



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Sebuah dokumenter pasti tidak lepas dari namanya wawancara. Wawancara menurut Rabiger (2015) adalah saat ketika seorang *interviewer* ingin menggambarkan sebuah cerita dari subjek, dan biasanya subjek ingin menggambarannya (hlm. 449).

Selain untuk menggambarkan suatu kejadian atau cerita dari subjek, wawancara berguna untuk mencari informasi dalam riset untuk proses perancangan cerita film dokumenter. Dalam tulisan ini, penulis ingin meneliti bagaimana penggunaan wawancara dalam mencari informasi untuk merancang unsur *three dimensional character* subjek di film dokumenter “Rizki untuk Keluarga.”

Penulis di dalam proyek film ini bertindak sebagai sutradara. Menurut Rabiger (2015), salah satu kerja sutradara dalam film dokumenter adalah untuk mengekspos drama dan ketidakadilan di dalam kehidupan sebagai kritik sosial (hlm. 8). Proyek film ini akan menggambarkan sisi lain kehidupan Rizki, anak berumur sembilan tahun yang mencoba membalas budi kepada kakek dan neneknya dengan membantunya berjualan di atas Gunung Lawu.

Dalam tulisan ini, penulis memilih untuk membahas tentang proses wawancara karena proses ini adalah tahap awal dalam pencarian data untuk keperluan riset, selain itu tahapan ini juga berguna untuk mengenal lebih lanjut

tentang kehidupan dari subjek. Hal lain yang menjadi fokus penulis dalam wawancara adalah untuk mengenal subjek yaitu Rizki secara mendalam untuk mengetahui aspek *three dimensional character* dari Rizki.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: bagaimana penerapan teknik wawancara digunakan untuk membentuk aspek *three dimensional character* subjek di film “Rizki untuk Keluarga”.

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan masalah pada penelitian ini akan dibatasi pada *three dimensional character* dari subjek utama yaitu, Rizki.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk menjelaskan fungsi wawancara dalam menggali informasi dan menjalin hubungan dengan subjek di film dokumenter lewat pembentukan aspek *three dimensional character* yang tepat.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Memberitahukan tentang manfaat wawancara dalam penyutradaraan di film dokumenter.
2. Menjadi referensi tambahan yang dapat menambah wawasan tentang film dokumenter.
3. Sebagai syarat penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.)