



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 II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan Karya Sejenis

2.1.1 Sumber 1

Judul : PUNK NEVER DIE!

Oleh : Urban (RCTI)

Tahun: 2007



<https://www.youtube.com/watch?v=B8bfxuqY0yo>

Dalam video yang berjudul “PUNK NEVER DIE!” ini menggambarkan tentang perbandingan kelompok punk idealis dan kelompok punk jalanan. Dalam video ini digambarkan kehidupan punk jalanan yang membuat orang-orang semakin berfikir negatif tentang punk. Mereka sering kali mabuk-mabukan di jalan. Berbeda dengan kelompok punk idealis. Mereka mengisi waktu luang dengan hal positif dan mereka mau berbaur dengan masyarakat. Video ini memberikan gambaran kehidupan punk itu seperti apa, dan penulis menjadi tau bahwa sebenarnya punk itu tidak negatif, mereka yang tidak mengerti arti makna punk itulah yang membuat punk dianggap negatif, mereka menyalahgunakan

kebebasan yang diberikan dalam kehidupan punk dengan kegiatan-kegiatan yang meresahkan masyarakat

2.1.2 Sumber 2

Judul : Anak Punk, Sesama Meski Beda

Oleh : Topik Kita (ANTV)

Tahun : 2012



<https://www.youtube.com/watch?v=Hu3HWQWH1kI&t=218s>

Dalam video ini hanya menceritakan mengapa punk dianggap negatif oleh masyarakat dan pemerintah.

Kedua video ini memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangannya adalah, video ini tidak dapat merubah stigma masyarakat bahwa punk itu sebenarnya tidak negatif. Jika dibandingkan dengan karya yang dibuat oleh penulis yang, karya ini lebih menunjukkan bahwa punk tidak seperti yang dipikirkan oleh banyak orang. Tidak semua orang yang memilih punk sebagai jalan hidupnya negatif. Melalui karya yang dibuat oleh

penulis diharapkan membuka pandangan baru masyarakat tentang punk. Kelebihan yang ada di kedua video ini adalah mereka menampilkan kehidupan punk di jalanan, sehingga masyarakat menjadi tau apa permasalahan yang membuat punk dianggap negatif. Sedangkan didalam video hasil karya penulis, tidak terdapat perbandingan dengan punk jalanan, karena di tahun 2018 ini, penulis tidak menemukan satu atau gerombolan anak punk yang ada di jalanan di Jakarta, karena mereka takut akan ditangkap oleh polisi pamong praja. Sedangkan kedua video itu dibuat pada tahun 2007 dan 20122, dimana masih banyaknya anak punk yang berada di jalanan di Jakarta.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a grid of white squares inside it, resembling a QR code or a digital pattern.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori Konsep

2.2.1 Dokumenter

Dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatornya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan. Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data. Fachruddin (2012, p. 318)

Fungsi dokumenter pada umumnya digunakan sebagai media penyampaian untuk mengungkap suatu fakta nyata, promosi, analisa, serta mengekspresikan sesuatu. Sedangkan motivasi si pembuat biasanya untuk tujuan pendidikan, informasi, promosi, bahkan hiburan.

Pembuat film dokumenter memiliki keinginan karya audio visualnya tersebut bisa ditonton oleh audiens umum maupun tertarget/khusus. Dokumenter akan dikatakan berhasil jika bisa membuat orang-orang yang telah menonton film tersebut timbul suatu keinginan, gagasan, ide-ide inovatif, ketidakberpihakan ketika terjadi sebuah peristiwa, melihat sisi lain dalam suatu kehidupan nyata, serta mendapatkan inspirasi untuk mempelajari sesuatu hingga membangkitkan rasa kemanusiaannya. Beberapa jenis video dokumenter antara lain:

1. Laporan Perjalanan

Jenis yang satu ini bisa dikatakan dengan istilah lain, yaitu travelogue, travel film, travel documentary, dan adventures film. Bisa

dikatakan jenis film dokumenter yang satu ini adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Dan seiring dengan perkembangannya, membahas banyak yang disesuaikan dengan pesan dan gaya yang ingin disampaikan.

2. Sejarah

Sedikit sulit [membuat jenis film dokumenter](#) sejarah ini. Karena bagaimanapun genre sejarah menjadi salah satu yang sangat bergantung pada referensi peristiwa, sebab keakuratan data sangat dijaga dan sebisa mungkin tidak boleh ada yang salah dalam pemaparannya. Kalau kamu sempat melihat acara *Metro Files* yang ditayangkan di Metro TV, nah ini salah satu contohnya.

3. Biografi

Jenis film dokumenter ini bercerita tentang seseorang, entah dia yang dikenal oleh masyarakat luas, yang memiliki keunikan, kehebatan, atau mungkin aspek lainnya. Jenis biografi ini pun terbagi lagi menjadi beberapa golongan antarlain, potret yaitu mengupas human interest seseorang, biografi yaitu mengupas kronologis seseorang misalnya lahir

hingga meninggal atau kesuksesan seseorang, dan yang terakhir adalah profil biasanya membahas aspek positif dari sang tokoh.

4. Nostalgia

Bisa dikatakan jenis film dokumenter satu ini tak begitu jauh dengan jenis sejarah. Hanya saja jenis yang satu ini lebih menekankan pada kilas balik atau napak tilas dari kejadian seseorang atau sekelompok.

5. Rekonstruksi

Film dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Ada kesulitan sendiri dalam mempresentasikan kepada penonton sehingga harus dibantu dalam proses rekonstruksinya. Peristiwa yang bisa dibuat rekonstruksinya adalah peristiwa kriminal, bencana, dan lainnya. Rekontruksi juga dilakukan tidak dengan pemain, lokasi, kostum, make up, dan lighting yang persis dengan aslinya. Yang ingin dicapai dari rekonstruksi adalah proses terjadinya peristiwa di mana bisa dilakukan shoot live action atau bantuan animasi.

6. Investigasi

Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Peristiwa yang diangkat umumnya peristiwa yang ingin diketahui lebih mendalam, misalnya korupsi dalam penanganan bencana, jaringan mafia suatu negara, atau yang lainnya. Terkadang, dokumenter ini membutuhkan rekonstruksi untuk membantu memperjelas suatu peristiwa.

7. Perbandingan dan Kontradiksi

Dokumenter ini menengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dream* karya Steve James yang rilis di tahun 1994. Di mana ia selama 4 tahun mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee.

8. Ilmu Pengetahuan

Jenis film dokumenter ini bisa dibilang sangat dekat dengan masyarakat Indonesia, seperti film *Dari Desa Ke Desa* atau *Flora dan Fauna*. Jenis ini juga terbagi lagi menjadi dua sub genre, yaitu film dokumenter sains dan film instruksional.

9. Buku harian

Layaknya diary, film dokumenter jenis ini mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Sudut pandangnya pun terasa lebih subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat ia tinggal, peristiwa, bahkan perlakuan teman-temannya yang berada di sekitar subjek. Struktur ceritanya cenderung linear serta kronologis, narasi menjadi unsur suara yang lebih banyak digunakan.

10. Musik

Bisa dibilang bahwa jenis film dokumenter ini menjadi yang muda jika dibandingkan dengan jenis lainnya. Namun, sejak 1980 jenis ini lebih sering diproduksi di mana Donn Alan Pannebaker lah yang pertama kali mendokumentasikan pertunjukan musik.

11. Association Picture Story

Jenis film dokumnter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar-gambar yang

tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan editing maka makna yang muncul akan ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka.

12. Dokudrama

Jenis film dokumenter yang terakhir adalah dokudrama. Jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek tokoh cenderung direkonstruksi. Tempat dibuat mirip dengan aslinya, tokoh dibuat mirip.

Film dokumenter karya penulis menggunakan jenis dokumenter perbandingan dan kontradiksi. Untuk menjelaskan kepada penonton bagaimana realitas kehidupan punk dengan penampilan khas mereka, dengan tubuh yang dipenuhi dengan tattoo. Didalam video ini, terdapat perbandingan punk dengan masyarakat biasa yang mencolok, seperti bagaimana mereka hidup sehari hari, bagaimana mereka bisa mencukupi kebutuhannya setiap hari, bagaimana mereka berinteraksi dengan sekitar, dan sebagainya.

Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah video dokumenter:

1. Mencari ide cerita atau premis

Untuk mempermudah penentuan fokus cerita, agar lebih spesifik dan mengerucut ke suatu masalah, tetapkan premis awal.

2. Menuangkan ide dalam film statement dan treatment

Semua ide yang telah diputuskan harus segera ditulis untuk membuat diri kita fokus dan otak kita terkunci menatap ke depan cerita seperti apa yang akan kita buat agar menarik. Ide harus direalisasikan dengan mencapai makna dari isi cerita yang menjadi sasaran tembak. Maka mulailah menuangkan ide dalam suatu kalimat terdahulu, dilanjutkan dengan beberapa kalimat lagi/satu paragraph yang pengertiannya lebih luas tentang pokok perumusan masalah yang ingin dipecahkan.

3. Riset program dokumenter televisi

Setelah mengetahui bagaimana mendapatkan ide cerita yang sangat beragam dari yang paling mudah hingga perlu merenung, mengotak atik dokumen atau sengaja mengeksplorasi lebih mendalam. Ide yang didapat artinya cerita mulai terbentuk, untuk mengembangkannya lakukan riset terkait ide yang dipilih. Selanjutnya ide tersebut harus dirumuskan dengan strategi yang tepat dengan melakukan penelitian. Setelah dilakukannya berbagai macam riset, lahirlah sebuah proposal. Catatan riset harus bisa disampaikan kepada orang lain dan menjadi fondasi yang kuat dari karya dokumenter kita. Bagian penting dari sebuah proposal [rogram dokumenter:

- Sinopsis

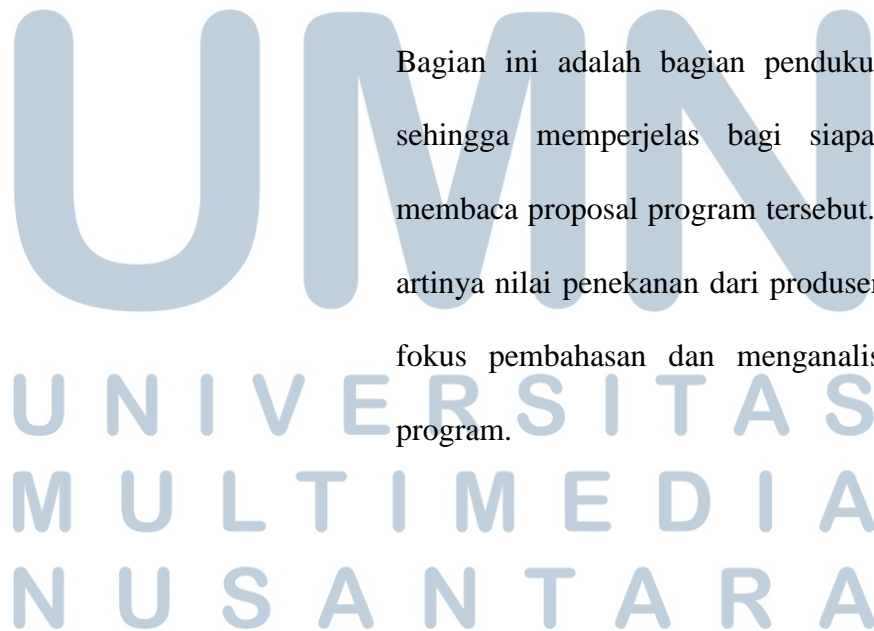
Ringkasan cerita dari program yang diinginkan di dalam membuat perencanaan dokumenter menjadi landasan utama atau langkah pertama yang harus dilakukan terlebih dahulu. Kerangka synopsis terdiri dari latar belakang, pokok permasalahannya, serta kesimpulan dari program yang dimaksud.

- Judul

Setelah selesai membuat synopsis, produser baru memikirkan judul apa yang tepat dari program tersebut.

- Point of view

Bagian ini adalah bagian pendukung dari judul, sehingga memperjelas bagi siapapun juga yang membaca proposal program tersebut. Point of View artinya nilai penekanan dari produser yang menjadi fokus pembahasan dan menganalisis alur cerita program.



- Tim Produksi

Tim produksi harus disebutkan dan dijelaskan sebagai bukti adanya perencanaan membuat suatu program, dan hal ini berkaitan sumber daya manusia dan budgeting. Tim produksi adalah orang yang mengerjakan produksi.

- Main Character

Main character artinya karakter utama yang diperankan dalam program. Program dokumenter membutuhkan karakter-karakter penggerak sebagai bagian cerita program tersebut. Dari berbagai karakter yang ada harus ditentukan karakter utama yang menjadi pusat perhatian berkembangnya alur cerita, pusat informasi, atau andalan/harapan dari produser untuk memecahkan masalah yang timbul.

- Jadwal Produksi

Jadwal produksi harus ditentukan produser sebagai bagian paling penting dan dapat dinilai kematangan perencanaan memproduksi program. Bagian ini sangat sulit diprediksi apabila tidak disiplin dalam

menjalankan proses produksi dari awal melangkah ataupun menganggap remeh setiap pekerjaan.

- Budget

Bagian budgeting artinya perencanaan biaya yang dibutuhkan dalam produksi program yang tersusun lengkap definisinya di dalam proposal. Dengan melihat biaya yang tercantum setiap orang akan menafsirkan kualitas program, ketepatan penghitungan biaya, dan penilaian sesuai tidaknya seluruh komponen dalam proposal yang saling terkait.

4. Structure (Sequence/Scene)

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan, yaitu menceritakan kembali tentang suatu kejadian menggunakan fakta yang real atau asli tidak ada rekayasa. Salah satunya membangun kedekatan dengan menggunakan wawancara yang berstruktur, mengumpulkan

fakta dan elemen konflik, setting situasi, dan mencari kejelasan.

5. Shooting list

Setelah sequence dan scene tersusun semua, salinlah di kertas dengan kolom-kolom yang sesuai dengan contentnya disebut shooting list, untuk disosialisasikan dengan kerabat kerja/kru lainnya agar dapat saling mengoreksi dan memahami alur cerita yang akan diproduksi.

6. Jadwal Shooting

Setelah membuat shooting list, begitu banyak lokasi, angle, komposisi, janji wawancara, suasana ramai, tenang, dan cuaca yang harus dijadwal berdasarkan skala prioritas. Patokannya adalah berdasarkan gambar yang paling penting dengan pertimbangan waktu shooting, suasana yang mendukung, dan perjanjian wawancara dengan karakter utama film kita.

7. Menyiapkan daftar pertanyaan

Wawancara merupakan dokumenter sebagai program yang berdasarkan fakta dan realita. Wawancara harus disiapkan sebelum shooting, sehingga produser/reporter harus mengetahui data dan profesidari karakter yang akan diwawancarai, setelah mengetahui identitasnya, disusunlah beberapa pertanyaan yang dibutuhkan untuk mendukung konten program yang dibuat

8. Mempersiapkan peralatan

Sebelum berangkat shooting, kembali diperhatikan beberapa dokumen penting yang berkaitan dengan data shooting, surat pendukung termasuk tiket dan lain sebagainya. data untuk kebutuhan shooting: proposal, structure, shooting list, shooting schedule, daftar pertanyaan, perencanaan biaya, surat tugas, izin, tanda pengenal, tiket, passport, visa, kartu NPWP, alamat/telepon narasumber, dan uang secukupnya. Adapun untuk perlengkapan shooting, yang paling penting adalah dimulai dari kamera. Sebaiknya kita meminta juru kamera mengecek peralatan kamera, system perekamannya, termasuk kaset, baterai, mikrofon, tripod, kabel, dan lampu darurat untuk wawancara.

7. Mengambil Visualisasi

Hari-hari menjelang persiapan mengeksekusi program adalah hari yang sangat mendebarkan dan penuh semangat.

Begitu tiba waktunya kadang kita tersentak kaget bagaikan sekilas saja perlengkapan kita. Dan ingatlah seluruh kebutuhan shooting kita apakah sudah benar-benar siap dan kondisi fisik juga fresh untuk memulai mengumpulkan gambar yang diperlukan.

9. Menyusun gambar

Stock gambar yang terekam dalam kaset belum menjadi film dokumenter, masih mentah. Seorang produser setelah shooting selesai harus segera melakukan penyusunan gambar yang dikenal sebagai editing sebagai bagian dari pascaproduksi.

2.2.2 Teknik Pengambilan Gambar

Gambar Dalam teknik pengambilan gambar yang perlu diperhatikan salah satunya adalah camera angel atau sudut kamera. Dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Oleh karena itu, penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan (Subroto, 1994, p90)

1.2.2.1 Camera Angel (Sudut Pandang Kamera)

Mengenai camera angel dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

a. Angle

Kamera Objektif Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Angle kamera objektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan dan pemain tidak merasa ada kamera. Artinya, kamera objektif adalah penempatan angle kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Beberapa sudut objektif antara lain:

1. High Angle

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status sosial yang rendah, kecil, terabaikan, dan lemah.

2. Eye Angle

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar. Angle ini menimbulkan kesan objektif yang netral, penting untuk menunjukkan kedudukannya logika dari

hubungan mata ke mata antar pemain.

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. .Low Angle

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton dan memberikan kesan subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

b.Angle Kamera Subjektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Pengambilan gambar dengan tipe ini memposisikan penonton sebagai salah satu atau beberapa actor dalam film. Penonton seolah diajak untuk ikut terlibat atau berinteraksi langsung dalam adegan.

Angle kamera subjektif dilakukan dengan beberapa cara:

1. Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka dalam adegan, sehingga dapat menimbulkan efek dramatik.
2. Kamera berganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Penonton bisa menyaksikan suatu hal atau kejadian melalui mata pemain tertentu.

3. Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak kelihatan. Seperti seorang reporter yang sedang menyampaikan berita atau informasi dengan menghadap kamera. Relasi pribadi bisa dibangun dengan cara seperti ini.

c. Angle Kamera Point of View

Yaitu suatu gabungan antara objektif dan subyektif. Angle kamera Point of View atau disingkat POV diambil sedekat shot objektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif dan tetap objektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain di luar layar. Contoh paling jelas adalah mengambil close up pemain yang menghadap ke pemain di luar layar dan sebelumnya didahului dengan Over Shoulder Shot.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.2.2. Shot Size (Ukuran Gambar)

Shot size adalah pengukuran gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam shot dan posisi kamera yang diinginkan. Beberapa jenis ukuran gambar dalam pengambilan gambar, yaitu:

a. Extreme Long Shot (ELS)

ELS memiliki komposisi gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar. Tujuannya untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat

b. Very Long Shot (VLS)

VLS memiliki komposisi gambar yang sama dengan ELS hanya saja lebih kecil. Posisi pemain sama pentingnya dengan orientasi lingkungan.

c. Long Shot (LS)

Merupakan teknik yang memperlihatkan objek secara total dari ujung kepala hingga ujung kaki. Shot ini biasanya digunakan ketika objek melakukan gerakan, namun detail gerakan belum dapat dilihat dengan jelas.

d. Medium Shot (MS)

Gambar yang diambil dari tangan hingga keatas kepala sehingga penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi pemain. Merekam dengan jelas gerak-gerik (gesture) pemain.

e. Medium Long Shot (MLS)

Pengambilan gambar ini cenderung lebih menekankan kepada objek, dengan ukuran $\frac{1}{4}$ gambar LS yang memberikan kesan padat pada gambar. Shot ini digunakan ketika gerakan badan bagian atas lebih ditekankan daripada gerakan kaki sehingga fokus penonton akan mengarah pada gerakan tangan.

f. Medium Close Up (MCU)

MCU memfokuskan pandangan pada wajah objek, memperdalam gambar dengan menunjukkan profil dari objek yang direkam sehingga background menjadi tidak penting lagi.

g. Close Up (CU)

Merupakan pengambilan gambar yang memperjelas ukuran gambar. Contoh gambar pada manusia antara kepala hingga leher. Hal ini merupakan sarana penuturan cerita yang kuat karena memberikan kemungkinan penyajian yang rinci dan detail dari suatu adegan.

h. Big Close Up (BCU)

Memiliki komposisi gambar yang lebih tajam daripada CU sehingga mampu mengungkapkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah. Pengambilan gambar secara BCU memperlihatkan objek dengan sangat dekat, sehingga baik digunakan pada situasi yang emosional.

i. Extreme Close Up (ECU)

ECU adalah pengambilan gambar close up secara mendetail dan berani. Kekuatan ECU terdapat pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek saja.

2.2.2.3 Camera Movement (Pegerakan Kamera)

Untuk menciptakan gambar yang dinamis dan dramatis, kita perlu mengenal macam-macam pergerakan kamera. Ada beberapa istilah mengenai teknik pergerakan kamera, antara lain:

a. Panning (Left / Right)

Merupakan cara pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah horizontal, tetapi tidak mengubah posisi kamera. Umumnya digunakan sebagai variasi dan mengikuti pergerakan subjek.

b. Tilling (Up / Down)

Merupakan teknik pergerakan kamera secara vertikal, istilah terbagi ke dalam till up jika pergerakan kamera keatas dan till Down jika pergerakan kamera kebawah. Umumnya teknik ini digunakan untuk menunjukkan ketinggian dan kedalaman subjek dan menunjukkan adanya suatu hubungan.

c. Tracking (In / Out)

Teknik pergerakan kamera yang menuju atau menjauhi subjek. Dengan menggunakan track in (mendekati subjek) dapat meningkatkan titik pusat perhatian penonton, sedangkan sebaliknya track out (menjauhi subjek) dapat mengurangi kekuatan titik perhatian atau juga mengurangi ketegangan.

d. Following

Secara prinsip hampir sama dengan tracking, namun pada prakteknya pergerakan kamera ini lebih moveable artinya kamera secara aktif bergerak mengikuti kemanapun talent bergerak



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA