

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Ketika ingin menghasilkan karya baru, penulis sadar akan pentingnya melakukan riset dengan meninjau beberapa karya terdahulu. Karya terdahulu yang dipilih juga haruslah relevan dan dapat dijadikan bahan acuan untuk membantu menciptakan karya yang akan digarap oleh penulis. Melalui proses meriset karya terdahulu, penulis juga dapat memilah dan melakukan perbandingan serta menemukan *gap* atau kesenjangan karya sebelumnya. Secara keseluruhan, penulis memutuskan bahwa setidaknya ada tiga karya sejenis yang dapat dijadikan bahan tinjauan untuk karya berikutnya.

2.1.1 Program “Laptop Si Unyil”



Gambar 2. 1 Logo Program Laptop Si Unyil

Sumber : Laman Resmi Trans 7

Program laptop Si Unyil menjadi salah satu tayangan edutainment yang disajikan oleh Trans 7. Pertama kali tayang pada 2007 di kanal Trans 7 setiap Senin – Jumat, program ini memperkenalkan si Unyil yang seorang anak petani sebagai maskot utama. Identik dengan sarung dan pecinya, karakter Unyil juga dilengkapi dengan beberapa karakter tambahan lainnya seperti Ucrit, Usro, Meilani, dan masih banyak lagi untuk menghidupkan suasana.

Secara garis besar, acara ini mengajak penonton untuk melihat proses produksi aneka ragam benda atau makanan. Hal yang dikulik biasanya masih

dapat ditemukan di sekitar kita atau terkadang hal-hal unik yang tidak pernah diketahui. Program ini juga tidak hanya menyorot proses produksi benda dalam negeri, tetapi tidak jarang juga meliputi hal-hal yang sedang *trending* di mancanegara.

Laptop Si Unyil menjadi salah satu program yang informatif dan dikemas dengan ringan sehingga jangkauan penontonnya bisa dari anak muda hingga orang dewasa. Penyampaian informasi yang diselingi dengan gimik-gimik lucu, membuat program ini terlihat menarik dan tidak membosankan. Program ini dapat dinikmati audiens golongan muda dan tua bersama.

Alasan penulis menjadikan Laptop Si Unyil sebagai referensi dikarenakan adanya keinginan untuk menghasilkan karya yang dapat dinikmati tanpa adanya batasan usia. Produk yang ingin dihasilkan oleh penulis juga menggunakan konsep storytelling seperti yang dilakukan program Laptop Si unyil. Pemilihan footage yang beragam juga menambah poin lebih untuk menarik perhatian penonton.

Dari karya ini, penulis berharap dapat menyajikan karya yang bisa menjangkau semua kalangan usia. Penulis juga berharap alur yang disuguhkan tidak membuat jenuh penonton sehingga karya penulis dapat dinikmati sampai akhir. Dari karya ini, penulis ingin menampilkan secara detail bagaimana perjalanan biji kopi dari pemetikan buah di pohon hingga proses pendistribusian bubuk kopi siap minum. Selain itu, penulis juga akan menghadirkan berbagai narasumber dari barista, ahli sejarah, dan petani kopi untuk bisa menginformasikan secara berimbang dari beragam sudut pandang. Dengan lengkapnya informasi yang dipaparkan, diharapkan penonton bisa lebih mengerti informasi dan jalan cerita dokumenter. Perbedaan tayangan Laptop Si Unyil dengan dokumenter karya penulis berjudul Kisah Kopi Manggarai adalah informasi tidak hanya berfokus pada proses pembuatan produk, tetapi juga alasan kenapa kopi digemari, sejarahnya, dan bagaimana petani bisa bertahan hidup dengan kebun kopi yang ia miliki.

2.1.2 Dokumenter “Arca Ulian Coffee”



Gambar 2. 2 Dokumenter Arca Ulian Coffee

Sumber : Kanal Niskala Studio

Referensi berikutnya yang penulis gunakan yaitu dokumenter singkat karya Niskala Studio dengan judul Arca Ulian Coffee. Dokumenter ini dipublikasikan pertama kali pada 1 Februari 2021 melalui kanal YouTube Niskala Studio. Dokumenter ini menceritakan proses produksi kopi dari salah satu kebun kopi di Bali, tepatnya berada di desa Ulian, Kintamani. Menceritakan I Wayan Arca, salah satu petani kopi yang meneruskan usaha keluarganya dan berhasil merekrut beberapa karyawan untuk membantu produksi kopinya. Keluarga I Wayan Arca sendiri telah menanam kopi dari tahun 1980 dan sekarang ini biji kopinya tersebar dan dikenal di pulau Bali.

Dokumenter ini juga turut memperlihatkan kegiatan para petani kopi atau masyarakat sekitar yang juga membantu proses panen kopi saat dibutuhkan tenaga lebih. Salah satu hal unik yang ada dalam dokumenter ini, ketika diceritakan bahwa sebagian besar pekerja di ladang kopi itu pekerja wanita. Hal ini dikarenakan hampir 90% pria di desa itu memiliki kondisi buta warna sehingga sulit untuk membedakan warna biji kopi yang siap dipanen dan masih kurang layak untuk dipanen.

Penonton dibawa berkeliling kebun untuk melihat proses penanaman kopi, pemeliharaan kopi, proses panen kopi, sampai akhirnya mengekspor biji kopi ke beberapa konsumen. Dari dokumenter ini juga dijelaskan awal mula kopi masuk ke Bali dan bagaimana keluarga Wayan memanfaatkan kopi sebagai salah satu sumber mata pencaharian mereka.

Tokoh utama dalam dokumenter ini adalah Wayan, dia mengambil peran dalam setiap proses pengolahan biji kopi dari penanaman sampai sudah disajikan dalam cangkir.

Dokumenter Arca Ulian Coffee menjadi salah satu referensi yang penulis pilih untuk mempelajari cara pengambilan gambarnya dan juga cara mereka memperkenalkan salah satu keunggulan yang ada di daerah tersebut. Topik yang disajikan sama dengan milik penulis yaitu *feature* atau *soft news*. *Footage* yang ditampilkan juga menambah kesan estetika dan membantu menonjolkan daya tarik dari topik yang diangkat. Melalui tayangan ini, penulis juga mendapat *insight* bahwa, salah satu keunggulan daerah dapat dikembangkan menjadi peluang bisnis yang juga bisa membantu masyarakat dalam mendapatkan pemasukan.

2.1.3 Program Tevelivisi “Si Bolang”



Gambar 2. 3 Program Bocah Petualang

Sumber : Website Trans 7

Si Bolang merupakan salah satu program televisi yang dikemas dengan unsur dokumenter anak-anak dan dapat dinikmati di stasiun Trans7 atau kanal youtube Edutainment Trans7 Official. Program ini menyajikan petualangan anak-anak dari beragam penjuru Nusantara. Penonton disuguhkan dengan keindahan alam Indonesia, keragaman budaya dan adat istiadat hingga memperkenalkan keseharian anak-anak di lokasi yang dipilih. Setiap episode, Bolang akan mengunjungi sebuah wilayah dan bertemu dengan anak-anak setempat. Di sana, dia akan belajar tentang adat

istiadat, budaya, dan permainan yang dimainkan oleh anak-anak, dan dia juga akan mencoba makanan dan minuman lokal.

Anak-anak akan dikenalkan dengan budaya dan kekayaan alam Indonesia melalui acara ini. Si Bolang juga mengajarkan mereka tentang pentingnya menghormati budaya lain dan menghargai perbedaan. Program ini dikemas dengan cara yang lumayan berbeda dari program jalan-jalan lainnya dikarenakan dalam program ini, penonton benar-benar diajak untuk mengikuti keseharian Si Bolang dari pagi sampai malam. Dalam program ini juga ditunjukkan keseharian Si Bolang yang memiliki pekerjaan utama sebagai pelajar sehingga penonton dapat melihat bagaimana ia membagi waktu antara belajar, bermain, dan tidak lupa membantu orang tua. Acara ini juga memiliki beberapa nilai positif seperti keberagaman, cinta tanah air, dan kegiatan positif.

Dari karya ini, penulis ingin memberikan gambaran nyata para penduduk lokal dan cara mereka bertahan hidup. Penulis juga ingin menunjukkan cara para penduduk lokal mendapatkan sumber penghasilan khususnya yang memiliki profesi sebagai petani kopi. Dokumenter penulis dengan judul “Kisah Kopi Manggarai” ini juga diharapkan dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia mulai dari yang muda sampai yang tua. Perbedaan dari program Si Bolang dan program milik penulis yaitu, dalam acara “Si Bolang” tidak mengangkat perekonomian sebagai salah satu fokus pembahasan utama. Sementara karya yang diproduksi penulis ingin menunjukkan bahwa keterbatasan pilihan profesi di Manggarai dapat diatasi dengan pemanfaatan yang tepat.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Video Dokumenter

Menurut Fachruddin (2017), film atau video dokumenter ini sering dibuat untuk kepentingan lembaga pemerintah dan swasta, serta untuk dokumentasi adat istiadat seperti pernikahan. Mereka juga dapat dianggap mengambil peristiwa yang tidak dapat diulang. Karya dokumenter ini

sendiri menggunakan kekuatan gambar dan suara untuk menceritakan peristiwa nyata dengan cara yang menarik.

Menurut Oramahi (2017, p. 58-59), dokumentasi berita adalah jenis berita yang menyajikan peristiwa dengan suara dan melibatkan orang sebagai pelaku peristiwa yang menceritakan pengalaman mereka yang terkait dengan masalah yang dibahas. Dalam film berita biasa, suara narator, wawancara, diskusi, saksi mata, vox pops, musik, efek suara atau backsound, dan pernyataan pakar. Selain itu, ada juga beberapa jenis yang dapat dimasukkan. Menurut Ayawaila (2017), film dokumenter terbagi menjadi dua kategori: film dokumenter dan televisi dokumenter. Film dokumenter biasanya berdurasi panjang dan diputar di bioskop atau festival, dan mereka lebih bebas dalam hal jenis pengambilan gambar atau teknik pengambilan gambar. Perbedaan ini disebabkan oleh fakta bahwa film dokumenter televisi lebih pendek dan memerlukan lebih banyak pengambilan gambar.

Jenis video dokumenter ini bercerita atau naratif dan memiliki elemen dramatik. Namun, ceritanya bukan fiksi, tetapi berdasarkan peristiwa yang sebenarnya. Ayawaila (2017) menyatakan bahwa dokumenter dapat diklasifikasikan sebagai film nonfiksi berdasarkan empat kriteria. Pertama dan terpenting, setiap adegan dalam film dokumenter dibuat berdasarkan rekaman langsung dari peristiwa yang terjadi, tidak seperti dalam film fiksi. Setiap satu dirancang secara otentik sesuai dengan keadaan dan kondisi aslinya, yang mungkin ada. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter didasarkan pada kejadian nyata. Rekaman gambar dilakukan saat ketiga sutradara mengamati kejadian nyata. Fokus dari keempat dokumenter ini adalah konten dan pemaparannya.

Fachruddin dan Ayawaila menyatakan bahwa film atau video dokumenter ini tidak membutuhkan tim yang besar, hanya dua hingga lima orang. Produser, sutradara, penulis naskah, juru kamera, editor, dan voice over dapat terlibat dalam pembuatan video dokumenter ini.

2.2.2 Visual Storytelling

Secara harfiah, *storytelling* diartikan sebagai menceritakan sebuah cerita. Kata *storytelling* sendiri berasal dari Bahasa Inggris *story* yang berarti cerita dan *telling* yang berarti menceritakan. Dalam dunia jurnalistik, istilah *storytelling* digunakan untuk menceritakan proses dan kisah yang ada dalam produk-produk jurnalistik yang dihasilkan (Ardilla et al., 2024). Dalam jurnalisme, *storytelling* adalah istilah yang digunakan untuk menceritakan dan berbagi cerita dengan tujuan meningkatkan nilai berita, menarik perhatian audiens, dan meningkatkan partisipasi. Konsep cerita dapat diterapkan pada setiap format teknologi digital (teks, gambar, video, audio, grafik, dll.) untuk membangun sebuah cerita dengan struktur naratif lengkap yang menarik bagi pembaca. (Handayani, 2021).

Menurut (Dian, 2023), visual atau video *storytelling* juga menjadi cara untuk bercerita dan menyampaikan pesan melalui elemen – elemen visual seperti klip video, animasi, dan gambar. Dalam proses editing video, konsep ini memiliki beberapa peran penting yaitu;

1. Menyampaikan Pesan Melalui Kekuatan Visual

Ketika menggunakan visual *storytelling*, kita dapat menyampaikan pesan atau cerita dengan jelas dan kreatif, terutama dalam video. Untuk menyampaikan pesan dengan lebih kuat maka dapat menggunakan elemen visual seperti pengaturan klip dan transisi.

2. Adanya Keterlibatan dan Emosi Audiens

Penggunaan gambar dan klip yang tepat, dapat membuat penonton merasa terlibat dengan cerita yang disajikan dan cerita itu menjadi lebih kuat daripada hanya menggunakan kata-kata.

3. Menarik Perhatian dan Fokus

Melalui *visual storytelling*, perhatian dan fokus penonton menjadi lebih tertuju kepada konten yang sedang dinikmati.

Penonton juga dapat merealisasikan cerita yang disampaikan melalui gambar-gambar yang disuguhkan.

4. Menyuguhkan Informasi Kompleks Melalui Cara Efektif

Dalam beberapa situasi, terutama ketika ingin menyampaikan informasi yang rumit, cerita visual mungkin lebih berguna daripada kata-kata. Untuk membuat konsep yang sulit menjadi sesuatu yang lebih mudah dimengerti, penggunaan animasi, infografis, atau diagram.

5. Menghasilkan Identitas Visual

Untuk membuat identitas visual proyek yang unik, kehadiran cerita visual dapat membantu. Beberapa elemen pendukung seperti warna, gaya visual, dan elemen desain khusus dapat menjadikan suatu proyek lebih mengesankan dan mudah dikenali.

6. Meningkatkan Daya Tarik Visual

Visual storytelling dapat membantu suatu proyek menjadi lebih menonjol di dunia media yang penuh dengan informasi dan konten visual. Kita dapat membuat video yang lebih menarik dan berkesan dengan menggunakan teknik yang tepat.

7. Menciptakan Pengalaman Lebih Mendalam

Visual storytelling memungkinkan menciptakan suatu pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton. Melalui visual storytelling, penonton dibawa ke dalam cerita dengan menggunakan gambaran visual dan elemen visual yang memukau.

Dalam proses penyuntingan, kehadiran visual storytelling berperan penting dan bisa menjadi salah satu inti dalam proses penyuntingan. Hal ini melibatkan pemilihan klip, susunan klip, dan juga transisi yang kemudian dapat menciptakan alur yang kuat. Konsep ini dipilih oleh penulis karena adanya relevansi dengan karya yang akan diproduksi. Dokumenter yang digarap penulis nantinya akan menceritakan perjalanan sebuah biji kopi hingga bisa sampai ke tangan konsumen. Dalam karya ini juga, penulis akan

memberikan informasi singkat terkait sejarah daerah yang diangkat, keadaan penduduk di sana, mengulik bagaimana petani kopi bisa menjadi salah satu profesi yang menjanjikan dan juga bagaimana setiap biji kopi memiliki cerita tersendiri.

2.2.3 Jurnalisme Naratif

Jurnalisme naratif adalah jenis reportase berita yang dikemas dalam bentuk karangan naratif yang didramatisir dengan cara yang membuat pembaca merasa empati dengan penulis (Suhaimi, 2011). Dibutuhkan kemampuan yang mendalam jika ingin tulisan jurnalisme naratif ini dihargai oleh lebih banyak pembaca, termasuk mereka yang menulis di *platform online*. Tidak seperti jurnalisme naratif, tulisan jurnalistik biasanya dibatasi dengan unsur pendukung yang baku seperti 5W + 1H, yang mencakup unsur-unsur seperti *What, Who, Where, When, Why, dan How*. Akibatnya, gaya bahasanya cenderung kaku dan berat. Jurnalisme naratif kemudian membawa semangat baru ke dalam penulisan (Santana & Nee, 2021).

Seiring perkembangan media, sumber daya yang diperlukan untuk menghasilkan cerita jurnalistik kini mencakup format seperti teks dan gambar serta audio, video, dan animasi grafik. Suatu produk jurnalistik multimedia terdiri dari kombinasi dari format-format tersebut. Jurnalis saat ini mulai menggunakan teknik literatur seperti penulisan sudut pandang dan rekonstruksi adegan ketika mereka menceritakan peristiwa penting. Para jurnalis di seluruh dunia sekarang juga mulai menggunakan genre jurnalisme naratif. Selama bertahun-tahun, tujuan utama jurnalisme naratif selalu adalah untuk menarik penonton ke dunia nyata dan menarik mereka secara intelektual dan emosional (Santana & Nee, 2021).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Ketika ingin memproduksi suatu karya dengan konten visual, sangatlah penting untuk memahami teknik pengambilan gambar untuk menghasilkan karya yang berkualitas (Baksin, 2016).

1. Camera Angle

Camera angle atau sudut pengambilan gambar, dapat diartikan sebagai posisi kamera ketika juru kamera mengambil gambar. Setiap sudut pandang memiliki arti khusus (Baksin, 2016). Menurut Baksin, terdapat beberapa jenis sudut pengambilan gambar yang harus dipahami untuk mencapai hasil yang maksimal yaitu;

a. Bird Eye View

Istilah ini digunakan ketika juru kamera mengambil gambar dengan posisi kamera di atas objek yang direkam. Gambar diambil dari jarak yang sangat tinggi, sehingga mereka dapat melihat lingkungan objek secara keseluruhan dan membuatnya tampak kecil meskipun sebenarnya berserakan. Perumpamaannya seperti cara burung melihat objek di bawahnya ketika dia terbang. Untuk mencapai sudut gambar ini, bisa dilakukan dengan naik ke tempat yang lebih tinggi seperti dari lantai paling atas gedung atau bisa menggunakan *drone*. Teknik ini digunakan guna menampilkan suasana dunia secara keseluruhan atau suasana kenyataan.

b. High Angle

Dalam teknik pengambilan gambar dengan sudut *high angle*, kamera diposisikan di atas objek seperti teknik *bird eye view*. Namun, yang membedakan keduanya yaitu jarak pengambilan gambar yang digunakan berbeda. Teknik ini memungkinkan kita untuk melihat objek lebih jelas dikarenakan jaraknya lebih dekat.

c. Low Level

Jenis angle kamera ini menunjukkan bahwa objek dipotret dari bawah, sehingga menciptakan kesan bahwa

objek itu lebih besar dan kuat. Teknik ini memberikan gambaran ketika suatu objek dilihat dari bawah.

d. Eye Level

Dalam angle eye level, fotografer mencoba untuk menampilkan gambaran objek yang berdiri di depannya sejajar dengan matanya. Posisi kamera disejajarkan dengan objek yang dipotret.

e. Frog Eye

Teknik pengambilan gambar ini dilakukan dengan cara menjajarkan kamera dengan dasar objek atau tempat fotografer berpijak. Teknik ini dapat membuat objek terlihat jauh lebih besar dikarenakan perbedaan jarak dari kamera dan objek berada.

2. Frame Size

Teknik *frame size* ini juga diperlukan ketika ingin menangkap dan menggambarkan objek dengan kualitas yang baik. Teknik ini mempermudah fotografer dalam menentukan seberapa besar area yang akan digunakan dalam frame foto (Baksin, 2016). Terdapat beberapa *frame rate* atau tingkatan bingkai yang dapat digunakan yaitu;

a. *Extreme Close-Up*

Dalam teknik ini, objek akan terlihat sangat detail dikarenakan jarak pengambilan gambar yang sangat dekat. Teknik ini bertujuan untuk memperlihatkan detail objek lebih jelas dan rinci. Fotografer biasanya hanya berfokus pada satu bagian tertentu saja.

b. *Big Close-Up*

Teknik pengambilan gambar big close-up biasanya hanya berfokus pada leher hingga atas kepala. Hal ini bertujuan untuk menonjolkan mimik objek dan dalam kasus ini objek yang dimaksud adalah manusia.

c. *Close-Up*

Teknik ini menampilkan gambaran objek secara jelas, tetapi tidak terlalu detail. Ekspresi objek tetap dapat terlihat jelas dikarenakan gambar yang diambil dari ujung atas kepala sampai bagian bawah leher.

d. *Medium Close-Up*

Ketika menggunakan teknik ini, fotografer ingin menegaskan subjek yang direkam. Sehingga biasanya pengambilan gambar subjek hanya dari atas ujung kepala sampai dada.

e. *Mid Shot*

Dalam teknik ini fotografer ingin menampilkan subjek sebagai satu sosok dalam frame. Batas pengambilan gambar ini dimulai dari atas ujung kepala sampai pinggang subjek.

f. *Knee Shot*

Sama seperti namanya, teknik pengambilan gambar ini hanya dilakukan dari ujung atas kepala sampai lutut subjek saja. Teknik ini hampir mirip dengan Mid Shot, yang membedakan keduanya hanyalah jarak pengambilan gambar.

g. *Full Shot*

Dalam teknik ini, biasanya fotografer hanya menangkap gambar subjek mulai dari ujung atas kepala sampai ujung kaki. Ketika menerapkan teknik ini, fotografer dapat menampilkan subjek lengkap dengan lingkungan sekitarnya.

h. *Long Shot*

Teknik ini digunakan ketika ingin mengambil gambar subjek lengkap dengan latar belakangnya secara penuh. Tujuannya untuk memperlihatkan suasana yang ada saat itu.

i. *One Shot*

Dalam teknik ini, hanya terdapat satu subjek saja yang dijadikan fokus utama dalam *frame*.

j. *Two Shot*

Teknik ini digunakan dengan tujuan memperlihatkan interaksi antar dua objek dalam satu *frame*.

k. *Three Shot*

Teknik ini digunakan ketika ingin memperlihatkan tiga subjek dalam satu *frame* dengan tujuan memperlihatkan interaksi yang terjadi antara tiga objek tersebut.

l. *Group Shot*

Teknik ini paling sering digunakan terlebih ketika seseorang berpegian dalam kelompok yang terdiri lebih dari tiga orang. Tujuan dari teknik ini untuk menampilkan adanya interaksi antar objek yang ada dalam *frame*.

Penerapan konsep ini memiliki relevansi bagi karya karena dapat dijadikan bahan acuan setiap kali penulis turun ke lapangan untuk mengambil gambar. Nantinya, teknik-teknik di atas akan penulis terapkan untuk membantu dalam proses memvisualisasikan karya dokumenter “Kisah Kopi Manggarai”. Melalui konsep ini pula, penulis dapat mempertimbangkan teknik yang sesuai untuk digunakan ketika ingin mengambil gambar di lapangan.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA