

5. ANALISIS

Ketika ditugaskan untuk membuat sebuah karya yang melibatkan atlet *e-sports*, penulis berfokus pada tujuan utama dari karya ini dibuat. Diskusi lebih lanjut akhirnya dilakukan antara penulis dan *owner* dari NXL E-sports. Dari diskusi ini, tercapai kesepakatan bahwa karya ini ingin mengekspos sisi humanis dan “tidak pernah terlihat” dari atlet *e-sports*. Atlet *e-sports* umumnya hanya muncul di atas panggung ketika mereka sedang berkompetisi sehingga yang bisa dilihat oleh penonton adalah apa yang disajikan untuk mereka. Penulis kemudian mulai condong ke arah film dokumenter karena dari pengalaman penulis menonton film dokumenter, film dokumenter berkaitan dengan penyajian fakta yang dilakukan sang *filmmaker* secara kreatif. *E-sports* adalah kenyataan, di mana industri nya sudah bertumbuh besar dan tidak bisa dihindari di masa digital ini. Oleh karena itu ketika memulai, penulis berpikir untuk membuat karya ini dalam mode film dokumenter.

Betsy (2019) menyatakan bahwa memulai film dokumenter harus diikuti dengan sebuah pertanyaan pada diri mengenai tujuan dari film dokumenter tersebut (hlm. 9). Dia menyebut bahwa tujuan awal film dokumenter, bersama dengan dampak yang *filmmaker* ingin berikan akan menjadi satu agenda besar alasan film dokumenter dibuat. Dari awal prosesnya, penulis sudah bersepakat dengan *owner* untuk menunjukkan hal yang tidak pernah terlihat oleh fans di layar kaca. Berangkat dari ketertarikan terhadap dunia gim termasuk berbagai unsur kompetitif di dalamnya, penulis sendiri sudah tahu banyak mengenai dunia *e-sports*. Menurut penulis, tidak semua orang punya akses terhadap informasi tersebut terutama target pasar dari karya ini yang sebagian besar berusia relatif masih sangat muda.

Dari situ, penulis memasang tolok ukur bagi diri sendiri. Tujuan karya ini adalah menampilkan para subjek yang bisa menciptakan citra baru ketika dilihat oleh orang lain, terutama penggemar mereka. Penulis menginginkan adanya pengaruh terhadap penonton film dokumenter, yaitu bahwa mereka dapat

merasakan keterikatan yang bersifat emosional dengan para atlet. Keterikatan yang dimaksud adalah bahwa atlet *e-sports* yang selama ini di layar kaca nampak hanya sebagai aset, ternyata memiliki masa lalu atau bahkan masa sekarang yang sama seperti sebagian besar penggemar mereka yang mungkin belum cukup beruntung untuk berada di posisi para atlet *e-sports* ini.

Penulis lebih jauh lagi menyelami dunia *e-sports*. Tidak hanya pada kulitnya, tetapi masuk ke akar pembahasan yang lebih dalam seperti gaji para atlet, status kepegawaian atlet, dan kehidupan sehari-hari mereka. Setelah lebih memahami mengenai dunia nya, penulis beralih pada mode film dokumenter. Penulis kemudian menggunakan sebuah kajian oleh Bill (2017) yang membagi mode film dokumenter menjadi 6 mode. Setelah memahami masing-masing mode, penulis kembali menengok ke agenda awal penulis sebelum menentukan mode. Jelas bahwa penulis ingin menciptakan citra bagi para subjek yang akan tampil, yang berarti para atlet *e-sports* ini harus ada di dalamnya. Selain itu, penulis juga menginginkan dampak munculnya keterikatan antara para atlet dan penggemar.

Dari agenda tersebut, penulis memutuskan bahwa mode *participatory documentary* adalah yang paling tepat. Selain karena para atlet bisa muncul sebagai diri masing-masing untuk menciptakan citra, proses wawancara yang disunting dengan baik akan menciptakan kesan para atlet sedang bermonolog sehingga seakan-akan berbicara langsung bagi para penontonnya. Pemilihan *participatory documentary* ini juga menegaskan bahwa penulis sebagai *filmmaker* bercerita dengan para atlet untuk para penggemar, bukan berbicara tentang para atlet dengan penggemar (Bill, 2017).

Participatory documentary juga memiliki tingkat persuasi yang lebih tinggi dikarenakan 1 aspek. Aspek tersebut adalah posisi *filmmaker* yang menjadi perwakilan penonton, untuk memberikan gambaran apabila penonton ada di dalam dunia yang diciptakan *filmmaker*. Penonton bisa mempercayai apa yang dia dapatkan karena telah diwakilkan oleh seseorang yang berkontak langsung dengan subjek. Maka dari itu, penulis sebagai *filmmaker* di sini berusaha untuk bisa menjadi representatif dari penonton, memposisikan diri sebagai orang yang belum

banyak tahu mengenai atlet *e-sports*. Representasi inilah yang pada akhirnya membantu penulis untuk masuk ke tahap berikutnya, yaitu wawancara. Wawancara merupakan bagian penting dalam *participatory documentary* karena itu merupakan salah satu cara seorang *filmmaker* berinteraksi langsung dengan subjeknya.

Penulis mengacu pada Betsy (2019) yang pada bukunya *The Documentary Filmmaking Master Class* menguraikan penjelasan khusus mengenai wawancara pada bagian ke 12. Ada beberapa hal yang kemudian penulis terapkan dalam konteks wawancara selama proses dokumenter ini berjalan. *Pertama*, penulis melakukan riset pra-wawancara. Proses ini penulis lakukan dengan memantau melalui sosial media NXL E-sports dan melihat persona dari masing-masing atlet yang akan penulis wawancara. Penulis kemudian membuat gambaran kasar dan menguraikan masing-masing atlet, beserta keterangan mengenai ciri mereka secara fisik maupun mental.

Hal ini cukup penting menyangkut bagaimana penulis menentukan pendekatan pada masing-masing atlet, urutan wawancara atlet, dan apa yang harus penulis awasi ketika melakukan wawancara. Misalkan subjek yang terlihat lebih malu dari yang lainnya, penulis urutkan di bagian akhir supaya sebelum gilirannya, dia bisa mendapat informasi dari orang lain yang sudah melakukan wawancara. Subjek yang paling percaya diri dan seringkali berdiri paling depan sebagai “juru bicara” tim ini, penulis wawancara terlebih dahulu supaya bisa menghilangkan rasa gugup bagi yang belum diwawancara. Ketika mewawancarai salah satu dari mereka yang memiliki postur paling tinggi serta gestur yang cukup aktif di depan kamera, penulis lebih memperhatikan komposisi pada *frame* supaya tetap ada *headroom* yang cukup dan gestur nya tidak sampai keluar *frame*.

Uraian Betsy selanjutnya yang penulis terapkan adalah mengenai cara menjawab subjek. Betsy (2019) menyatakan bahwa *filmmaker* harus mampu meminta subjek untuk mengelaborasi jawaban subjek dengan pertanyaan. Sebelum masing-masing wawancara, penulis menghimbau subjek untuk bisa menjawab dengan jawaban panjang. Hal ini dimaksudkan supaya nanti ketika pasca produksi dan masuk proses penyuntingan, penulis bisa merajut 2 pertanyaan menjadi 1

jawaban, sehingga penulis bisa menciptakan kesan yang lebih dekat antara subjek dan penonton. Sebuah keterikatan seakan-akan seorang teman yang sedang bercerita pada kawan nya yang lain. Misalkan ada 2 pertanyaan yaitu “Apakah kesulitan meyakinkan orang tua untuk masuk dunia ini?” dan “Bagaimana kiat untuk diberi izin orang tua?”. Kedua pertanyaan ini dijawab dengan jawaban lengkap, akan terdengar seakan mereka sedang bercerita yaitu “Awalnya kesulitan karena orang tua nggak paham... Tapi tentu saja caranya adalah kita menjelaskan perlahan terlebih dahulu barulah mereka perlahan paham”.

Uraian terakhir yang disebut Betsy adalah mengenai batasan jawaban subjek pada wawancara. Pada dasarnya, tidak ada batasan dalam menerima jawaban subjek ketika melakukan wawancara. Berpartisipasi dalam *participatory documentary* berarti harus bisa membangun hubungan yang baik dengan subjek dan salah satu cara membangun hubungan yang baik adalah menjadi pendengar yang baik. Tidak menginterupsi subjek akan memberikan kenyamanan lebih dan kepercayaan diri untuk berbicara lebih banyak. Terlepas risiko subjek bisa membicarakan di luar konteks atau *side-tracking*, apa yang subjek bicarakan terkadang bisa menjadi hal baru yang tidak terpikirkan sebelumnya untuk masuk ke dalam dokumenter. Penulis mengambil contoh kasus ketika penulis membuat dokumenter *Athlete Storyline* (2021) ini.

Di salah satu momen di mana subjek diminta untuk memberikan kiat bagi anak muda agar bisa menjadi atlet *e-sports*, ternyata jawaban subjek lebih dari apa yang penulis harapkan. Bukan hanya memberikan kiat menjadi atlet, tapi subjek justru menghimbau anak muda untuk menjadi realistis bahwa pekerjaan di dunia *e-sports* tidak hanya terbatas sebagai atlet. Masih banyak peluang lain seperti menjadi pelatih, analis, komentator, dan lain sebagainya. Jawaban yang sedikit melenceng ini justru memberikan lapisan kedalaman yang baru dalam konteks bidang *e-sports* dan juga membantu penulis sebagai *filmmaker* untuk menciptakan citra bahwa mereka sebagai atlet juga berpikir mengenai karier, tidak kekeh bermain dan menjadi atlet saja.

Terkait membuat film dokumenter ini menjadi persuasif, *Athlete Storyline* bisa dinilai dari 3 sudut pandang berbeda yaitu kisah penulis sebagai *filmmaker*, kisah *Athlete Storyline* (2021), dan kisah penonton. Menurut penulis, penonton masih belum bisa mempertimbangkan cara penulis menekankan intensi dalam bentuk film dokumenter, karena penonton tidak bisa menilai karya penulis sebelumnya berhubung ini merupakan karya dokumenter penulis. Sebaliknya, karya penulis justru ke depannya bisa dijadikan acuan apabila ada dokumenter lain yang membahas citra diri. Dari sudut pandang film, penulis berusaha sebaik mungkin menggambarkan hubungan antara penulis dan subjek seperti hubungan antara penonton dan subjek. Salah satunya dengan menyusun pertanyaan yang sifatnya awam, dan kemungkinan merupakan pertanyaan dasar kebanyakan orang apabila membicarakan atlet *e-sports*. Dari sudut pandang penonton, penonton akan lebih mendukung subjek apabila memiliki latar belakang yang serupa. Oleh karena itu, penulis dari awal menargetkan anak muda yang hobi bermain gim yang sama. Dengan latar belakang hobi yang sama, penulis berharap penonton dapat melihat kesamaan diri mereka dengan citra yang ditampilkan para atlet *e-sports*.

Berkaitan dengan citra, seperti yang disebutkan Hadiwibowo (2003) dan Prakoso (2003), penulis menarik kesimpulan bahwa citra adalah bagaimana seseorang ingin dipandang oleh orang lain. Sedari awal, penulis sudah menetapkan *benchmark* bahwa penulis ingin hasilnya nanti adalah orang memandang atlet *e-sports* menjadi lebih humanis dan ada kesamaan yang tercipta dari keterikatan cerita atlet dan penggemar sehingga atlet tidak lagi dipandang sebagai manusia “spesial”. Untuk itu, penulis berusaha menjabarkan empat “E” yang diuraikan oleh Rosenbaum (2012) dalam film dokumenter *Athlete Storyline* (2021).

Unsur *Experience* berkaitan dengan pengalaman subjek, bagaimana hal-hal yang telah dilewati membentuk dirinya sekarang ini. Penulis menanyakan beberapa hal terkait masa lalu dan pengalamannya dengan gim, untuk memberikan standar yang sama bagi para penggemar bahwa bahkan atlet pun punya masa lalu yang kurang lebih sama. Pengalaman memulai gim sederhana yang asalnya diperkenalkan dari lingkungan. Unsur *Exposure* yaitu bagaimana subjek berani

untuk membuka diri demi lebih banyak peluang, agar tidak hanya tersangkut di satu titik. Penulis menanyakan mengenai pengalaman pertama kali bertemu dengan NXL E-sports dan alasan memilih gim *Free Fire*. Dari pertanyaan tersebut, banyak jawaban dari mereka yang kemudian menjelaskan mengenai pertama kalinya mereka serius dengan gim ini, kemudian membuka diri untuk coba-coba turnamen lokal, dilirik tim kecil, sampai kemudian direkrut masuk ke tim besar.

Unsur *Education* yaitu pendidikan yang merupakan bagian dari pengalaman dan keterbukaan. Penulis sengaja memilih salah satu atlet yang usianya lebih muda dari yang lainnya, bahkan masih terikat untuk menyelesaikan sekolahnya. Salah satu atlet tersebut adalah Satria atau yang biasa dikenal sebagai *NXL. KIBA*. Alasannya sederhana, banyak penikmat gim *Free Fire* merupakan anak-anak yang masih sekolah. *Free Fire* sendiri menampilkan diri mereka ke publik sebagai gim untuk masyarakat menengah ke bawah berusia sangat muda dengan gawai yang tidak kuat untuk bermain gim saingan *Free Fire*. Penulis ingin kehadiran salah satu atlet ini bisa menciptakan citra bahwa dirinya adalah atlet *e-sports* tapi di saat yang bersamaan juga tetap menjalani kewajibannya untuk bersekolah. Artinya karier sebagai atlet *e-sports* bukan serta merta meninggalkan sekolah selamanya, atau sebaliknya tidak bisa menjadi atlet *e-sports* karena masih bisa bersekolah. Terakhir adalah unsur *environment* atau gaya hidup yang diadopsi. Salah satu pertanyaan penulis terkait lingkungan adalah hubungan dengan orang tua masing-masing subjek. Penulis mengharapkan hubungan subjek dengan orang tua bisa mencitrakan bahwa para atlet ini melewati kesulitan yang sama dengan kebanyakan anak di mana orang tua pasti selalu skeptis terhadap gim. Tapi setelah pertanyaan itu juga diselipkan pertanyaan mengenai cara meyakinkan orang tua yang berarti, lingkungan bisa saja diubah asalkan mau beradaptasi.

Dalam proyek *Athlete Storyline* (2021), penulis menempatkan diri sebagai produser. Di proyek ini merupakan pertama kalinya penulis berperan sebagai produser dan menurut Boris (2021), ada 7 poin besar yang harus dijalani ketika menjadi produser. Penulis sendiri merasa tidak semua poin terpenuhi, salah satu alasannya adalah karena *Athlete Storyline* (2021) merupakan proyek skala kecil

dengan *crew* yang juga terbatas jadi sering kali ada orang yang berperan ganda. Secara umum, penulis sebagai produser mengawasi langsung proses dari ide awal sampai pasca produksi.

Meskipun begitu, Penulis berhasil menerapkan poin *scout*, *developer*, dan *editor* dengan baik untuk video *Athlete Storyline* (2021). Penerapan *scout* penulis lakukan dengan memahami isi naskah dengan baik dan memilih *cast* yang paling sempurna untuk dijadikan subjek. Penulis juga memposisikan diri sebagai *developer* di mana penulis membandingkan naskah (pertanyaan) penulis dengan video lain yang serupa, serta bisa dijadikan referensi bagi penulis.

6. KESIMPULAN

Athlete Storyline (2021) adalah proyek yang sedari awal memang ditujukan untuk para atlet *e-sports* yang selama ini dipandang sebelah mata oleh penggemar. Maka dari itu, sudah cukup tepat memilih film dokumenter untuk menampilkan citra para atlet *e-sports* dengan cara yang berbeda. Betsy menyatakan bahwa dokumenter pada umumnya bersifat altruistis yang berarti mengedepankan kepentingan orang lain. Penulis membuat *Athlete Storyline* (2021) tanpa memiliki agenda pribadi, dari awal hanya dengan tujuan supaya orang lebih bisa memahami pelaku dari dunia yang juga penulis suka.

Pertimbangan selanjutnya tentu saja mengenai *participatory documentary*. Apakah hal ini merupakan pilihan yang tepat, dibandingkan dengan 5 mode lainnya yang bisa penulis pilih? Ya, penulis menganggap itu adalah keputusan yang terbaik. Pemahaman penulis mengenai dunia *e-sports* membuat penulis merasa sebagai orang yang tepat untuk membuat karya ini. Posisi penulis yang juga sejak kecil terekspos ke dunia gim sampai masa sekarang, juga penulis anggap tepat sebagai perwakilan dari penonton untuk bisa berkontak langsung bersama subjek. Mengenai dampak dari film dokumenter ini, merupakan hal yang sangat bisa diperdebatkan dan dicari tolak ukur keberhasilannya. *Athlete Storyline* (2021) sendiri merupakan pengalaman penulis memproduksi film dokumenter dan penulis

berusaha agar dampaknya terasa dengan membuat tolak ukur dari awal sebagai *filmmaker*. Penulis berharap, apa yang dicanangkan penulis dari awal ide ini terbentuk bisa tersampaikan dengan baik.

Penulis berharap penciptaan karya ini bisa menjadi awal yang kemudian akan disusul oleh karya lain yang lebih mengekspos sisi *e-sports* yang belum diketahui orang awam pada umumnya. Penulis juga berharap karya tulis ini bisa digunakan sebagai kajian bagi penciptaan karya tulis nantinya yang membahas mengenai *e-sports* atau citra diri.