

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dokumenter

Menurut (Bordwell, 2013) film dokumenter menekankan pesan yang kuat dengan memberitahu tentang kejadian yang sedang terjadi atau tidak terjadi, juga mengarahkan penonton agar percaya bahwa segala sesuatu yang ditunjukkan dalam film dokumenter itu ada atau pernah ada. Sebuah film dokumenter tujuannya adalah menunjukkan informasi faktual. Di satu sisi yang lain, ada juga film dokumenter yang menunjukkan sebuah kebohongan. Dalam film *An Inconvenient Truth*, film dari Al Gore tentang pemanasan global, film tersebut memiliki argument yang lemah dan data yang kurang lengkap. Meskipun fakta yang diberikan salah, film itu masih bisa disebut karya dokumenter karena mengungkap kebenaran dari suatu kejadian. (hlm. 351-352)

Grierson menyatakan bahwa dokumenter adalah “*creative treatment of actuality*” yang terdiri dua arti yaitu “*creative treatment*” dan “*actuality*”. “*Creative treatment*” yang berarti dokumenter memiliki unsur kreatif, atau . Kalau “*actuality*” adalah tanggung jawab hasil riset untuk menekankan kebenaran dari suatu kejadian. Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan kalau film dokumenter harus memiliki keseimbangan antara dua unsur tersebut, yaitu memiliki visual yang kreatif dengan tetap menghormati sejarah yang ada, dan mengidentifikasi sesuatu dengan fakta dan sumber yang dapat dipercaya semua orang. Film dokumenter bukanlah sebuah karya

fiksi, film dokumenter lebih mengarah ke realitas sejarah yang ditunjukkan dengan mengambil perspektif salah satu orang. (hlm, 6-7)

2.2. Model film Dokumenter

Menurut Nichols (2010) ada 6 model film dokumenter, yaitu *expository*, *poetic*, *observational*, *participatory*, *reflexive*, *performative*, yang masing-masing model memiliki teknik *editing* berbeda. (hlm, 149-153)

2.2.1. Expository

Model ini adalah model yang menggabungkan 4 elemen dalam film dokumenter yaitu : gambar-gambar index tentang sebuah kejadian, *poetic*, asosiasi afektif, kualitas *storytelling*, dan retorik persuasif). Pada umumnya, model ini berbicara secara langsung kepada penonton dengan tulisan dan suara yang dijadikan sebagai perspektif film, dan seringkali menggunakan seorang narator untuk menjelaskan perspektif tersebut dengan tujuan opini keseluruhan film. Teknik *editing* dalam model ini cenderung menggunakan ritme dan pola yang formal dibandingkan kontinuitas, juga membuang *spatial* dan *temporal continuity* untuk menggabungkan gambar-gambar yang tidak berkesinambungan (hlm. 169).

2.2.2. Poetic

Dalam model ini filmmaker lebih banyak berperan dibanding narasumber. Model ini lebih mengeksplorasi sebuah asosiasi dan pola yang membentuk ritme dan perbandingan, dan menunjukkan sisi estetika dalam cerita sehingga akan

mempengaruhi perasaan penonton. Teknik *Editing* yang digunakan sama seperti sebelumnya, mereka membuang kontinuitas, dan lebih mengutamakan estetika. Contohnya pada film *Danube Exodus* (1998) yang menggunakan video arsip sejarah, *slow motion*, gambar berwarna, dengan tulisan yang untuk mengidentifikasi tempat dan waktu, serta musik yang mengerikan agar membangun *mood* penonton dibandingkan menunjukkan realitas. (hlm. 162-166)

2.2.3. *Observational*

Model *observational* ini lahir dari pemikiran bagaimana jika sebuah film melakukan observasi tentang apa yang terjadi di depan kamera tanpa keterlibatan *filmmaker*. Narasumber pada model ini berinteraksi pada dirinya sendiri, dan mengabaikan *filmmaker*, sehingga menunjukkan krisis yang dialaminya (hlm. 172). Teknik *editing* pada model ini, sebenarnya sudah ada pada saat proses shooting. Model ini tidak menggunakan *voice over commentary*, unsur musik, *sound effect*, penjelasan melalui teks, sejarah yang diambil, adegan yang diulang menggunakan kamera, bahkan *interview* yang diambil. Namun, model ini menggunakan montase dari kumpulan gambar yang mendukung cerita, selain itu *filmmaker* dapat menggunakan video arsip (hlm. 173).

2.2.4. *Participatory*

Participatory ini muncul karena perkembangan teknologi yang membuat *filmmaker* dapat melakukan perekaman, sehingga penonton dapat merasakan emosi dalam film.

Pada umumnya, model ini memiliki perspektif utama yaitu *filmmaker*. Model ini bersifat testimonial, dan *filmmaker* menjadi saksi dari kejadian yang ia alami atau sebagai *diary* dari *filmmaker*. Teknik *editing* pada model ini menggabungkan kegiatan – kegiatan *filmmaker* lalu menjadikannya sebuah kompilasi, juga menggunakan shot *interview* sebagai perspektif lain(hlm. 178-188).

2.2.5. Reflexive

Berbeda dengan model sebelumnya, *reflexive* lebih berfokus pada hubungan filmmaker dengan penonton yang berbicara tentang sejarah dunia, namun lebih mengarahkan kepada masalah dan isu-isu yang ada. Sama seperti *observational*, model ini tidak bergantung pada kehadiran filmmaker atau keterlibatannya terhadap kejadian yang sedang terjadi (hlm, 194). Model *reflexive* mengutamakan teknik *continuity editing*, pengembangan karakter, dan struktur naratif. Contohnya adalah pada film *Nam* (1989) bercerita tentang perempuan di Vietnam sebagai narasumber di sebuah tempat selama lebih dari satu kali, lalu ditranskrip dan diedit. Ini dilakukan untuk mendapatkan emosional yang ingin didapatkan filmmaker. (hlm, 195)

2.2.6. Performative

Model ini berisi tentang perspektif agar pengetahuan dapat dimengerti setiap orang dengan cara memahaminya, lalu menjadikannya sebagai proses dalam berkehidupan sosial (hlm, 199-201). Teknik *editing* pada model ini bebas mencampurkan teknik ekspresif seperti : *point-of-view shots*, *music scores*, berbagai macam subjektif

pemikiran, *flashbacks*, *freeze frames* dan pernyataan mengarahkan bahwa isu sosial tidak dapat diselesaikan oleh alasan apapun. Tujuannya adalah dapat menggambarkan kejadian lebih subjektif, ekspresif, estetik. (hlm, 205-206)

2.3. Proses pembuatan film dokumenter

Menurut Rabiger (2014) ada tiga tahapan dalam pembuatan film dokumenter yaitu : *preproduction*, *production*, *postproduction*.

2.3.1. Pre Production

Pada tahap *pre production*, sebelum memulai semuanya *filmmaker* harus mencari sebuah ide dan mengembangkannya. Setelah ide terbentuk, maka fondasi awal dari sebuah film dokumenter akan menjadi lebih kuat. Setelah ide ditetapkan, *filmmaker* dapat memasukkan beberapa material lain untuk membuat cerita.

Film adalah medium penonton, jadi *filmmaker* harus membuat penonton mengerti dan mereaksikan ide dari cerita tersebut. *Filmmaker* harus mengenal isu panas yang terjadi dalam film, karena film tidak dapat bekerja dengan hanya cara *filmmaker*. Oleh karena itu, *filmmaker* harus mencari subyek yang berhubungan dengan film, dan subyek tersebut menjadi salah satu penggerak cerita dalam film.

Setelah menentukan subyek dalam film, *filmmaker* harus mencari kembali informasi baru dari subyek-subyek sebelum dilakukannya *shooting*. *Filmmaker* harus bertanya pada diri mereka sendiri, apa yang ingin mereka ketahui tentang subyek.

Pertanyaan yang ditanyakan akan bersifat subyektif, jadi dapat dijawab dengan mudah oleh subyek film.

Dalam sebuah film akan ada suatu hal yang akan memiliki taruhan dan itu adalah karakter utama dari film. *Filmmaker* harus memutuskan tujuan karakter utama itu apa dan bagaimana cara mendapatkannya. Harus tetap melakukan observasi, dan menggali kembali subyek yang menjadi karakter utama agar mendapatkan hal baru yang dapat dijadikan di bagian cerita film. Subyek harus ditempatkan dalam sebuah kondisi agar penonton percaya terhadap taruhan yang dimiliki oleh subyek atau karakter utama. Harus mengikuti subyek terus agar tidak tertinggal momen seperti taruhan yang meningkat.

Filmmaker harus menggunakan medium untuk memainkan perasaan penonton. Berikut adalah hal-hal yang dapat dipakai untuk mengontrol perasaan penonton. Menunjukkan hal yang mengagetkan agar menciptakan dramatis. Menunjukkan bukti yang nyata, yang terlihat, hal ini dilakukan agar penonton percaya terhadap kejadian yang terjadi. Menggunakan visual kualitas sinema, tidak perlu takut jika menggunakan *footage* yang tidak ada dialog atau suara. Lalu, berikan kondisi *mood* yang dapat dirasakan oleh penonton sehingga penonton terbawa dengan cerita pada film. Arahkan untuk membuat film yang kecil tapi memiliki tematik yang besar, *filmmaker* harus keluar dari zona nyamannya, harus menemukan hal-hal yang belum diketahui penonton.

Pembawaan karakter dan pembawaan plot sangat penting untuk diperhatikan. Karakter yang ditampilkan harus memiliki isu, dan harus berkembang seiring berjalan waktunya dalam film. Riset akan penting dilakukan oleh *filmmaker*, harus tetap mencatat apa yang terjadi dan harus berpikir lebih kreatif dari pada sebelumnya. Ide-ide yang misalnya tidak terpakai dapat dijadikan rencana cadangan apabila ide utama tidak jadi dipakai. Setelah cerita dibentuk, *filmmaker* harus melakukan *pitching* setidaknya dokumenter pendek. *Pitching* dilakukan kepada beberapa segmen audiens, agar *filmmaker* tahu seberapa banyak yang suka dan seberapa banyak tidak suka. Hal ini tidak perlu dilakukan apabila *crew* sudah dibentuk dari awal pembuatan film. Jika belum carilah segera *crew* yang dibutuhkan. Kembali perjelas apa yang mereka kerjakan agar tempramen masing-masing terjaga dan tidak mengganggu kinerja masing-masing orang.

2.3.2. Production

Pada tahap produksi, mata dan telinga dari film dokumenter harus diperhatikan yaitu kamera dan mikrofon. Hal pertama yang harus dilakukan dalam produksi film dokumenter adalah merekam suaranya. Tidak hanya mereka suara dari awal, tapi juga harus memproduksi musik untuk film dokumenter, agar dapat mengetahui mood-mood apa yang dapat dicapai.

Lighting pada film dokumenter juga harus diperhatikan dalam proses produksi. Kualitas visual harus tetap bagus seiring berpindahnya lokasi. Oleh karena itu,

filmmaker harus memahami kualitas cahaya di setiap lokasi, apabila diperlukan *lighting* saat proses shooting.

Tidak lupa *filmmaker* harus memperhatikan kamera apa yang digunakan, *setting-an* apa yang digunakan, dan visual apa yang harus diperhatikan dalam proses pengambilan gambar. *Setting-an* kamera yang digunakan adalah harus memakai codec standar yaitu MPEG-4 dan H.264. Peralatan harus ditinjau kembali, seperti kamera, aksesoris yang digunakan, tripod, dll. Ini yang sering terjadi apabila baru pertama kali melakukan *shooting* film dokumenter, yaitu *color balancing*. Seringkali, *color balance* pada kamera selalu digunakan auto sehingga gambar dapat berubah apabila berganti lokasi.

Sutradara dari film dokumenter harus membuat elemen kepercayaan yang dapat dipercaya oleh penonton bahwa film ini nyata tidak di *setting*. Hubungan sutradara dengan subyek harus bagus, karena film dokumenter adalah film yang direkam dari sebuah hubungan. Selain menyutradarai subyek, seorang sutradara harus bisa mengarahkan *crew* agar dapat bekerja sesuai keinginan sutradara. Tidak lupa setelah selesai *shooting* harus melakukan *feedback* masing-masing *crew*.

2.3.3. *Post Production*

Tahap *post production* diawali dengan pembuatan *assembly* untuk mengetahui kira-kira seberapa panjang *footage* yang direkam . Pada tahap ini yang bekerja adalah

sutradara dan *editor*, dan peralatan yang digunakan adalah sebuah perangkat untuk melakukan *editing* dan sebuah *software* untuk mengerjakannya.

Untuk melakukan proses *rough cut*, *editor* atau sutradara biasanya akan membuat transkrip *editing* dari *assembly* yang telah dibuat, sehingga sutradara ataupun *editor* akan lebih mudah mencari. Struktur harus dibentuk dalam *sequence* film, agar cerita lebih tersampaikan dengan mudah. Selanjutnya selesaikan proses *post production* sampai *picture lock* untuk memasukkan elemen-elemen seperti suara dan dapat mewarnai gambar RAW hasil kamera. Tidak lupa membuat memasukkan musik untuk mengisi mood pada film. Jika diperlukan lakukan penerjemahan setiap detik untuk proses pembuatan *subtitle*. Setelah semua selesai, film siap di *export*.

2.4. Editor dalam film dokumenter

Menurut Dancyger (2010) seorang *editor* tidak dapat menjadi seorang *director*, tapi *editor* memiliki kemampuan untuk *men-direct* sebuah film, karena seorang *editor* bertanggung jawab dalam membenarkan sebuah cerita dari semua *footage* yang telah diambil *director*. (hlm, 71)

Jong (sebagaimana dikutip dari Aitken, 2005) menyatakan bahwa editor dalam film dokumenter adalah seorang seniman yang membuat film menjadi lebih kaya dan megah yang tadinya tidak ada dari material asli. Dengan menggunakan ritme dan *pacing*, menahan suatu informasi, memberhentikan, memasukkan musik, dialog dan suara lain, dapat menekankan emosi karakter dari aktor atau subjek, memasukkan

beberapa variasi shot, *cross-cutting* antara adegan dan aksi. *Editor* membuat film dokumenter berdasarkan psikologi dan intelektual yang dapat diharapkan dari seni yang baik dan komunikasi yang efektif. (hlm, 267)

Pada dasarnya, *editor* bertanggung jawab untuk membuat struktur dalam film dokumenter, harus menunjukkan kebenaran yang akan ditunjukkan kepada penonton. Editor harus familiar dengan *footage* dan harus terbuka pikirannya untuk cerita agar dapat membantu dalam membuat film yang dapat diapresiasi masyarakat dan dapat dimengerti. Seorang *editor* juga harus bisa menerjemahkan film menjadi lebih bisa diterima oleh masyarakat yang menonton. (de Jong et al., 2013, hlm. 268)

2.5. Editing dalam film dokumenter

Pada umumnya *editing* ada tiga hal yang dapat membentuk film secara keseluruhan yaitu *shot*, *scene*, dan *sequence*. Dengan menyatukan beberapa *shot* akan terbentuk suatu *scene*. Begitupun sebaliknya, dengan menyatukan beberapa *scene* akan membentuk beberapa *sequence*. Pergantian *shot* dapat diartikan sebagai pergantian *scene* atau pergantian *sequence*. (Bordwell, 2013, hlm 218)

Menurut Bowen, J (2018) sebelum memulai proses *editing*, seorang *editor* harus mengerti pesan apa yang mau disampaikan kepada penonton, baru *editor* dapat melakukan *editing* seperti biasa dengan menggabungkan *shot* atau *scene* yang dapat menghasilkan sebuah *sequence* lalu terbentuklah hasil akhir dari sebuah film. (hlm, 19)

Editing dalam film dokumenter berbeda dengan jenis-jenis film lain dimana masing-masing memiliki, teknik dan proses yang berbeda. Menurut Jong (2013) sebuah film dokumenter harus memiliki dorongan yang dapat menghantar perkembangan dari suatu cerita yang ingin disampaikan. Dalam film dokumenter, filmmaker harus memperhatikan rentetan suatu kejadian yang sedang diteliti dan bagaimana cara menghubungkan kejadian-kejadian tersebut menjadi satu kesatuan. Tidak hanya menghubungkan rentetan kejadian, tapi juga menghubungkan kejadian yang berbeda dengan kejadian sebelumnya agar memiliki korelasi. Perlu diketahui, bahwa dalam menghubungkan antara dua kejadian tidak boleh sampai menghilangkan realitas sebuah kejadian (hlm. 269).

Menurut Prf. Spence dan Dr. Navarro (2011) dalam membentuk kejujuran sebuah film ada beberapa hal yang akan dilakukan dalam proses *editing*. Pertama, untuk menciptakan kenyataan yang dapat dipercaya *editing* harus menunjukkan *continuity* dalam film, metodenya sama dengan yang dilakukan film fiksi. Kedua, *editing* dengan memperhatikan grafik, tempo dan ritme. Ketiga, adalah *editing* dengan memperhatikan perkembangan struktur cerit. Keempat, dengan struktur cerita tersebut film dokumenter harus ada sisi kontras dan kontradiksi. Kelima, film dokumenter tentu harus menghadirkan klarifikasi. Keenam, *editing* harus berupa montase kejadian-kejadian yang ada (hlm. 165-184).

Ada beberapa yang harus diperhatikan dalam proses *editing* pada film dokumenter. Menurut Jong(2013) *editing* perlu memperhatikan intuisi dan struktur

dalam cerita. Dengan memperhatikan ini baru *editor* dapat memulai proses *editing*. Film akan terbentuk dengan sendirinya ketika *filmmaker* memasuki proses *editing* (hlm. 271). Selanjutnya dalam proses *editing* khususnya film dokumenter seorang *editor* harus dapat memilih shot untuk menciptakan suatu adegan dan rentetan kejadian. (hlm. 279)

2.5.1. Struktur cerita

Struktur cerita, pada dasarnya memiliki banyak rujukan. Seorang *editor* harus mengenal cerita dari sebuah film yang ingin dibentuk. Dalam perkembangan sebuah cerita, harus diikuti dengan perkembangan karakter seperti yang dijelaskan Weiland (2016, hlm. 2). Seperti pada teori sebelumnya, bahwa film dokumenter berhubungan erat dengan karakter yang sedang mengalami suatu kejadian.

Dalam sebuah film, struktur sebuah cerita memiliki cara masing-masing untuk bercerita. Berikut adalah jenis naratif yang bisa dipakai dalam film dokumenter yaitu : *chronology, thematic, essay, comparative/juxtaposition, transcendental, dramatic, non-linear/interactive*.

1) *Chronology*

Ini adalah naratif dimana, filmmaker akan mengikut alur kehidupan narasumber dimana cerita akan membahas kejadian yang sedang berlangsung saat itu. Kejadian itu yang akan membangun cerita sampai akhir film. Lalu ada juga mereka yang mengikuti karakter utama melewati waktu yang sedang dijalani.

2) *Thematic*

Naratif ini sering sekali dipakai pada film dokumenter, dimana film ini bercerita topik yang hangat. Beberapa aspek yang akan saling berhubungan adalah logika, asosiasi, sebab akibat, pengaruh sejarah, politik, budaya, atau suatu pertanyaan yang sering ditanyakan orang dan diakhiri dengan sebuah jawaban. Film ini bisa berakhir dengan jawab, bisa juga diakhiri dengan pertanyaan.

3) *Essay*

Naratif esai ini berdasar dari sebuah pertanyaan, atau pernyataan yang berakhir dengan sebuah argument untuk menjawab pertanyaan diawal.

4) *Comparative/juxtaposition*

Untuk naratif ini, filmmaker akan mengikuti dua orang yang berbeda dan lokasi yang berbeda lalu menggunakan teknik *cross cutting* sebagai transisi. Tujuannya adalah untuk membandingkan pendapat seseorang yang merespon sebuah konflik.

5) *Transcendental*

Dalam naratif ini, memiliki premis bagaimana cara menceritakan sesuatu yang irasional. Untuk menceritakan sesuatu yang irasional, harus diceritakan dengan cara yang berbeda. Salah satu contoh adalah bagaimana dengan menggali perasaan spiritualnya, perasaan cintanya, kesedihan atau harapan.

6) *Dramatic*

Naratif ini bertujuan untuk menggerakkan emosi seseorang, memfokuskan seseorang untuk cerita dari sebuah film. Ini disebut juga *classic narrative*.

7) *Non-linear*

Jenis naratif ini bisa disebut juga sebagai “*interactive narrative*”. Naratif ini tidak hanya dapat menjelaskan sebagai satu struktur tapi bisa menjadi dua struktur yang berbeda ataupun sama. *Non linear/ interactive narrative* ini bisa berasal dari berbagai macam aspek topik dan membentuk satu topik utama dalam film.

Pemilihan naratif harus diperhatikan dalam membentuk sebuah film dokumenter. Menurut Jong (2013) terdapat dua bentuk naratif yang seringkali digunakan dalam proses *editing* dengan variasi tambahan, yaitu *basic structure*, *classic structure* (hlm. 273-274).

2.5.1.1. *Basic structure*

Struktur ini adalah struktur sederhana yang dipakai pada semua film dokumenter dan juga film fiksi, dimana ada enam tahap yang membentuk film tersebut, yaitu *opening*, *the tease*, *the hook*, *main body of the film*, *resolution*, *end* (hlm. 273).

a) *Opening*

Tahap ini menjelaskan dimana suatu kejadian itu berada.

b) *The tease*

Tahap ini menjelaskan siapa yang mengalami kejadian tersebut.

c) *The hook*

Tahap ini menjelaskan situasi apa yang dialami karakter, kapan ia mulai mengalami situasi tersebut, lalu mengapa karakter itu dapat mengalami situasi tersebut.

d) *Main body of the film*

Tahap ini lebih berisi tentang masalah, kontradiksi, kejadian terjadi saat itu juga, lalu beberapa konflik yang dialami karakter, dan sering menggunakan sudut pandang berbeda dari karakter lain. Tujuannya untuk memperkuat ataupun memperlemah argumen dari karakter utama.

e) *Resolution*

Resolution berisi tentang kesimpulan dari suatu masalah, dan hasil akhir dari sebuah ide.

f) *End*

Ending dalam film dokumenter juga memiliki variasi, secara umum ada tiga jenis. *Open end* dimana *ending* ini tidak memiliki akhir.

Lalu, *ending* dimana tidak ada penyelesaian tapi hanya untuk memperkuat ide awal. Ada juga *ending* dimana film memberikan pertanyaan kepada penonton, ini dilakukan untuk membuat sebuah *statement* yang baru dalam suatu masalah.

2.5.1.2. *Classic structure*

Pada umumnya, film dokumenter menggunakan jenis struktur ini sebagai struktur utama dalam cerita. *Classic structure* bersifat kronologikal, dimana masing-masing tahap struktur saling berhubungan. Struktur ini memiliki empat tahap yaitu *exposition, complication, series of events, resolution*. (hlm. 274)

a) *Exposition*

Tahap ini *filmmaker* ingin menunjukkan situasi apa yang ingin dibahas dalam film ini secara singkat.

b) *Complication*

Ada tiga hal yang akan muncul dalam tahap ini. Pertama, inti permasalahan dalam film ini. Kedua, pertanyaan – pertanyaan mengenai suatu masalah. Ketiga, konflik apa yang sedang terjadi terutama dalam film.

c) *Series of events*

Tahap ini berisi dengan kejadian – kejadian yang berhubungan dengan film

d) *Resolution*

Berisi tentang solusi dari permasalahan yang dibahas dalam film tersebut. Lalu, tahap ini juga menjawab pertanyaan - pertanyaan yang sudah dimunculkan pada tahap *complication*. Selain menjawab

pertanyaan, *resolution* bisa berbentuk *open end* dimana tidak memiliki akhir.

Jong et al (2013) menambahkan, struktur tersebut dapat ditambahkan secara kreatif, yaitu dengan menggunakan *flashback*, lalu *circular structure*. Hal ini dilakukan agar lebih menarik dan tegang.

a) *Flashback*

Film dokumenter tentu memiliki karakter utama. Dalam menjelaskan beberapa hal seperti latar belakang karakter, *filmmaker* bisa menggunakan *flashback* berupa foto, materi arsip, atau dengan melakukan reka ulang adegan. Ini dilakukan sebelum *filmmaker* melakukan investigasi terhadap suatu kejadian. Penggunaan *flashback* dapat digunakan dalam menjelaska latar belakang dari suatu tempat, atau suatu kejadian.

b) *Circular structure*

Pengaplikasian ini memiliki perbedaan sedikit dalam struktur cerita, yaitu *filmmaker* memindahkan tahap resolusi untuk mengawali sebuah film. Lalu setelah memunculkan resolusi, dilanjutkan dengan menunjukkan situasi yang terjadi, kemudian kejadian sebelum kejadian besar muncul. Dapat disimpulkan, bahwa struktur ini berisi tentang analisis dari suatu kejadian yang sudah terjadi.

2.5.2. Pemilihan *footage*

Setelah mengetahui struktur cerita tentu *filmmaker* harus tahu *footage* apa yang harus diambil dalam membentuk sebuah cerita seperti yang dikatakan Rosenthal dan Eckhardt (2015, hlm. 213). Seperti yang sudah dijelaskan diatas yaitu film dokumenter ada berbagai macam model, masing-masing model memiliki aturannya. Beberapa memiliki kebebasan dalam melakukan proses shooting. Film dokumenter itu sendiri tidak boleh menghilangkan fakta dari suatu kejadian. Pada dasarnya, *filmmaker* tidak boleh mengulang adegan dari apa yang dilakukan narasumber (Bordwell, 2013). Berarti, dapat disimpulkan *footage* yang diambil pada proses shooting bisa saja terbatas.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam pemilihan *footage*. Menurut Bowen (2018) ada beberapa prioritas yang harus dipertimbangkan dalam memilih *shot*, ini disebut juga *shot assessment*. Lalu, menurut Bernard (2011) sebelum menyelesaikan *rough cut* dalam film dokumenter, *editor* harus melakukan transkrip *editing*.

2.5.2.1. *Shot assessment*

Menurut Bowen (2018), *shot assessment* adalah kriteria shot yang akan dipilih berdasarkan kualitas. Untuk itu, *filmmaker* harus memperhatikan beberapa hal dalam memilih beberapa shot. *Shot assessment* ini berlaku pada semua jenis

film. Berikut adalah yang harus filmmaker perhatikan dalam pemilihan shot, dengan 12 kriteria. (hlm. 82)

a. *Focus*

Masalah ini sering dialami *editor*, dimana ada shot yang tidak fokus. Tapi seorang *editor* juga harus memahami tindakan departemen kamera terhadap konsep pengambilan gambar mereka. Mungkin, shot yang tidak fokus itu bisa jadi adalah menjadi makna naratif atau maksud tematik tertentu. Penonton cenderung akan melihat gambar yang tidak fokus (hlm. 82-83)

b. *Framing dan composition*

Aspek ini bisa menjadi masalah teknis, bisa juga menjadi masalah estetika. Masalah teknis terjadi jika, format perekaman berbeda dengan format di aplikasi *editing*. Apabila terjadi, *editor* harus mengubah ukuran atau bentuk *frame* pada *footage* yang ingin dimasukkan, lalu kalau *footage* terlihat miring, *editor* harus memperbaiki komposisinya dengan teknik *scaling, pan and scan*. Masalah estetika terjadi jika, *filmmaker* kurang puas dengan shot, lalu mengambil kembali gambarnya yang bisa jadi lebih bagus dari shot sebelumnya. *Editor* bertanggung jawab untuk memilih shot dengan komposisi dan *framing* yang baik. (hlm. 83-85)

c. *Exposure dan white balance*

Masalah ini seringkali dialami oleh filmmaker. Akan lebih baik jika shot yang dihasilkan dari awal sudah memiliki *exposure* yang dan memiliki *look* sama dengan *color pallete* dari film yang akan dibuat agar *colorist* dalam produksi tidak kesulitan dalam mengoreksi warna pada film. Selain *exposure*, filmmaker harus memperhatikan *temperature* pada gambar, agar tidak terjadi *temperature shift* yaitu gambar terlalu biru atau terlalu oranye. Dalam aplikasi *editing* ini dinamakan *luminance* (terang dan kontras) dan *chrominance* (*hue* dan *saturation*). (hlm. 85-86)

d. *Screen direction*

Untuk aspek ini opsional untuk beberapa genre dalam film. Secara universal jika subjek berjalan keluar *frame* di kiri maka shot selanjutnya subjek harus masuk di kanan. Biasanya yang tidak mematuhi *screen direction* disebut juga *jump cut*. Namun, aspek ini tidak selalu benar, karena balik lagi jika itu konsep itu tidak masalah (hlm. 86).

e. *The 180-degree rule/ axis of action*

Footage – footage yang diambil harus mengikuti garis *imaginary*, yaitu adalah garis aksi dari dua orang atau lebih dalam satu adegan. Pada umumnya, shot diawali dengan *establish* yang menjadi titik pertama garis *imaginary*, untuk shot selanjutnya tidak boleh

melewati garis dari arah mata kedua orang atau lebih itu. Hal ini diperbolehkan jika memiliki konsep (hlm. 87).

f. *The 30-degree rule*

Hampir sama dengan aspek sebelumnya, untuk aspek ini. dalam garis *imaginary*, paling tidak shot selanjutnya posisi kamera 30 derajat dari posisi semula. Hal ini akan mempermudah pada proses *editing*, dimana kedua shot akan terlihat sama karena terbantu dengan aspek ini. *Editor* tidak berhak mengatur posisi kamera, dimana tapi *editor* berhak memilih satu atau dua shot selanjutnya dari shot pertama (hlm. 88-89).

g. *Matching angles*

Aspek ini dikhususkan pada adegan pembicara antara dua atau lebih orang. Filmmaker seringkali mengambil shot dengan *angle* yang sama, namun posisi yang terbalik. Misalnya, pada shot pertama close up orang pertama, lalu di shot kedua close up orang kedua tapi dengan *angle* yang sama. Bisa dibayangkan, aspek visual ini adalah satu kesatuan tapi dengan posisi yang terbalik. (hlm. 90)

h. *Matching eye-line*

Sama seperti di atas, aspek ini berlaku pada adegan percakapan antara dua orang atau lebih. Aspek ini hampir sama dengan *180 degree rule*, namun bedanya adalah arah mata orang pertama kedua harus sama. Contohnya adalah ketika orang pertama melihat kearah kiri,

maka orang kedua harus melihat kearah kanan. Seorang *editor* tidak bisa memperbaiki kesalahan dari arah mata. Tapi, seorang editor dapat menutupi kesalahan itu dengan menggunakan *insert* atau *cutaway*. (hlm. 91)

i. *Continuity of action*

Aspek ini seringkali menjadi masalah yang membuat *editor* frustrasi. Hal ini berlaku, jika adegan shot 1 tidak sama dengan adegan shot 2. Contohnya adalah orang pertama memukul orang kedua dengan tangan kanan, tapi pada shot kedua orang pertama memukul orang kedua dengan tangan kiri. Aspek ini hanya berlaku pada *scene* yang memiliki lebih dari satu shot. (hlm. 91-92)

j. *Performance*

Tentu *performance* sangat diperhatikan dalam *shot assessment*. Aspek ini berlaku jika subjek dari film tersebut melakukan aksi yang baik atau buruk saat produksi. *Editor* tidak dapat memperbaiki, jika subjek atau aktor melakukan aksi yang kurang bagus, tapi *editor* berhak memilih shot mana dan aksi mana yang menurutnya bagus dalam pembentukan cerita. Tapi aksi yang baik bisa mengalihkan perhatian penonton dari kontinuitas lain. (hlm. 92)

k. *Continuity of dialogue/spoken words*

Masalah ini sering dialami oleh *editor*, dimana *editor* harus memilih shot lain untuk mempertahankan kontinuitas antar shot. Disini *editor*

dan sutradara harus menentukan aksi yang baik atau tetap menerapkan kontinuitas antar shot. Masalah ini lebih sering dihadapi pada film dokumenter dimana subjek bisa saja memiliki tempo, volume, intonasi yang berbeda saat berbicara, pada masing – masing shot. Untuk itu, editor harus memilah pesan – pesan yang disampaikan subjek agar bisa sampai ke penonton. (hlm. 92-93)

1. *Audio quality*

Masalah ini lebih mengarah ke teknis. Dimana saat, proses perekaman pada shooting bisa saja memiliki gangguan. Aspek ini hanya berlaku pada produksi yang melakukan sinkronisasi suara. Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam kualitas suara adalah *levels, presence, hiss, overlap, ambience pollution, room tone, rights*. (hlm. 93-95)

2.5.2.2. Transkrip *Editing*

Transkrip *editing* sangat dibutuhkan, terutama pada film dokumenter yang menggunakan *interview* terhadap narasumbernya. Proses ini dilakukan setelah *editor* mengumpulkan semua *footage* yang ada. Transkrip *editing* adalah proses dimana filmmaker menerjemahkan segala sesuatu yang narasumber atau subjek katakan. Filmmaker tidak boleh melewati kata basa – basi seperti “uh, ah, eh”. Proses ini akan mempermudah *editor* menggabungkan beberapa *scene*, *editor* hanya

tinggal kembali ke transkripnya dan menyusunnya dari pernyataan narasumber atau subjek. Dengan mencatat *timecode*, ini akan memudahkan *editor* mencari kembali material yang ingin diambil (Bernard, 2011, hlm. 190).

Menurut Rosenthal dan Eckhardt (2015) dalam proses ini disarankan memilih *footage* dengan dialog interaktif. Setelah itu, harus tahu bagian mana dari percakapan yang berhubungan dengan topik pembahasan. Dari hasil transkrip *editor* akan tahu *footage* mana yang akan dibiarkan dan dihilangkan. Sebelum memutuskan, *editor* harus menonton kembali semua material yang ada sewaktu-waktu jika salah dalam mentranskrip (hlm. 211)

Dari hasil transkrip tersebut, bisa *editor* gunakan sebagai *voice over* atau ditunjukkan secara langsung. Dalam berbagai interview dilakukan dengan beberapa subjek, setelah melakukan transkrip *editor* dapat melihat kesamaan atau perbedaan dari masing-masing narasumber atau subjek. Hal ini mempermudah *editor* memotong pembicaraan dari satu subjek ke subjek lain atau perpindahan waktu. Ini juga dapat mempermudah *editor* menggabungkan perkataan subjek satu dengan yang lain. Tentu proses ini sangat membantu dalam menarasikan cerita (Bernard, 2011, hlm. 191).

2.5.3. Tahapan dalam melakukan *editing*

Setelah memahami cerita, *editor* dapat melakukan proses *editing* sampai membentuk film secara keseluruhan. Setelah melakukan transkrip *editing* terutama pada pengerjaan film dokumenter, *editor* dapat melakukan proses *editing* secara umum yaitu : *Acquisition, Organization, Review and selection, assembly, rough cut, fine cut, final cut, picture lock, finishing, mastering and delivery.* (Bowen, J, 2018)

2.5.3.1. Acquisition

Pada tahap ini, sederhananya adalah mengumpulkan semua audio visual yang telah direkam oleh *cinematographer* maupun *sound recordist.* (hlm. 27)

2.5.3.2. Organization

Setelah mengumpulkan semua audio visual yang ada, *editor* harus merapihkan *file* audio visual tersebut ke beberapa rujukan folder. Hal ini dilakukan agar *editor* tidak kesulitan saat mencari audio visual. (hlm. 27)

2.5.3.3. Review and Selection

Audio visual yang sudah rapih akan dipilih yang mana yang paling bagus, yang mana yang kurang bagus, yang mana tidak bagus. Setelah memilih, pada tahap ini *editor* akan memisahkan yang telah dipilih. (hlm. 27)

2.5.3.4. Assembly

Tahap ini adalah tahap dimana *editor* sudah mulai memasukkan elemen audio visual mentahan dari yang sudah dipilih kedalam *software*. Lalu, menyambungkan semua shot yang sudah dipilih sesuai dengan *script* dari filmnya. Penggabungan ini tidak perlu dilakukan cut. (hlm. 28)

2.5.3.5. Rough cut

Sequence dari hasil *assembly* kemudian dilakukan proses *cutting* untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu. Waktu dari setiap *shot* harus ditata agar menciptakan durasi yang tepat dalam film. Hasil *rough cut* akan diberikan kepada *director* jika ada yang ingin ditambah atau dikurangi, akan dilakukan proses revisi. (hlm. 28)

2.5.3.6. Fine cut

Setelah selesai proses *rough cut* dan diterima oleh *director*, *editor* harus memperbaiki hal-hal yang ingin diperbaiki dari hasil *rough cut*. Hasil dari *fine cut* akan menyisakan beberapa masalah minor dan perlu diperbaiki kembali. (hlm. 28)

2.5.3.7. Picture lock

Pada tahap ini, *editor* akan memperbaiki masalah minor dari hasil *fine cut*. Setelah masalah minor diselesaikan, *editor* sudah dapat menyerahkan gambar

akhir atau disebut *picture lock*. Hasil ini, visual tidak boleh ditambah lagi, karena *picture lock* akan diberikan kepada *sound designer* dan *colorist*. (hlm. 28)

2.5.3.8. Finishing

Tahap ini seringkali disebut sebagai tahap *online editing*. *Picture lock* yang telah diberikan oleh *editor* akan diwarnai oleh *colorist*, juga diberikan VFX jika diperlukan. Audio yang telah di *mixing* oleh *sound designer* harus sudah masuk ke dalam *sequence*. (hlm. 29)

2.5.3.9. Mastering and Delivery

Hasil audio visual yang telah selesai dirangkai, tiba saatnya memastikan bahwa tidak ada kesalahan kecil lagi dan siap untuk dilakukan *rendering* atau *exporting*. Format yang digunakan saat *exporting* dapat berbeda-beda tergantung dimana film akan didistribusikan. (hlm. 29)

2.6. *Parallel editing /crosscutting dan intercutting*

Menurut Jong (2013), dalam film dokumenter diperlukan teknik *parallel editing* yang juga termasuk *continuity editing* (hlm. 272). Teknik ini berfungsi untuk menggabungkan dua kejadian yang saling berhubungan tapi lokasinya berbeda, yaitu ketika kejadian pertama sedang berjalan, *sequence* dapat berpindah ke kejadian selanjutnya (Bowen, J, 2018, hlm. 335). Lalu, Barsam dan Monahan (2016) mengatakan bahwa *parallel editing* atau disebut juga *crosscutting* adalah proses *cutting*

antara dua garis kejadian yang terjadi bersamaan yang terjadi pada lokasi yang berbeda (hlm. 345). Tujuan dilakukannya *crosscutting* atau *parallel editing* adalah untuk memanipulasi waktu agar dapat menghubungkan dua kejadian atau lebih di lokasi yang berbeda (de Jong et al., 2013). *Crosscutting* juga terjadi jika terdapat dua karakter yang memiliki tujuan yang berbeda, dan konfliknya ditunjukkan dengan teknik ini (Dancyger, 2010, hlm. 288).

Teknik *crosscutting* menurut Bordwell (2013), teknik ini berpotensi membuat ruang dan waktu pada film terlihat tidak berkesinambungan. Selain itu, teknik ini menggabungkan dua aksi untuk menciptakan sebab akibat dengan perpindahan waktu yang serentak. Teknik ini juga membuat informasi yang diberikan pada penonton lebih banyak dibanding hanya melihat perspektif satu karakter. *Crosscutting* juga akan membuat kondisi adegan lebih menegangkan, dan akan mematahkan ekspektasi penonton yang telah dibangun diawal film. (hlm. 246)

Intercutting adalah teknik editing untuk menggabungkan dua atau lebih kejadian yang mempunyai lokasi dan waktu yang berbeda. Teknik ini juga bertujuan memberikan informasi yang akan terjadi dalam film bahkan sebelum terjadi. Seringkali teknik ini memainkan tempo seperti memperlambat atau mempercepat kejadian tersebut (Barsam, Richard; Monahan, 2016, hlm. 345). Menurut Crittenden (1996) *intercutting* adalah elemen dasar dari adegan dramatik yang pada dasarnya teknik ini digunakan pada saat adegan klimaks suatu film (hlm. 171).

2.7. Dimensions of Editing

Dimensions of editing adalah alternatif dari *continuity editing* ada beberapa jenis *dimensions editing* yang dapat dijadikan alternatif yaitu : *Graphic relations, rhythmic relations, spatial relations, temporal relations*. (Bordwell, 2013)

2.7.1. Graphic relations

Secara sederhana *graphic relations* antar kedua shot harus memiliki bentuk grafis yang mirip satu sama lain. Contohnya, arah *lighting*, arah gelap, garis, bentuk, volume, kedalaman, pergerakan, dan statis. *Editing* dalam sebuah film tidak perlu memiliki grafis yang sama dan berkelanjutan. Grafis yang tidak diskontinuitas akan lebih mudah sadar (hlm. 221)

2.7.2. Rhythmic relations

Jenis *dimensional editing* ini bergantung dengan ritmis antar shot. Durasi setiap shot bisa dipangkas sesuai waktu yang diinginkan. Biasanya hal ini dilakukan saat ingin *footage* mengikuti alunan musik. (hlm. 226)

2.7.3. Spatial relations

Hubungan *spatial* antar shot adalah ketika dua kejadian yang berbeda memiliki hubungan dalam cerita. Biasanya teknik *editing* yang dilakukan saat menerapkan *dimensional editing* ini adalah teknik *crosscutting*. (hlm. 227)

2.7.4. Temporal relations

Dimensional editing kali ini, adalah hubungan antar kedua shot yang saling berhubungan namun memiliki visual yang berbeda. Biasanya *temporal relations* berisi waktu sekarang dengan waktu masa lampau. (hlm. 228)

2.8. Cut

Cut adalah salah satu elemen dalam melakukan transisi pada proses *editing*. Seorang *editor* bertanggung jawab memotong dari suatu adegan, proses ini disebut *cutting*. Transisi *cut* ini seringkali digunakan untuk adegan yang berkelanjutan. Transisi ini juga digunakan sebagai penanda berubahnya suatu informasi atau suatu tempat. Menurut Bowen (2018) ada 6 hal yang harus diperhatikan dalam melakukan *cut* yaitu : informasi, motivasi, komposisi, *angle* kamera, kontinuitas, dan *sound*. (hlm. 130)

Setiap shot akan selalu menunjukkan sebuah informasi baru. Oleh karena itu *editor* harus melakukan *cut* agar dapat menunjukkan sesuatu yang baru dilihat dan didengar. Biasanya shot setelah di *cut*, bertujuan untuk memperkenalkan tempat baru, atau detail dari sesuatu. (hlm. 131)

Dalam melakukan sebuah *cut*, tentu filmmaker memiliki alasan atau motivasi kenapa melakukan itu. Biasanya, yang memotivasi *editor* untuk melakukan *cut* adalah visual elemen yang berhubungan dengan shot sebelumnya. Tidak hanya elemen visual, tapi elemen audio juga bisa menjadi motivasi dari penggunaan *cut*. (hlm. 131-132)

Komposisi berpengaruh dalam penggunaan *cut*. Biasanya ketika shot pertama dan shot kedua memiliki jenis komposisi yang sama, maka penonton menyadari bahwa itu adalah *jump cut*. Tapi, jika shot pertama dan shot kedua memiliki jenis komposisi yang berbeda, maka penonton akan bingung, mata dan pikiran penonton akan berusaha mencari informasi baru dalam shot tersebut. Hal ini membuat penonton menjadi lebih fokus terhadap hal yang baru, dan penonton bisa jadi tidak menyadari *cut* tersebut. (hlm. 132)

Dalam naratif fiksi, biasanya shot pertama dengan kedua harus memiliki *angle* yang berbeda. Tapi, hal ini pengecualian jika filmmaker ingin memakai shot dengan *angle* yang sama. Untuk menciptakan hal seperti itu, saat produksi filmmaker harus menciptakan shot dengan jenis shot yang berbeda tanpa memikirkan *horizontal angle*. Biasanya, shot yang memiliki perbedaan *angle* bisa menimbulkan kesan *jump cut*, tapi itu semua tergantung kebutuhan *storytelling*. (hlm. 132)

Dalam melakukan *cut*, filmmaker harus memperhatikan kontinuitas dari suatu adegan atau pergerakan subjek. Hal ini, sebenarnya opsional jika pergerakan kamera dan kecepatan gerakan sewaktu-waktu dapat memanipulasi mata penonton dan membuat penonton tidak menyadari gambar yang tdiak kontinuiti. (hlm. 132-133)

Selain kontinuitas dari visual, *cut* juga harus memperhatikan kontinuitas dari *sound*. Jika *footage* pertama dan kedua memiliki latar waktu dan tempat yang sama seharusnya mereka memiliki suara *ambience* yang sama dan besarnya suara juga sama. Lalu, jika *sound* dari suatu percakapan memiliki besar, tekanan, dan tempo yang

berbeda, maka *editor* harus berusaha membuat tempo terasa lebih masuk akal. Namun, ada juga *cut* dimana memiliki perbedaan latar waktu dan tempat. (hlm. 133)

Menurut Ada beberapa jenis *cut* secara umum, yaitu *straight cut/ butt cut, smash cut, J-cut, L-cut*.

a) *Straight cut/ butt cut*

Jenis *cut* ini adalah *cut* dimana *footage* pertama dengan *footage* kedua memiliki gambar dan suara yang berbeda. (hlm. 172)

b) *Smash cut*

Smash cut dilakukan ketika kedua shot memiliki perbedaan yang signifikan. *Cut* ini untuk menciptakan kondisi dadakan, contohnya shot pertama terlihat gelap lalu dilanjutkan dengan shot yang terang. (hlm. 133)

c) *J-Cut*

J-Cut dilakukan untuk menunjukkan motivasi dari gambar selanjutnya dengan memotong pembicaraan dari gambar sebelumnya. Visual dari shot pertama akan lebih panjang dibanding suara dari visual shot kedua, lalu suara dari visual shot kedua akan muncul ditengah- tengah shot pertama. (hlm. 173)

d) *L-Cut*

L-cut adalah kebalikan dari *J-cut*, justru fungsinya adalah suara dari visual shot pertama menjelaskan atau merepresentasikan shot kedua. Visual dari shot pertama

akan lebih pendek dibanding suara dari visual shot kedua yang diperpanjang, lalu suara dari visual shot kedua akan muncul setelah suara dari shot pertama selesai.
(hlm. 173)

2.9. Timing

Menurut Dancyger (2010) *pace* memiliki elemen yaitu *timing* dari shot. Untuk mempermudah dalam menentukan *timing* sebuah shot, seorang *editor* harus mengerti tujuan dari suatu adegan yang bisa sebagai eksposisi atau pengenalan karakter. Seorang *editor* harus tahu visual apa yang akan digunakan dan seberapa lama visual tersebut dapat menjelaskan cerita. *Timing* bertujuan untuk membuat adegan lebih dramatik.
(hlm. 382)

Penggunaan transisi pada masing-masing shot dapat terpengaruh oleh *pace* dan ritme dari masing-masing *sequence* atau *footage*. Durasi dari setiap shot akan menunjukkan isi, emosi, dan tujuan dari suatu adegan. *Timing* tidak hanya diperhatikan pada film fiksi saja, tapi juga berlaku pada film non fiksi (Bowen, 2018, hlm. 110).

Menurut Reisz dan Miliar (2010) *timing* adalah kemampuan untuk memperpanjang atau memperpendek durasi dari kejadian atau adegan yang ingin disampaikan. Pada umumnya, kejadian yang akan ditunjukkan terasa lebih cepat dibanding kejadian yang dialami di dunia nyata. Hal ini diterapkan pada kejadian yang berjarak sebagai *timing* dari *individual cut* (hlm. 193).

2.10. Pacing

Menurut Bowen (2018), film bisa memiliki adegan yang lambat, agak cepat, dan juga cepat yang digabung menjadi sebuah perkembangan cerita. Pada umumnya, cerita akan diawali dengan tempo yang lambat, kemudian dilanjutkan penurunan yang cepat, sampai mendapatkan tekanan yang mengakhiri cerita. Untuk menentukan *pacing* selalu dikaitkan dengan *genre*, isi, tujuan dari film itu sendiri. *Pace* dalam suatu film akan membuat cerita semakin menegangkan dan dapat dirasakan oleh penonton. (hlm. 110)

Film dokumenter yang baik adalah film dokumenter yang memiliki cerita yang baik dengan *pacing* dan ritme yang dapat menghasilkan resolusi memuaskan (Rosenthal dan Eckhardt, 2015, hlm. 78). Jong (Sebagaimana dikutip dari Aitken, 2005) mengatakan bahwa dengan menggunakan ritme dan *pacing*, menahan informasi, memberikan jeda, adalah salah satu metode komunikasi yang efektif.

Pacing adalah proses dimana seorang *editor* memainkan tensi yang berbeda dengan cara mengubah kecepatan dari proses *cutting*. Maka dari itu, *editor* disini bertanggung jawab mengontrol kecepatan dari berbagai kejadian sehingga merasakan sesuatu pada kejadian tersebut. Hal ini dilakukan agar penonton semakin tertarik dengan apa yang mereka lihat. Dengan mempercepat perpindahan, ini akan meningkatkan ketegangan dan bisa juga digunakan untuk memperkuat cerita agar tetap menarik (Crittenden, 1996, hlm. 87).