



### **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**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Dokumenter**

Film dokumenter didefinisikan sebagai suatu sinema yang berbicara tentang situasi dan peristiwa yang aktual. Hal tersebut merepresentasikan kejadian kenyataan yang dibuat lebih tersruktur dalam durasi tertentu (Nichols, 2010, hlm. 142). Ayawaila (2017) menambahkan bahwa seorang sineas atau *film maker* memiliki kebebasan mutlak dalam bereksperimen tanpa mengubah konsep realitas itu sendiri (hlm. 21).

Menurut Giannetti (2001), film dokumenter berkaitan dengan suatu peristiwa nyata dan faktual tentang manusia, tempat dan peristiwa yang tidak dibuat-buat. Pembuat film atau sineas berpikir bahwa mereka dapat membuat atau menciptakan sebuah cerita berdasarkan data dan informasi yang ada. Berbeda dengan film fiksi yang ceritanya dapat dibuat dan dapat diatur dari dialog, *acting*, cerita, narasi, dan sebagainya agar tetap sesuai dengan cerita yang diinginkan. Film dokumenter menceritakan subjek atau narasumber, *acting*, dialog secara nyata dan tidak dibuat-buat (hlm. 359-364). Dokumenter dapat memberikan pandangan baru terhadap suatu hal yang belum diketahui penonton di luar kehidupannya. Hal tersebut dapat membuat penonton membuka diri akan hal baru dan dapat mempengaruhi cara bersikap penonton.

Bernard (2011) mengatakan bahwa dalam membuat film dokumenter berawal dari sebuah cerita. Cerita tersebut kemudian dikembangkan menjadi

sebuah ide utama, hipotesa, dan sebuah pertanyaan. Ketika memahami hal tersebut, maka sebagai *film maker* dapat lebih memahami ke mana arah cerita ini akan disampaikan. mulai dari proses awalnya seperti apa, pertengahan cerita yang menegangkan, sampai ke akhir cerita yang memuaskan (hlm. 2). Hal tersebut didukung dengan aksi yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut ketika sedang menunjukkan permasalahan yang sedang terjadi tanpa di rekayasa atau diberi arahan.

### **2.1.1. Jenis-jenis Film Dokumenter**

Film dokumenter dibedakan ke dalam beberapa jenis berdasarkan cara pendekatannya terhadap tokoh yang dituju. Nichols (2001) menjelaskan secara singkat tentang klarifikasi jenis-jenis film dokumenter, yaitu:

#### *1. Poetic*

Menekankan pada visual, tonal atau irama, memiliki suatu pola, dan bentuk keseluruhan dari film tersebut.

#### *2. Expository*

Menekankan pada komentar verbal dan logika argumentatif. Jenis film dokumenter ini yang paling banyak diketahui oleh penonton.

#### *3. Observational*

Keterlibatan langsung dengan kehidupan sehari-hari tokoh atau subjek. Jenis film dokumenter ini memperlihatkan kehidupan sehari-hari dengan subjek, seakan-akan tidak ada kamera yang merekam kejadian tersebut.

#### 4. *Participatori*

Menekankan interaksi antara pembuat film dan subjek. Jenis pembuatan film dokumenter ini dilakukan melalui wawancara atau keterlibatan langsung antara pembuat film dengan subjek film yang dituju atau film itu sendiri.

#### 5. *Reflexive*

Menambah atau meningkatkan perhatian terhadap asumsi dan konvensi yang mengatur pembuatan film dokumenter tersebut. Meningkatkan kesadaran kita tentang representasi realitas film.

#### 6. *Pervomative*

Menekankan aspek subjektif dan ekspresif dari keterlibatan pembuat film dengan subjek dan respon penonton terhadap keterlibatan tersebut. Menolak gagasan objektivitas dalam menunjang pengaruh dan perubahan (hlm. 33).

#### **2.1.1.1. Dokumenter Partisipatori**

Nichols (2001) mengatakan bahwa film jenis partisipatori ini adalah jenis film yang melakukan observasi terhadap apa yang sedang terjadi didalam masyarakat atau subyek dalam jangka waktu yang lama kemudian menulis kembali apa yang telah dipelajari. Pembuat film terjun kelapangan untuk melakukan observasi, berpartisipasi terhadap kegiatan ke dalam kehidupan orang yang dituju, mencari lebih dalam tentang seperti apa kehidupan

dalam konteks tertentu dan kemudian merefleksikannya kembali (hlm. 115).

Beliau juga menambahkan, pembuat film dokumenter ini yang melakukan praktik observasi tersebut tidak menekankan persuasi atau memberi kita suatu gambaran tentang bagaimana rasanya berada didalam situasi tertentu, tetapi bagaimana pembuat film juga berada terlibat didalamnya dan bagaimana gambaran tersebut berubah sebagai hasil yang ingin diperoleh (hlm 116).

Menurut Rabiger (2020), dokumenter partisipatori adalah gabungan antara film fiksi dan film dokumenter. Pembuat film mengambil gambar dengan cara melakukan interaksi langsung dengan subyek yang dituju atau mengarahkan subyek tersebut agar dapat menampilkan momen-momen tertentu secara emosional dengan cara menanyakan hal yang sama secara berulang-ulang (hlm. 144).

## **2.2. Editor**

Menurut Bernard (2011), editor memiliki peran penting dalam menyusun struktur cerita yang akan disampaikan kepada penonton atau penikmat film. Editor mulai menggabungkan gambar-gambar yang diambil oleh DOP (*director of photography*) menjadi sebuah cerita yang utuh dengan teknik *editing* untuk menggabungkan data visual yang sudah ada. Tahapan proses penyusunan cerita dokumenter di dalam editing dimulai dari *rough cut*, *fine cut*, *picture lock*, dan terakhir *script lock*. *Rough cut* merupakan tahapan awal dalam menyusun struktur cerita kemudian bereksperimen dalam menilai kembali masalah utama yang akan

dimasukan atau ditunjukkan, pada tahap *fine cut* menunjukkan adanya pemotongan durasi pada film dokumenter sehingga menjadi sebuah gambar-gambar dengan potongan yang lebih baik, kemudian masuk ke *picture lock* yaitu semua gambar telah sesuai dengan cerita yang diinginkan, yang terakhir pada *script lock* yaitu perekaman atau pembuatan narasi atau *voice over* yang menjadi bahan utama dalam pembuatan film dokumenter sesuai dengan jalan cerita (hlm. 187-188).

Menurut Effendy (2002), seorang editor juga bertanggung jawab dalam menyusun dan mengatur setiap potongan gambar supaya menjadi suatu kesatuan yang utuh dan koheren. Editor juga dapat menggunakan kreativitasnya dalam menyelamatkan gambar-gambar yang tidak dapat dipakai kemudian menjadi sebuah gambaran yang bermakna (hlm. 111). Dalam penyusunan ceritanya, editor juga melihat interpretasi berdasarkan landasan kreativitas estetikanya.

Menurut Rosenthal (2016), dalam penyusunan cerita di dalam film dokumenter, editor sebaiknya mengikuti atau menentukan langkah-langkah di bawah ini dalam menyusun cerita :

- *Story*

Hal ini yang paling mendesak ketika menyusun atau membuat sebuah cerita. Dalam hal ini, editor harus menemukan hal apa yang menarik untuk ditampilkan yang nantinya akan dipilih dan kemudian disusun ke dalam sebuah cerita. Apa yang menarik dari cerita tersebut, klimaks ceritanya seperti apa, dan sebagainya.

- *Character*

Temukan karakter penggerak dasar utama cerita yang ingin disampaikan. Apa kebiasaan mereka, kelemahan mereka, sifat-sifat mereka sehari-hari, dan sebagainya.

- *Focus*

Temukan fokus utama yang ingin diperlihatkan dari sudut pandang editor ketika menyusun cerita.

- *Conflicts*

Temukan konflik apa yang sedang terjadi kemudian perlihatkan perjuangan dari narasumber yang berperan dalam film dokumenter ini.

- *Simplify*

Sebaikannya yang memperumit pembangunan cerita. Usahakan tetap menjaga alur cerita yang ingin ditampilkan (hlm. 214-215).

### **2.2.1. Editing Dalam Dokumenter**

Thomson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa *editing* adalah suatu proses pengorganisasian, pemilihan, peninjauan, dan penggabungan gambar atau *footage* dan suara yang diambil ketika proses produksi berlangsung. Penggabungan *visual* dan *audio visual* harus menghasilkan suatu makna atau suatu pendekatan nyata agar memperlihatkan atau memberikan informasi tentang suatu kejadian, dapat menjadi hiburan bagi penonton, dan dapat menjadi inspirasi bagi penikmat film tersebut (hlm. 1-2).

Berbeda dengan Ayawaila (2017), penyajian atau *treatment* pada suatu film perlu diperhatikan juga. Beliau berpendapat bahwa dalam *editing* tidak hanya melihat atau menginterpretasikan kontinuitas gambar saja tetapi bagaimana

gambar tersebut dipotong dan digabung sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang menarik untuk dinikmati (hlm. 131).

Tujuan utama dalam *editing* adalah tidak hanya berdasarkan dari penggabungan dan penyatuan cerita saja, hubungan antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya juga harus diperhatikan oleh para editor. Hal tersebut dapat mempengaruhi kualitas pada cerita yang akan dibangun nanti, mulai dari komposisi, perubahan sudut pandang, serta ritme dalam film tersebut harus tetap dijaga agar penonton yang melihatnya dapat menyerap apa yang sebenarnya ingin disampaikan oleh para pembuat film tersebut.

### **2.2.2. Rekonstruksi Dalam Editing**

Zgiga Vertov dan Nichols (2001) mengatakan bahwa didalam *editing* ada berbagai macam rekonstruksi dalam tahap *editing*, yaitu:

1. *Editing* selama observasi – Seorang editor melakukan *editing* dengan mata selama riset. Editor sendiri sudah mempunyai gambaran bagaimana jalan cerita tersebut akan disampaikan, penyusunannya seperti apa saat melihat langsung proses syuting nya.
2. *Editing* setelah observasi – Setelah melakukan pengamatan, editor sudah menyusun atau merancang data visual sesuai dengan yang sudah dibayangkan.
3. *Editing* saat syuting – Mata editor akan melihat data-data visual baru yang diperoleh dari kamera saat merekam.

4. *Editing* setelah syuting – Editor merangkai atau menyusun data visual yang diperoleh sesuai dengan gambaran jalan cerita film dan mencari montase sebagai tambahan untuk gambar visual yang kurang.
5. Mengukur melalui penglihatan – editor mencari apa saja yang dapat digunakan untuk melengkapi data visual yang kurang termasuk juga penggunaan montase sebagai penambahan informasi baru untuk melengkapi jalan cerita sesuai dengan jalan cerita yang diinginkan ketika melihat dan menyusun *editing*.
6. *Final editing* atau *editing* terakhir – merangkai keseluruhan data visual atau gambar terbaik supaya dapat memperlihatkan inti dari film tersebut dengan menambahkan beberapa montase ke dalam cerita, melakukan perbaikan warna pada gambar atau *colour grading*, melakukan perekaman suara atau *voice over*, dan sebagainya (hlm. 95-96).

### **2.2.3. Offline Editing**

Menurut Ayawaila (2017), tahapan *offline editing* menjadi dasar utama pembentukan suatu cerita didalam film. Biasanya, dalam hal ini editor bersama dengan sutradara bersama-sama dalam melihat dan menyeleksi data visual yang diinginkan atau akan dipakai ke dalam suatu cerita didalam film. Selain melihat kembali semua data visual yang diperoleh, biasanya editor bersama dengan asisten editor mencatat setiap *shot-shot* yang mendukung ke dalam cerita yang ingin dikembangkan. Pencatatan disini terdiri dari pencatatan *time-code* (kode nomor digital) yang berfungsi sebagai penanda setiap *shot* yang dicatat memiliki

durasi berapa lama serta mencatat setiap *shot* apa yang sedang diperlihatkan atau sedang diperbicangkan (hlm. 142-144).

Sementara itu, menurut Pearlman (2009), *offline editing* adalah suatu proses pemotongan kasar dalam membangun suatu cerita. Di tahap ini editor memerlukan waktu yang sangat lama untuk melihat dan memikirkan susunan cerita seperti apa yang akan dibentuk. Di tahap ini editor juga akan menghapus atau menambahkan gambar yang dibutuhkan atau tidak dibutuhkan. Ritme yang dibangun juga menjadi perhatian dasar supaya film yang ingin ditampilkan tidak menjadi sebuah film yang dapat dinikmati oleh penikmat film maupun penonton (hlm. 138).

#### **2.2.4. Dimensi Editing**

Menurut Pratista (2017), dalam *editing*, terdapat empat aspek atau dimensi yang memungkinkan para editor dalam merangkai suatu cerita yang diinginkan di antaranya, yaitu:

1. Kontinuitas Grafik

Kontinuitas *shot* adalah pergantian dari satu *shot* ke *shot* yang lainnya berdasarkan gambar yang sama namun dari *angle* yang berbeda. Teknik ini biasanya disebut sebagai transisi *shot* yang biasanya disebut *graphic match*. *Graphic match* jarang digunakan dan biasanya dipakai hanya sebagai motif estetika saja. Kontinuitas grafik dibentuk berdasarkan *mise-en-scene* menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya, dan sebagainya.

*Graphic match* biasanya dipakai dengan menggunakan transisi *cut* dan *dissolve*. Dalam penggunaan transisi *cut* biasanya disebut sebagai *match cut*, sedangkan menggunakan transisi *dissolve* biasanya disebut sebagai *match dissolve*. Dalam dunia perfilman, *match dissolve* yang biasanya paling banyak digunakan oleh para editor guna untuk menunjukkan adanya pergantian setiap adegan atau perubahan pada gambar yang pertama ke gambar yang selanjutnya.

## 2. Aspek Ritmik

Aspek ritmik adalah mengatur atau mengontrol durasi panjang atau pendeknya sebuah *shot* atau gambar. Durasi *shot* berhubungan dengan kebutuhan cerita. Biasanya editor mengatur lama durasi setiap *shot* sesuai dengan tuntutan naratif serta estetika yang ingin ditampilkan. Dalam mengontrol durasi, aspek ritme juga menjadi perhatian oleh para editor ketika melakukan proses *editing*. Ritme atau tempo dalam setiap *shot* biasanya bergantung pada pergerakan karakter, posisi dan pergerakan kamera, serta pergerakan ritme suara seperti musik dari sebuah lagu dan sebagainya. Tempo *editing* biasanya menyesuaikan bagaimana cerita tersebut akan ditampilkan ke dalam sebuah cerita. Tempo *editing* dapat menjadi dasar untuk meningkatkan intensitas serta ketegangan sebuah adegan.

## 3. Aspek Spasial

Aspek spasial adalah teknik *editing* yang berguna untuk memanipulasi ruang dalam sebuah adegan. Kombinasi antara *shot* yang satu dengan *shot*

yang lainnya dapat menciptakan ruang baru yang biasanya disebut sebagai koeksistensi spasial (ruang yang berdampingan). Hubungan antara ruang realita maupun ruang dalam film juga tergantung dari bagaimana editor mengabungkan kedua *shot* tersebut agar berkesinambungan dan dapat memberikan kesan baru kepada para penonton. Kombinasi ini juga tidak terlepas dari bagaimana seorang sinematografer mengambil gambar yang komposisinya sama.

Komposisi yang sama ini dapat membuat seorang editor bekerja secara kreatif dalam mengembangkan sebuah ide dalam cerita. Teknik *editing* di sini mampu mengecoh mata dan persepsi penonton terhadap ruang dan waktu. Hal tersebut dilakukan untuk membangun kesan dramatisasi dan ketegangan dalam sebuah cerita, baik dalam meningkatkan ketegangan dalam sebuah cerita maupun menurunkannya.

#### 4. Aspek Temporal

Dalam hal ini, aspek temporal dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu:

- *Editing* Kontinu dan Diskontinu

*Editing* kontinu dan diskontinu adalah teknik *editing* yang mampu mempengaruhi naratif cerita untuk memanipulasi waktu. Perbedaan dari *editing* kontinu dan diskontinu adalah terletak pada ruang dan waktu cerita. Pada teknik *editing* kontinu antara ruang dan waktu itu saling berkesinambungan atau kejadian yang sedang terjadi di saat itu juga pada ruang dan adegan yang sama, sedangkan *editing* diskontinu terletak pada perubahan lompatan ruang dan waktu seperti menunjukkan *flashback story*

atau *flash-forward* story. Biasanya pada *editing* diskontinu menggunakan transisi tertentu untuk menunjukkan terjadinya perubahan ruang dan waktu, seperti transisi *cut*, *wipe*, *dissolve*, dan *fade*.

- *Elliptical Editing*

Teknik *editing* ini adalah untuk memanipulasi waktu dengan cara mempersingkat suatu kejadian atau peristiwa dalam sebuah adegan cerita. Misalnya, ketika ada seorang karyawan yang hendak pulang ke rumah ketika keluar dari gedung kantornya gambar selanjutnya menunjukkan ia sudah berada di depan rumahnya sendiri. Biasanya teknik ini juga dapat menyerupai teknik montase dalam *editing*.

- *Overlapping Editing*

Teknik *editing* ini berfungsi sebagai mengulangi suatu kejadian yang sudah terjadi atau istilah lainnya *looping*. Teknik *editing* ini paling banyak digunakan untuk film dengan genre *action*. Selain dalam film, televisi juga biasanya menggunakan hal serupa untuk meningkatkan kesan dramatis atau kesan komedi dalam acara mereka. Biasanya didalam pertelevisian yang paling sering menggunakan teknik ini adalah pada *variety show*.

### 2.3. *Overtonal Montage*

Dancyger (2011), menjelaskan bahwa Sergei Eisenstein yang merupakan pencetus teknik *montage* pada tahap *editing* untuk menunjukkan/memberikan suatu perbedaan persepsi atau pemikiran baru dari penggabungan gambar-gambar yang diperoleh. Eisenstein memiliki pemikiran bahwa teknik *montage* dapat membuat penonton yang melihat nya selain membangun kondisi emosional, juga dapat

memberikan sudut pandang lain terhadap suatu konflik, sehingga dapat memunculkan suatu ide atau pemikiran yang baru. Eisenstein menggunakan teori-teori tersebut ke dalam praktek *editing*-nya dengan tujuan untuk membangun suatu konflik atau dramatisasi yang baru dari beberapa *footage* sehingga dapat membangun *mood* penonton dengan berbagai teknik *montage* yang berbeda-beda (hlm. 16).

*Overtonal montage* merupakan gabungan dari tiga *montage* yaitu *metric montage*, *rhythmic montage*, dan *tonal montage*. Menurut Dancyger (2010), *montage* jenis ini adalah perpaduan antara ide, emosi, dan kecepatan dalam suatu *sequence* (hlm. 20). *Montage* pada dasarnya merupakan sebuah konflik yang ditimbulkan oleh susunan setiap gambar-gambar secara berdampingan. Dancyger dalam bukunya juga menjelaskan sebagai berikut (hlm. 17) :

### **2.3.1. Metric Montage**

Teknik *montage* ini pada dasarnya menggunakan panjang atau lamanya durasi suatu gambar yang beraturan sesuai dengan ketukan pada musik untuk menyampaikan suatu informasi. Teknik ini dapat memanipulasi suatu gambar dengan durasi *shot* yang panjang. Kegunaan dari teknik ini yaitu untuk memvariasikan dua *shot* dengan cerita yang sederhana menjadi cerita yang kompleks ke dalam satu *shot* (hlm. 17).

### **2.3.2. Rhythmic Montage**

Pada *rhythmic montage*, untuk mengetahui gambar yang didasari dalam satu *frame* seberapa panjang isi dari *footage* tersebut. Penerapan teknik ini mempunyai pengaruh terhadap gambar yang satu dengan gambar yang lainnya agar terlihat

lebih fleksibel. Durasi yang panjang dari suatu gambar ditentukan oleh pemotongan *footage* sesuai dengan yang diinginkan (hlm. 18).

### **2.3.3. Tonal Montage**

*Montage* yang ini memiliki hubungan dengan *rhythmic montage* maupun *metric montage*. Namun, penggunaan teknik ini didasari oleh keadaan didalam gambar. Setiap gambar memiliki keadaan yang berbeda, dari beberapa gambar tersebut nantinya akan disusun menjadi suatu urutan gambar. Sehingga serangkaian gambar yang disusun akan membangun suatu keadaan baru didalam film. Pada teknik *rhythmic montage*, perpindahan antara objek yang satu didalam suatu gambar ke gambar yang selanjutnya atau suatu objek yang tidak bergerak atau objek diam sehingga membuat mata penonton yang melihatnya akan terarah kepada objek tersebut. Sedangkan untuk *tonal montage*, konsep pergerakannya dibentuk untuk membangun *mood* dalam *footage* yang ditampilkan pada film tersebut (hlm. 18).

Teknik *overtonal montage* ini digunakan untuk menampilkan karakter utama melalui susunan *footage* dengan tujuan untuk membangun suatu persepsi dari penonton. Selain itu, teknik ini juga memperhitungkan panjang atau durasi setiap gambar yang akan digunakan. Penggunaan teknik ini dapat memberikan efek emosional terhadap penonton secara psikologis. Dengan langkah penggunaan yang tepat akan membuat penonton yang melihatnya merasakan ikut terlibat ke dalam konflik yang sedang berlangsung (hlm. 20).

Menurut Eisenstein (1949), pemahaman setiap konten yang ditampilkan dalam satu gambar dapat memberikan berbagai efek psikologi yang berbeda-beda

terhadap yang melihat atau yang menonton adegan tersebut. Beliau juga membagi efek psikologi pada penonton pada *sequence* tertentu ke dalam empat kategori, yaitu :

- Efek psikologi *metric*

Efek ini merupakan sebuah efek dasar yang berasal dari dalam diri penonton, di mana efek ini membuat penonton bereaksi ketika melihat sebuah gambar.

- Efek psikologi *rhythmic*

Efek ini merupakan perubahan emosi yang dirasakan oleh penonton ketika menyaksikan suatu *sequence* tertentu. Hal ini dapat di timbul oleh suatu pergerakan yang tidak nyata secara fisik dalam suatu film.

- Efek psikologi *tonal*

Penekanan pada efek psikologi ini adalah penonton mengolah emosi setelah menonton suatu cerita dalam film.

- Efek psikologi baru / murni

Efek psikologi ini adalah wujud pencarian makna pada efek intensitas motorik yang tinggi pada cerita dalam suatu film (hlm. 80).

#### **2.4. Cerita**

Menurut Rosenthal (2016), cerita merupakan sekumpulan rangkaian ide yang berupa abstrak kemudian menjadi satu kesatuan utuh menjadi sebuah cerita baru (hlm. 7). Lain halnya dengan Bernard (2011) yang berkata bahwa cerita adalah sekumpulan peristiwa yang dibuat untuk menarik perhatian penonton maupun pembaca atau pendengar. Cerita sendiri terdiri dari sebuah awalan cerita,

pertengahan cerita, dan akhir cerita. Kebanyakan dari cerita tersebut memiliki karakter yang menarik, adanya peningkatan ketegangan dan konflik (hlm. 15).

#### **2.4.1. Struktur Cerita**

Menurut Rosenthal (2002), menciptakan sebuah cerita, pembuat film dapat merekonstruksi cerita yang sudah ada menjadi sebuah ide baru. Pembentukan struktur cerita juga dapat diciptakan dengan membangun sebuah ritme dan tempo yang baik (hlm. 63). Struktur cerita film dokumenter berbeda dengan struktur cerita film fiksi. Beliau menambahkan bahwa struktur cerita pada film dokumenter menjadi hal penting dalam dinilai menarik atau tidak film tersebut dibawakan. Kebanyakan dari film dokumenter dianggap kurang menarik dikarenakan editor kurang mampu merangkai sebuah cerita yang ada (hlm. 82).

Sementara menurut Bernard (2011), menyederhanakan struktur cerita memungkinkan akan adanya kerumitan pada keseluruhan film. Narasi yang kuat merupakan unsur utama yang penting yang dapat membuat penonton tetap menyaksikan cerita yang kita sampaikan. Dalam akhiran film dokumenter juga terdapat sebuah pernyataan dari pembuat film tersebut. Pernyataan tersebut dapat berupa pertanyaan setuju atau tidaknya penonton dengan pembuat film (hlm. 47).

#### **2.4.2. Elemen Struktur Cerita**

Menurut Bernard (2011), dalam pembuatan film dokumenter struktur cerita menjadi jalan utama pembentuk ekspektasi dari penonton. Mulai dari pola dan pengaturannya, pembuat film harus dapat mengisi bagian kosong dari sebuah cerita dan menebak apa yang akan terjadi selanjutnya. Di dalam pembuatan film dokumenter, terdapat beberapa elemen pembangun jalannya sebuah cerita, yaitu :

- *Shot*  
*Shot* merupakan bagian utama dalam menyampaikan sebuah informasi yang terdapat didalamnya. Informasi didalamnya dapat berupa sudut pandang, waktu, emosi, perasaan, karakter, ritme, dan pokok pikiran cerita.
- *Scene*  
*Scene* merupakan sebuah gabungan dari beberapa *shot* yang terjadi didalam satu lokasi pada sebuah cerita.
- *Sequence*  
*Sequence* adalah gabungan dari setiap *shot* dan *scene* yang menjadi satu dalam sebuah cerita yang berkelanjutan. *Sequence* merupakan gambaran besar dari sebuah cerita dalam film tersebut.
- *Act*  
*Act* merupakan tindakan dari keseluruhan ketegangan yang diciptakan pada pembangunan sebuah *sequence*. *Act* juga berperan sebagai penggerak utama pada *moment-moment* tertentu didalam cerita.
- *Inciting Incident*  
Merupakan sebuah peristiwa pengatur aksi pada sebuah cerita. Hal ini biasanya terjadi ketika memulai pembuatan film. Keputusan yang tepat dibutuhkan pada bagian ini.
- *Point of Attack*

*Point of attack* merupakan pengambilan keputusan ketika pembuat film ingin menyampaikan ceritanya. *Point of attack* ini menjelaskan tentang pemilihan sebuah adegan atau cerita seperti apa yang dapat meningkatkan kesan dalam cerita yang ingin diperlihatkan atau dipertontonkan.

- *Backstory*

*Backstory* merupakan sebuah cerita eksposisi yang menceritakan kejadian sebelumnya terjadi. *Backstory* juga merupakan bagian penting dalam menyampaikan sebuah cerita dan mendorong penonton untuk memahami suatu kejadian ketika adegan tersebut sedang berlangsung (hlm. 51-57).

## **2.5. Emosi**

Coon dan Mitterer (2013), berpendapat bahwa emosi adalah perasaan yang ditunjukkan melalui ekspresi wajah, gestur badan, postur tubuh, dan perasaan subjektif. Emosi didasari dari sebuah hal yang membuat seseorang merasakan sesuatu ketika melihat atau melakukan hal tertentu. Emosi dapat menghasilkan perasaan negatif seperti marah, benci, penghinaan, perasaan jijik, dan ketakutan yang mengganggu. Namun emosi juga memiliki perasaan positif seperti kasih sayang, kepedulian, dan persahabatan. Perkembangan emosi dapat menunjukkan hasil yang bervariasi tergantung dari tingkat intensitas emosi tersebut (hlm. 351).