

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia sudah memasuki era digital, banyak sekali orang yang terobsesi dengan teknologi, karena segala aspek kehidupan hampir membutuhkannya. Baik atau tidaknya teknologi tergantung cara orang menggunakannya. Maka dari itu, tidak akan ada habisnya dari teknologi dan akan selalu meningkatkan performanya setiap tahun. Salah satu teknologi tersebut adalah *smartphone*, dimana Indonesia memecahkan rekor tertinggi pada penjualan *smartphone* yaitu pada tahun 2019 mencapai 9,7 juta *unit*, dilansir *kompas.com* seperti yang ditulis oleh Yusuf (2019). Perkembangan *smartphone* sangat pesat, dalam waktu satu tahun masing-masing produk bisa mengeluarkan dua atau lebih jenis varian.

Kerusakan pada *smartphone* umumnya akan ditanggung oleh perusahaan, dimana mereka akan memberikan garansi setelah membeli produknya. Kebanyakan, garansi yang diberikan oleh perusahaan sekitar 12-18 bulan, ini berarti setelah lewat garansi perbaikan kerusakan akan ditanggung pembeli seperti yang ditulis *inet.detik.com* (Fathoni, 2018). Oleh karena itu, masing-masing perusahaan menyediakan layanan *service center*, yaitu untuk memperbaiki *smartphone* pembeli yang mengalami masalah. Kerusakan yang dialami bisa berasal dari beberapa aspek, dan masing-masing kerusakan memiliki harga yang berbeda-beda. Biaya yang dikeluarkan saat melakukan layanan *service center* cenderung akan lebih mahal, tapi mereka memiliki jaminan keamanan. Dengan biaya *service* yang mahal ini menimbulkan keinginan mengganti *smartphone* mereka ke perangkat yang lebih canggih dibanding memperbaikinya.

Dari sebagian banyak orang salah satunya pasti memiliki kemampuan untuk memperbaiki *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya. Oleh karena itu, banyak di Indonesia yang menyediakan tempat *service*. Maka dibutuhkanlah orang seperti Wisnu Wardhana yaitu pendiri Komunitas Hape Jadul Jakarta (Hajaka), kolektor *handphone* jadul, sekaligus bisa memperbaiki *smartphone*. Harganya akan cenderung lebih murah dikarenakan, *sparepart* yang digunakan adalah *sparepart* dari *smartphone* yang sudah dirusak. Dengan konkesinya sebagai pendiri komunitas, Wisnu akan lebih mudah menemukan *sparepart* yang ia cari. Selain itu, Wisnu juga mengetahui tempat untuk mencari *sparepart* yaitu Pasar Loak yang menjual barang-barang bekas. Wisnu sudah memiliki banyak pengalaman dalam memperbaiki *smartphone*, walaupun ilmunya belajar sendiri.

Menurut Wisnu, banyak kalangan menengah atas yang membuang barang-barang lamanya karena menurut mereka barang tersebut sudah tidak layak digunakan. Padahal baginya, barang-barang tersebut masih bernilai dan masih layak dijual kembali. Dia menyimpulkan bahwa teknologi canggih sekarang tidak selamanya diperlukan, karena pada dasarnya itu tidak selalu mempermudah hidup. Ada dua tipe orang sehubungan dengan barang bekas. Pertama, adalah orang yang anti dengan barang bekas dimana ia selalu mengandalkan barang-barang baru. Kedua, adalah orang yang memanfaatkan barang bekas tersebut dalam membuat suatu barang atau memperbaiki suatu barang yang sudah rusak.

Dengan ini, penulis memilih Wisnu Wardhana sebagai subjek dalam film dokumenter ini, dimana dalam kehidupannya mendapat berkah dari barang-barang bekas yang masih dapat dimanfaatkan maupun sudah tidak bisa digunakan. Ia memperbaiki barang yang rusak, juga

mengoleksi barang-barang bekas sebagai hobinya dan tidak merasa malu. Wisnu lah yang dapat mewujudkan keinginan penulis dalam mengembalikan esensi hape jadul sebagai bagian dari barang bekas itu sendiri.

Menurut Aufderheide (2016) film dokumenter menceritakan tentang kenyataan hidup sesungguhnya atau sudah terjadi, dan bukan sebuah proses membuat suatu cerita yang tidak pernah ada. Film dokumenter berisi tentang diskusi, jawaban dari pertanyaan, harus dapat dipercaya oleh penonton dan dikemas dengan berbagai gaya penceritaan yang berbeda-beda. Dalam projek ini, penulis akan membuat sebuah film dokumenter dengan menggunakan model *observational* (hlm. 2).

Film Dokumenter sangat dipengaruhi oleh *editing* yaitu untuk menunjukkan sebuah cerita yang dapat dipercaya oleh penonton, dan penonton menganggap bahwa ini sedang terjadi. *Editing* juga digunakan untuk menyusun *plot* agar ceritanya dapat dipercaya penonton. Dengan adanya, bentuk atau model dalam film dokumenter ini mempengaruhi teknik editing apa yang dapat digunakan. Selain itu, banyak sekali teknik editing yang dipakai dalam mewujudkan film dokumenter. Salah satunya adalah teknik *crosscutting* yang digunakan pada saat cerita memiliki dua plot yang berbeda di waktu yang sama. Struktur tersebut salah satunya adalah struktur cerita non linear. Penulis merasa teknik *crosscutting* penting sekali dalam pembentukan struktur cerita yang bersifat non linear.

Oleh sebab itu penulis membuat karya akhir berupa film dokumenter. Penulis memproduksi film dokumenter mengenai apa yang sedang terjadi sekarang yaitu perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga kita sendiri lupa dengan teknologi lama. Penulis ingin memberi tahu bahwa barang-barang yang telah ditinggalkan masyarakat sebenarnya masih memiliki *value* yang tinggi. Untuk membuat film dokumenter tersebut diperlukan teknik

crosscutting dalam menyusun struktur cerita dengan baik. Maka dari itu melalui skripsi penciptaan ini, penulis ingin mengetahui penerapan teknik *editing* yaitu *crosscutting* untuk menciptakan struktur non linear film Dokumenter “Sampah jadi Berkah”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan teknik *crosscutting* dalam membentuk struktur cerita non linear pada film dokumenter “Sampah jadi Berkah” ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam skripsi ini, penulis akan membatasi pembahasan pada penerapan aspek *timing* dalam penggunaan teknik *crosscutting* pada film dokumenter “Sampah jadi Berkah”.

1.4. Tujuan Skripsi

Penelitian ini ingin melihat bagaimana menerapkan teknik *editing* yaitu *crosscutting* untuk menciptakan struktur cerita non linear pada film dokumenter “Sampah jadi Berkah”

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis skripsi ini adalah dapat menerapkan teknik *crosscutting* pada film dokumenter “Sampah jadi Berkah”.

2. Bagi pembaca

Dapat membantu pembaca sebagai referensi dalam penggunaan teknik *crosscutting* pada film dokumenter.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Dapat menjadi referensi pembelajaran atau pengajaran terutama pada teknik *editing* bagi Dosen maupun mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.