beberapa hari. Hal ini dikarenakan ada beberapa unsur dari hak manusia yang hilang beserta dengan datangnya bencana, yaitu keselamatan. Hal tersebut akan memicu para pembaca berita untuk melihat berita-berita tentang bencana.

3. Dampak

Segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sosial, pastilah membawa dampak bagi keberlangsungan hidup, baik kecil maupun besar. Dalam konteks ini, dampak bisa berbentuk sebuah kebijakan, tindakan, maupun sebuah peraturan yang mungkin dibuat oleh pihak-pihak tertentu.



4. Kemajuan dan Penemuan

Kemajuan ataupun penemuan dalam atau biasa disebut dengan inovasi memiliki nilai berita yang penting. Hal ini dapat dilihat mulai bermunculan kanal-kanal berita yang spesifik membahas tentang kemajuan teknologi dan sebagainya.

5. Aktualitas

Aktualitas adalah nilai berita yang berhubungan dengan kebaruan sebuah berita. Ketika sebuah peristiwa terjadi disuatu daerah dan kemudian langsung diliput oleh media sehingga khalayak tahu, maka nilai aktualitas dalam berita tersebut sangatlah tinggi. Sebagai contoh, peristiwa kecelakaan pesawat Lion Air di perairan Karawang, Jawa Barat langsung disiarkan sesaat setelah kejadian berlangsung. Hal ini dikarenakan khalayak diharuskan tahu akan sebuah peristiwa yang baru saja terjadi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

6. Kedekatan

Nilai berita kedekatan berarti berbicara tentang hubungan erat antara khalayak dengan peristiwa yang terjadi. Kedekatan yang dimaksud dapat berupa kedekatan dalam bentuk geografis, minat, kepentingan, suku, agama, dan lainnya. Sebagai contoh, ketika ada berita yang memberitakan tentang penistaan agama tertentu oleh salah satu oknum, maka nilai berita tersebut menjadi tinggi dikalangan masyarakat yang beragama sama.

7. Humanisme atau sisi kemanusiaan

Nilai berita ini lebih menysar kepada simpati khalayak setelah menyaksikan pemberitaan tentang sisi kehidupan seorang tokoh yang diliput. Sebagai contoh, masyarakat Indonesia banyak yang mulai terbuka dengan keberadaan komunitas LGBT setelah menyaksikan film dokumenter yang membahas isu serupa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

8. Unik dan Luar Biasa

Nilai berita ini berbicara tentang hal-hal yang janggal, aneh, bahkan dianggap tidak umum atau tidak seharusnya. Kebiasaan orang yang diluar kebiasaan orang normalpun dapat memiliki nilai berita yang tinggi. Sebagai contoh, pemberitaan tentang kampung di daerah Jawa Timur yang seluruh warganya tidur di bak pasir, bukan di kasur.

9. Keterkenalan

Seorang tokoh besar, ataupun tokoh yang sudah yang sangat berpengaruh sehingga dikenal dengan banyak orang, memiliki nilai berita tersendiri. Sebagai contoh, ketika adik kita yang masih kecil jatuh tersandung, bukanlah sebuah berita. Namun ketika Jan Ethes, cucu dari Presiden Joko Widodo jatuh tersandung, maka itu adalah berita.

10. Kriminal

Nilai berita kriminal adalah berita yang menunjukkan tentang tindakan-tindakan kekerasan seperti pencopetan,

pembunuhan, atau di era digitalisasi dapat berupa ujaran kebencian, dan berita bohong. Sebagai contohnya adalah berita tentang bom bunuh diri yang dilakukan seorang pria di Jawa Tengah, yang menyerang sebuah pos Polisi.

Dalam film ini, ada beberapa nilai berita yang terkandung didalamnya. Hal tersebut antara lain:

1. Unik dan Luar Biasa

Pembuatan ogoh-ogoh banjar Tainsiat merupakan suatu hal yang unik dan berbeda dari banjar-banjar lain. Penerapan teknologi didalamnya membuat produk dari Banjar Tainsiat semakin berbeda dan unggul dari banjar-banjar lain.

2. Keterkenalan

Narasumber utama yang penulis gunakan adalah orang yang cukup terkenal dibidang yang digelutinya. Selain eksistensi dari Banjar Tainsiat dan juga produk-produk budaya yang dihasilkannya, beberapa aktor didalamnya juga mempunyai nama baik. Hal ini menjadi ilia berita yang cukup penting dalam mendukung untuk audience menyaksikan film ini.

3. Kemajuan dan Penemuan

Warga Tainsiat berinovasi dalam membuat ogoh-ogoh pada tahun ini. Ogoh-ogoh yang dibuat tahun ini menggunakan system hidrolik sehingga dapat menimbulkan gerakan dari patung tersebut. Hal ini merupakan temuan baru dalam proses pembuatan ogoh-ogoh, dan hal ini menarik dan memiliki nilai berita sendiri karena temuan-temuan baru yang ditemukan selama proses pembuatannya.

2.2.6 Teknik Pengambilan Gambar

Menurut Baksin (2013, pp. 120-137), seorang juru kamera harus memperhatikan beberapa hal ketika melakukan pengambilan gambar:

1. Sudut Pandang Kamera

Sudut pandang kamera adalah posisi kamera ketika melakukan pengambilan gambar. Dalam setiap posisi kamera, ada makna tersendiri yang coba untuk disampaikan kepada penonton:

a. *High Angle*

High Angle adalah sudut kamera yang berada dari atas objek yang diambil. Berapapun derajat posisi kamera terhadap, ketika tingginya telah melebihi tinggi objek yang diambil, maka sudut tersebut dapat dikatakan *High Angle*. Sudut pandang ini akan membuat objek yang diambil terlihat kecil, lemah, dan tak berdaya.

b. *Eye Level*

Eye Level adalah posisi kamera sejajar dengan mata seseorang ketika sedang mengambil gambar. Gambar yang dihasilkan akan menunjukkan gambar yang seolah sejajar dengan mata sang objek yang diambil gambarnya. Tidak ada kesan khusus yang disampaikan dari tehnik sudut pandang ini. *Eye Level* dibuat untuk penonton merasa nyaman dengan gambar yang ada.

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

c. *Low Angle*

Low Angle berarti memposisikan kamera berada lebih rendah dari objek yang diambil. Dalam posisi ini, objek yang diambil akan terkesan lebih besar, berwibawa, superior, dan berkuasa. Dalam proses pengambilannya, biasanya seorang juru kamera melakukan gerakan kamera dari atas kebawah.

d. *Frog Eye*

Frog Eye berarti posisi kamera berada sejajar dibawah, sehingga menyerupai pandangan dari seekor katak. Pada saat proses penagmbilan gambar ini, maka kamera diletakan sejajar dengan alas objek yang diambil. Posisi ini akan memberikan makna unik dan besar bagi gambar yang diambilnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Frame Size*

Frame Size berarti bagaimana seorang juru kamera meletakkan objek yang diambil gambarnya di layar. *Frame Size* dapat memperkuat pesan dan maksud yang ingin disampaikan oleh juru kamera. Teknik ini dibagi menjadi 12 bagian:

a. *Extreme Close-up*

Extreme Close-up berarti gambar berfokus pada satu detil dari bagian objek yang direkam.

Misalnya ketika melakukan wawancara, maka ada bagian dimana layar dipenuhi dengan mata, hidung, dan lain sebagainya,

b. *Big Close-up*

Big Close-up merupakan Teknik mengambir gambar dari posisi kepala hingga dagu objek dengan tujuan menunjukkan ekspresi dari objek.

c. *Close Up*

Close up berarti mengambil gambar dari posisi kepala secara keseluruhan hingga leher bawah. Hal ini ditujukan untuk mengambil gambar dengan jelas bagaimana objek yang diliput.

d. *Medium Close Up*

Teknik ini menempatkan objek yang diwawancara dari kepala hingga bagian dada atas. Tujuan dari *medium close up* adalah untuk mempertegas profil dari orang yang diwawancara

e. *Mid Close Up*

Mid Close Up digunakan untuk menunjukkan sosok objek yang diwawancarai lebih jelas. Disini objek diambil gambar dari atas kepala hingga bagian pinggang.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

f. *Knee Shot*

Knee Shot diambil dari atas kepala objek hingga bagian lutut objek untuk menunjukkan sosok dari objek yang diambil secara lebih luas dan jelas.

g. *Full Shot*

Full Shot berarti menunjukkan seluruh bagian dari objek yang akan diambil gambarnya. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan secara keseluruhan dari objek yang di rekam oleh juru kamera.

h. *Long Shot*

Long Shot memperlihatkan secara keseluruhan sosok objek yang direkam dengan latarbelakangnya. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara latar tempat, waktu, dan situasi beserta dengan objek yang direkam

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

i. *One Shot*

Merupakan tehnik pengambilan gambar dimana hanya mengambil gambar satu objek atau satu gambar didalam satu *frame*.

j. *Two Shot*

Merupakan tehnik pengambilan gambar dimana juru kamera mengambil dua sosok objek atau dua orang didalam satu *frame*.

k. *Three Shot*

Merupakan tehnik pengambilan gambar dimana juru kamera mengambil tiga sosok objek atau tiga orang didalam satu *frame*.

l. *Group Shot*

Merupakan tehnik pengambilan gambar dimana juru kamera mengambil lebih dari 3 objek atau 3 orang didalam satu *frame*.

3. Gerakan Kamera

Dalam melakukan perekaman, ada tiga bentuk gerakan kamera yang dapat dilakukan juru kamera, diantaranya:

a. *Zoom In and Zoom Out*

Teknik ini tidaklah merubah posisi awal ketika kamera melakukan perekaman. Namun, teknik ini bertujuan untuk mendekatkan atau menjauhkan posisi objek pada *frame* pada saat direkam. Seorang juru kamera harus memutar lensa atau menekan tombol pada lensa untuk mendekatkan atau menjauhkan posisi objek pada saat direkam.

b. *Tilting*

Teknik ini menggerakkan posisi kamera dari posisi atas ke bawah atau sebaliknya. Dalam penerapannya, teknik ini ditujukan agar penonton dapat mengenali tokoh lebih perlahan secara keseluruhan.

c. *Panning*

Teknik ini menggerakkan posisi rekam kamera secara perlahan kekiri dan kekanan atau sebaliknya. Namun hal ini harus dilakukan secara perlahan agar menjadi efektif bagi penonton. Teknik ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara luas tentang situasi dibelakang objek yang diliput.

4. Gerakan Objek

Berbeda dengan gerakan kamera, dalam melakukan perekaman gambar, juru kamera tidak memindahkan kamera sama sekali, melainkan membiarkan objek yang bergerak. Dalam penerapannya, ada beberapa contoh gerakan objek yang bisa dilakukan:

a. *Framing*

Berbeda dengan konsep *framing* di dunia foto jurnalistik, *framing* ini dimaksudkan posisi dari objek ketika memasuki atau keluar dari area *frame* pada saat merekam. Ketika objek berjalan

masuk kedalam *frame*, maka hal tersebut dinamakan *in frame*. Jika berlaku sebaliknya, objek keluar dari *frame*, maka hal tersebut dinamakan *out frame*.

b. *Walk in* dan *Walk Out*

Teknik ini menggambarkan posisi dari objek ketika berjalan mendekati atau menjauhi kamera. Ketika objek mendekati kamera, maka hal tersebut dikatakan *Walk In*. Sebaliknya, ketika objek berjalan menjauhi kamera, maka hal tersebut dinamakan *walk out*.

5. Komposisi Gambar

Dalam melakukan perekaman gambar, ada beberapa komposisi gambar yang harus diperhatikan oleh juru kamera. Setidaknya ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh juru kamera:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

a. *Nose Room*

Hal ini adalah ruang yang harus diberikan kepada arah objek menghadap. Ketika objek melihat ke arah kiri, maka juru kamera harus meletakkan jarak antara objek dengan *frame* di bagian kiri. Hal ini biasa digunakan pada adegan interaksi antar objek.

b. *Looking Space*

Hampir sama dengan *Nose Room*, *looking space* juga berarti memberikan jarak antar objek dengan *frame*. Namun perbedaan terletak ada jarak untuk bergerak dari objek yang direkam.

c. *Head Room*

Head Room adalah jarak antara kepala dengan *frame* bagian atas. Dalam perekaman harus ada jarak yang diberikan antara objek dengan *frame* bagian atas. Namun hal tersebut dapat dikesampingkan ketika juru kamera melakukan perekaman secara *close up*.

2.2.7 Proses Produksi

Dalam proses pembuatan sebuah karya, ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan sebelum sebuah karya lahir. Menurut Halim (2007, p. 30-40), ada beberapa tahapan dalam melakukan sebuah produksi film. Tahapan tersebut berupa:

1. Riset

Sebuah karya dokumenter berawal dari fenomena atau kejadian yang membuat sang pembuat film merasa penasaran. Hal tersebut bisa berupa isu-isu yang mengusik keingintahuan pembuat film mengenai sebuah kejadian. Dalam tahapan riset ini, seorang pembuat film harus mencari tahu hal apa yang menarik bagi dirinya untuk dibahas. Setelah itu, seorang pembuat film harus mencari tahu terlebih dahulu isu-isu dibelakangnya, sehingga seorang pembuat film memiliki alasan dan latarbelakang yang kuat dalam pembuatan film nantinya. Tahapan ini berfokus kepada topik yang akan diangkatnya menjadi sebuah film.

Setelah melewati tahapan riset, seorang pembuat film baru masuk kepada tahapan pra produksi:

1. Menyusun Sinopsis

Sinopsis adalah ikhtisar plot penceritaan tentang subjek yang disusun dalam bentuk tertulis (Halim, 2007, p. 36). Sinopsis berguna sebagai pegangan dan arahan bagi pembuat film dalam melakukan proses produksi sehingga pembuat film mengikuti alur cerita pada saat proses produksi.

2. *Hunting* lokasi

Menuju proses produksi, seorang pembuat film harus mengetahui tempat-tempat yang nantinya akan digunakan dalam proses pengambilan gambar. Hal tersebut menyangkut hal-hal yang bersangkutan dengan pencahayaan dan juga sumber listrik (Halim, 2007, p. 37). Namun pada proses kerja di lapangan, seorang pembuat film cenderung melakukan *hunting* lokasi disaat produksi berlangsung.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Menyusun *treatment script*

Tahapan berikutnya masuk ke proses pembuatan daftar tentang hal-hal apa saja yang diperlukan dalam film dokumenter. *Treatment script* atau biasa disebut *whish list* dibuat oleh pembuat film untuk nantinya menjadi acuan bagi sang juru kamera untuk merekam momen-momen yang dibutuhkan (Halim, 2007, p. 36).

4. Menyusun *budget*

Pada tahapan ini, pembuat film harus menganggarkan keperluan berupa dana dan juga alat yang digunakan dalam proses produksi. *Budget* dan alat yang sudah duanggarkan ini nantinya akan diserahkan kepada produser juga kepada juru kamera untuk menunjang proses produksi film dokumenter tersebut (Halim, 2007, p. 37).

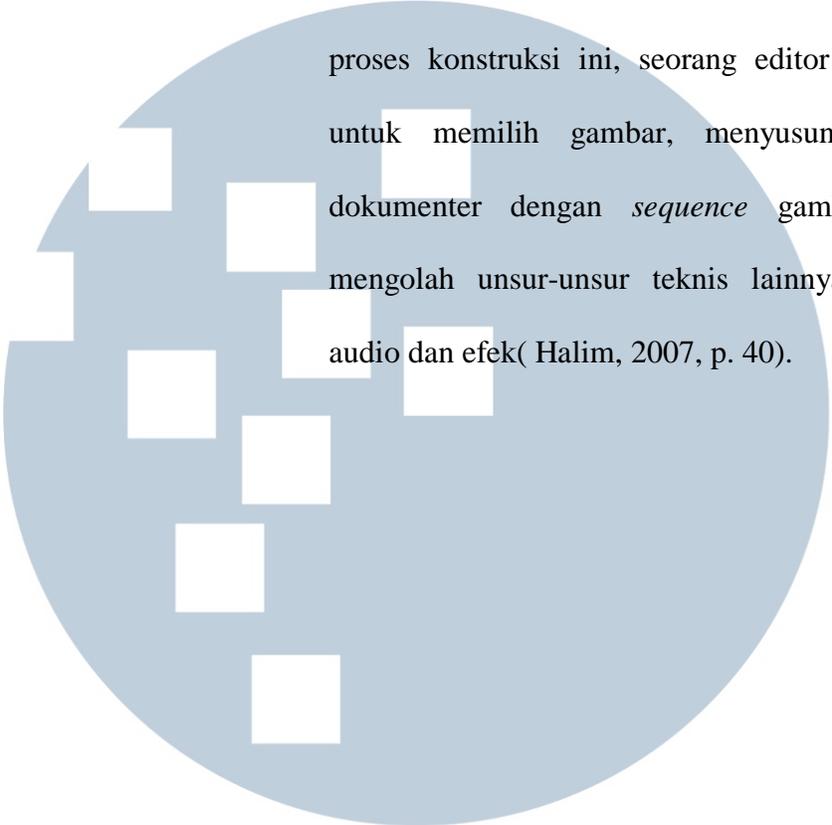
Setelah melewati tahapan pra produksi, pembuat film dan juga tim akan masuk ketahapan produksi dan pasca produksi:

1. Produksi

Proses produksi film dokumenter berjalan sangat dinamis. Meskipun pembuat film dan juga juru kamera dan seluruh tim sudah dibekali dengan treatment script, namun realitas di lapangan mengharuskan tim menjadi adaptif dan banyak berkompromi (Halim, 2007, p. 38). Perubahan-perubahan di lapangan membuat banyak hal tak terduga terjadi sehingga mengharuskan pembuat film harus banyak berimprovisasi dalam proses pembuatannya. Perubahan-perubahan yang terjadi bisa berupa perubahan cuaca, waktu produksi, dan hal-hal yang berhubungan dengan teknis.

2. Pasca Produksi

Setelah melewati tahapan produksi, maka pembuat film akan memasuki tahapan pasca produksi dimana diawali dengan *review* gambar yang sudah ada. Dalam tahapan ini, seorang *editor* memiliki andil besar dalam mengkonstruksi materi-materi produksi. Dalam



proses konstruksi ini, seorang editor bertugas untuk memilih gambar, menyusun naskah dokumenter dengan *sequence* gambar, dan mengolah unsur-unsur teknis lainnya berupa audio dan efek(Halim, 2007, p. 40).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA