



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.

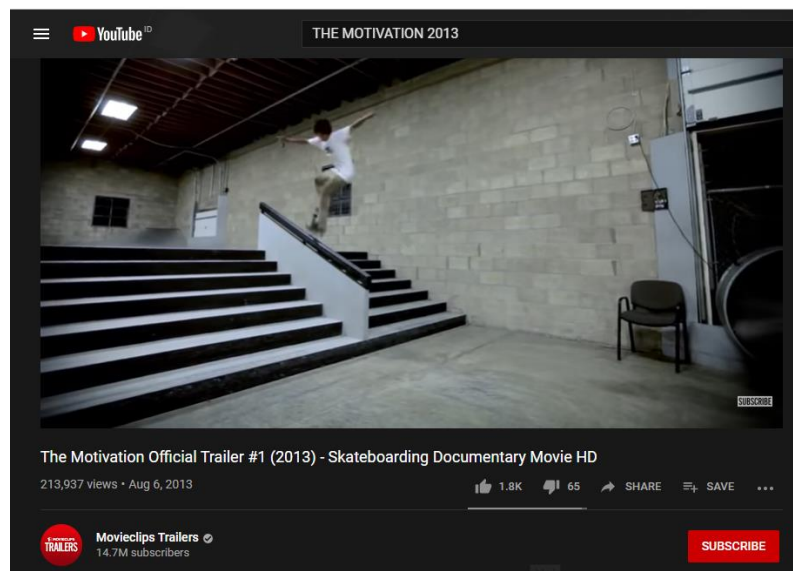
BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1. Tinjauan Karya Sejenis

Dalam membuat suatu karya, pastinya penulis mencari riset terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk menjadikannya acuan dalam menyelesaikan karya jurnalistik, sehingga dapat memperluas wawasan, ilmu dan pengetahuan serta referensi-referensi yang relevan terhadap penelitian yang diangkat.

Penulis mengambil riset terdahulu dari film dokumenter yang berjudul *The Motivation* (2013) (Redd Bull, para. 1-2, 2013), yang disutradarai oleh Adam Bhala Lough. Film yang menceritakan tentang seberapa pentingnya olahraga ini kepada delapan pro-skateboarders terbaik di dunia yang bersiap-siap untuk mengikuti *Street League* Champion di New York.



Sumber: Youtube Movieclips Trailers

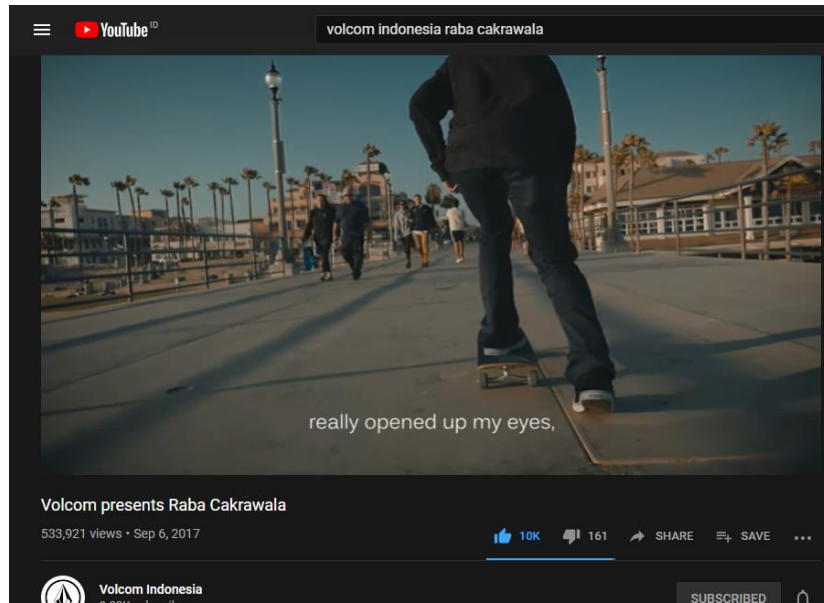
Gambar: 2.1

Pada film dokumenter ini juga melibatkan cerita pribadi dari para pemain, mulai dari tekanan keluarga, sosial, ekonomi, obat-obatan, dan tantangan internal yang mereka miliki.

Kelebihan dari riset terdahulu ini adalah, penulis dapat memiliki referensi baru serta dapat mengembangkan ide dari penelitian terdahulu, dan menjadikan referensi untuk perancangan visual terkait dokumenter yang penulis buat. Sedangkan kelemahan dari riset terdahulu yang penulis dapat adalah, film ini berasal dari kultur yang berbeda dengan Indonesia, sehingga harus mencocokkan perihal yang lebih tepat untuk kultur di Indonesia.

Penulis juga mengambil riset berbentuk Film pendek Dokumenter Volcom Indonesia *Presents Raba Cakrawala* yang dipublikasikan pada 6 September 2017 lalu, menceritakan tentang sebuah perjalanan yang dilakukan oleh dua orang *skateboarder* Indonesia, yaitu Sanggoe Dharma Tanjung dan Mario Palandeng dalam melangkahakan kakinya pertama kali di Amerika yang merupakan tanah kebebasan dan kelahiran *skateboarding* muncul.

Hal ini merupakan keberuntungan bagi mereka berkesempatan untuk mendatangi Amerika. Film ini juga menceritakan bagaimana pemain *skateboard* serta arena skate di sana seperti apa, selain memang berbeda dengan Indonesia.



Sumber: Youtube Volcom Indonesia

Gambar: 2.2

Kelebihan dari riset terdahul ini adalah, Volcom memberikan tayangan dokumenter yang cukup signifikan terhadap apa yang dibahas, dan pengambilan visual yang baik. Sedangkan kekurangannya adalah, Volcom cukup singkat dalam menceritakan film tersebut karena harus nya masih dapat banyak lagi yang bisa dikulik.

Selain itu seorang pro-skater Rizqi Gea bersama rekannya Mamuyoi/ Mahmud Muhyidin serta Helloskate membuat sebuah karya berbentuk buku yang berjudul “Significant Pleasure” yang *realesed* pada 18 Juni 2019 dilengkapi dengan video *part*, yang berdurasi kurang lebih 16 menit.

Dalam bukunya menjelaskan secara visual dan tulisan tentang “eksistensialisme *skateboarding* akan pilihan hidup dalam menjalani pilihannya sendiri” (Rizqi Gea, 2019).



Sumber: Helloskate

Gambar: 2.3



Sumber: *Instagram @Rizqi.Gea*

Gambar: 2.4

Karya ditujukan dalam pilihan seorang Rizqi Gea dalam memilih hidupnya sebagai *pro-skater*. Kelebihan dari riset ini yaitu, “Signifancet Pleasure” dalam memediasi tidak hanya lewat buku saja, tetapi melengkapinya lewat video *part* yang juga menjelaskan secara singkat dari isi buku tersebut. Hanya saja, yang dibuat dalam video tersebut terlalu singkat menjelaskan yang ada dibuku.

Film pendek dokumenter yang dipublikasikan oleh **Vice** pada 25 Agustus 2015 yang berjudul *How Mental Illness Derailed the Career of a Promising Young Skateboarder*. Dokumenter pendek ini mengisahkan seorang *pro-skate* bernama Paul Alexander. Paul adalah seorang *skateboarder* British yang masih muda, dikenal sebagai *skater* handal dan banyak memiliki prestasi. Tetapi semua itu terhalang karena, ia di diagnosa memiliki gangguan kejiwaan, sehingga ia berhenti menjadi *skater* (Vice, 25 Agustus 2015).



Sumber: Youtube Vice United States

Gambar: 2.5

Kelebihan riset terdahulu ini adalah, membantu dalam mengambil *angle* untuk menyampaikan cerita atau pesan bahwa dari tema yang penulis ambil dapat dikemas secara menarik dan mengembangkan *angle* secara variatif namun tetap fokus pada tema dokumenter yang diambil.

Penulis sempat mengunjungi *roadshow* penayangan Buqiet Skatepark “Wild On The Street” yang diadakan di Mbloc Space, Jakarta pada, Jumat 13 Maret 2020. Buqiet Skatepark “Wild On The Stret” sebuah projek skate video dari Buqiet Skatepark, film dari Aditya Swara Pradipta.

Dalam *talkshow* bersama narasumber Perwira Bunga Bangsa dan Claude Hutasoit di sana, film ini secara umum menceritakan tentang “video *skateboard*, dari masa ke masa”.



Sumber: *Instagram @buqietskatepark*

Sumber: 2.6

Film atau video *skate* yang dibuat tersebut tidak ada percakapan di dalamnya, penuh dengan kolase video bermain *skateboard* itu sendiri. Namun, pada *talk show* tersebut dijelaskan maksud dari film itu sendiri, seperti yang sudah dijelaskan di atas.

Terakhir, penulis menemukan riset terdahulu mengenai film dokumenter yang dibuat oleh Volcom berjudul “POL”- Skateboarding Indonesia. Film ini menceritakan tentang tiga *skaters* ternama di Indonesia yaitu, Indra Leonardo, Rino Hermawan, dan Mario Palandeng yang mengejar cita-cita mereka dengan segala rintangan yang dihadapi. Film ini dirilis lewat *youtube* pada tahun 2013.



Sumber: Volcom Youtube

Gambar: 2.7

Kelebihan dari riset ini adalah, cerita di dalam nya menggambarkan kejadian nyata yang dialami oleh para *skaters*. Diceritakan perjalanan serta pengalaman yang terjadi dalam kehidupan tiga *skaters* tersebut secara kritis yang juga relevan dengan masalah yang terjadi di *scene skateboard*. Hanya saja kualitas gambar pada film tersebut kurang bagus *360pixel*, sehingga gambar yang dihasilkan tidak begitu jernih.

2.2. Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1. Film

Film adalah sebuah media komunikasi massa yang berbentuk visual. Dalam dunia perfilman, film dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang memberikan informasi dengan bentuk visual atau gambaran film dan sebagainya.

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film”, secara umum film dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental, terlansir pada jurnal (Zelvana, 2017, p. 14).

A. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah sebuah rekaman gambar atau video yang diambil secara kejadian nyata tanpa dibuat-dibuat. Karena itu, film dokumenter berbeda dengan film fiksi, yang memang di-*setting* sesuai keinginan. Definisi dokumenter sendiri sebenarnya selalu berjalan dengan perkembangan film dokumenter dari masa ke masa.

Film dokumenter menurut Louis Giannetti dibukunya yang berjudul *Dictionary of Film Term* (hal. 119) dalam artikel (School, 2017, para. 6) mengatakan bahwa, “sebuah film yang tidak seperti kebanyakan film fiksi, melainkan dokumenter berurusan dengan fakta-fakta, seperti manusia, tempat, dan peristiwa serta tidak dibuat-buat. Para pembuat film dokumenter percaya akan adanya mereka “menciptakan” dunia di dalam filmnya dalam bentuk apa adanya”.

Menurut Edmun F. Penney dalam jurnal (Candri, 2019, p. 73), “jenis film yang melakukan interpretasi terhadap subjek dan latar belakang yang nyata. Dalam arti secara luas hal ini digunakan untuk memperlihatkan aspek realistiknya dibandingkan pada film-film cerita konvensional”.

Konsep film yang dibuat dokumenter dengan metode komunikasi daring bertemakan tentang olahraga ekstrem, film yang berjudul “Perubahan Status *Skateboard* Di Indonesia”. Film dokumenter ini akan memberikan informasi mengenai perkembangan *skateboard* di Indonesia, sampai hal-hal yang mungkin bisa jadi krusial dan memberikan dampak kepada khalayak luas.

Tanzil, dkk berpendapat di bukunya *Pemula Dalam Film Dokumenter Gampang-Gampang Susah* dalam jurnal (Lestari, 2018, p. 5), terdapat tahap pembuatan film dokumenter yang dibagi menjadi enam bagian:

1. Membuat gagasan
2. Melakukan riset

3. Menyusun alur cerita
4. Menyusun desain produksi
5. Melakukan proses syuting
6. Penyuntingan gambar dan suara di ruang editing

1. Gaya Penyutradaraan Film Dokumenter

Terdapat gaya bertutur dalam pembuatan film dokumenter menurut (Ayawaila, 2010, para. 4) yang “terdiri dari berbagai macam kreativitas film dokumenter seperti, anekdot, satir, humoris, serius, aksi, dan lain-lain, dan ada beberapa tipe terkait”:

a. Eksposisi (*Expository Documenterary*)

Dokumenter eksposisi adalah bagian dokumenter yang merupakan dokumenter televisi, ciri khasnya dengan menggunakan narator dalam pengemasan dokumenternya, disebut dengan (*voice of god*). Narasi digunakan sebagai *power* dalam menggambarkan suatu cerita di dalamnya, yang tidak hanya diisi oleh gambar-gambar atau *footage* di dalam film tersebut.

b. Observasi (*Observational Documentary*)

Sedangkan dokumenter observasi berbeda dengan eksposisi, ia tidak menggunakan narator atau pengisi suara, tetapi fokus pada dialog antar subjek. Tipe ini menekankan untuk menyampaikan pesan lewat potongan gambar yang telah dibuat dan menunjukkan secara nyata, dan secara teknis ia menggunakan *long take*. Hal ini dilakukan agar gambar tetap kontinyu.

c. Interaktif (*Interactive Documentary*)

Tipe ini kebalikan dari observasional. *Interactive* ikut masuk dalam melibatkan diri kepada peristiwa yang terjadi dan berinteraksi dengan subjeknya. Sehingga film tipe ini dapat menyampaikan pesan dan pandangan mereka yang terkait permasalahan dengan tema yang sedang diangkat.

d. Refleksi (*Reflexive Documentary*)

Pada tipe ini, merefleksikan dua prinsip teori yang disebut Kino-Pravda atau biasa disebut *film truth* yang mana adegan dalam film tersebut harus diperankan secara apa adanya, dan menekankan kamera adalah mata dari film dalam merekam apa saja realita yang terjadi dari kumpulan *shot* yang ada.

e. Performatif (*Performative Documentary*)

Gaya ini mendekati film fiksi, yang biasanya film dokumenter menyajikan apa adanya, sedangkan gaya performatif malah lebih diperhatikan bagaimana caranya film tersebut dapat dikemas semenarik mungkin. Bila biasanya dokumenter lebih mementingkan alur atau plot cerita, dalam hal ini gaya performatif lebih diperhatikan.

B. Film Fiksi

Film fiksi berbeda dengan film dokumenter. Film fiksi lebih terikat dengan plot dan alur cerita yang dibuat di luar kejadian nyata dalam artian cerita yang dibuat berasal dari imajinasi yang dikembangkan hingga menjadi sebuah cerita rekaan yang berdasarkan khayalan atau pikiran. Didukung pemain atau peran dengan karakter protagonis dan antagonis serta masalah yang terkait mulai dari prolog, konflik hingga *ending* dari cerita tersebut.

C. Film Eksperimental

Film eksperimental adalah “jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film sebelumnya. film ini tidak melibatkan plot, tetapi memiliki struktur tersendiri. Struktur yang digagasi dipengaruhi oleh insting dari subjektif sineas mulai dari gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin dari pembuat film” (CSinema, 2017, para. 26).

2.2.2. Komunikasi Daring

Komunikasi secara daring terdapat beberapa metode dalam penyampaiannya, diantaranya melalui internet secara online seperti melalui

surat kabar, media sosial, blog, *video conference*, dan lain-lain. Internet di era sekarang juga mudah untuk diakses dan bersifat fleksible, sehingga terjadi interaksi satu dengan lainnya.

Menurut Howard dan Parks, dibukunya *American Behavioral Scientist* (2012), dalam jurnal (Rahadi, 2017, p. 60) “media sosial merupakan media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu: Infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media. Isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya berbentuk digital, kemudian yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu, organisasi, dan industri”.

Menurut Caleb T. Carr, Rebecca A. Hayes (Social Media: Defining, Developing, and Divining) tahun (2015 : 8), dalam jurnal (Setyawan, 2017, p. 151) juga berpendapat bahwa “media sosial sebuah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain”.

Komunikasi daring saat ini sangat pesat dan digunakan oleh banyak khalayak untuk berbagai macam hal, baik untuk mencari informasi, melakukan publikasi secara *online*, melakukan bisnis, berkomunikasi dengan lainnya dan lain-lain. Ditambah di tengah pandemik *Covid-19*, yang mana banyak hal yang dilakukan secara *virtual*.

2.2.2. Subkultur

Subkultur adalah sebuah gerakan yang dibuat oleh kelompok atau komunitas dari sebuah kebiasaan atau kultur yang besar atau secara kasar subkultur juga dikatakan sebagai “budaya yang menyimpang”. Contoh pada *skateboard* di Indonesia, awal mula *skateboard* bukan berasal dari Indonesia melainkan Amerika. Namun, *skateboard* berkembang hingga sampai ke Indonesia, dan terjadi adanya subkultur di dalamnya. Banyak peminat dari kalangan anak muda, dari situ informasi-informasi tersebar hingga muncul

komunitas-komunitas pecinta *skateboard* dan membuat kolektif di dalamnya, ada hampir di setiap daerah.

Menurut Budayawan Fitrah Hamdani dalam Zaelani Tammaka (2007:164) dalam jurnal (Anna Rizky Annisa, 2015, p. 21) berpendapat bahwa “subkultur adalah gejala budaya dalam masyarakat industri dan kemunculannya tidak semata-mata merupakan penentangan terhadap hegemoni bahkan mungkin merupakan salah satu jalan keluar bagi satu ketegangan sosial”.

Maka dari beberapa teori dan konsep yang digunakan dapat dikaitkan kepada karya yang diterapkan, yaitu berbentuk film dokumenter dengan metode komunikasi daring. Filmdokumenter ini dikemas dengan metode daring atau secara *virtual* dalam berkomunikasi dengan narasumber.

Salah satu alasan film ini disajikan seperti itu karena, ditengah pandemik *Covid-19* yang mana dalam melaksanakan PSBB untuk tetap di rumah saja, penulis tetap melakukan wawancara dengan narasumber secara *virtual* maka teori dan konsep yang digunakan sedemikian rupa adanya. Penulis tetap produktif walaupun melakukannya di rumah saja, aktif berinteraksi dengan narasumber secara *virtual* dan mengumpulkan beberapa *footage* dari teman-teman untuk memenuhi visual terkait film penulis.