

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

##### 2.1.1 A Look at LA's Influential Skate and Music Scene | LA SKATE MUSIC



##### A Look at LA's Influential Skate and Music Scene | LA SKATE + MUSIC

315K views 5y ago ...more



Red Bull 16.2M

Subscribe

Gambar: 2.1 A Look at LA's Influential Skate and Music Scene

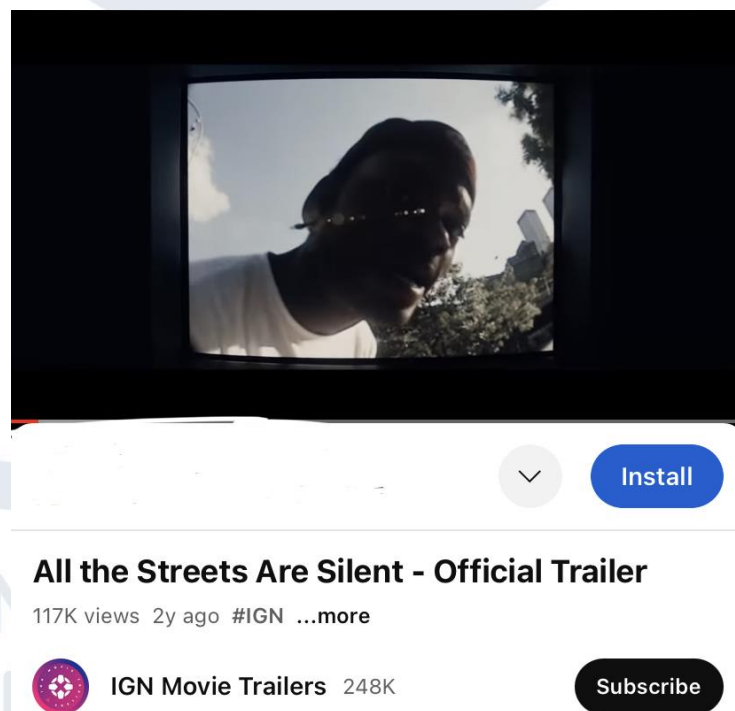
Sumber: YouTube Red Bull

Dokumenter pendek yang diproduksi oleh Red Bull menceritakan tentang dari balik layar *scene skateboard* dan musik di kota Los Angeles yang menjadi tren dari sudut pandang orang-orang pemain *skateboard* profesional yang berpengaruh sekaligus perannya dalam dunia musik. Tidak hanya sekadar memberikan potongan video di *skatepark* dan di jalan, karya ini menyoroti peran musik dalam mengembangkan budaya yang membuat komunitas skate untuk mendobrak suatu batasan tanpa harus memandang etnis dan jenis kelamin. Dimulai sejak budaya di Los Angeles membentuk

ikatan antara skate dan musik. Kemudian, melihat Los Angeles sebagai kota yang sering banyak dikunjungi orang untuk membangun identitas mereka, maka ikatan ini berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan dan mendefinisikan diri setiap orang (Red Bull, 2019).

Relevansi film dokumenter pendek dengan karya ini adalah pada peran *scene skateboard* dan musik yang saling memiliki ikatan untuk mendobrak suatu batasan terhadap stigma buruk. Hal ini menciptakan ide bagi penulis dalam pembuatan karya film dokumenter panjang tentang dobrakan *skateboard* di Indonesia terutama Jakarta yang telah jauh berkembang seperti adanya fasilitas dan cara-cara pemain *skateboard* memajukan serta mempertahankan budaya tersebut dari sebelum olahraga *skateboard* banyak diminati oleh banyak orang.

### 2.1.2 All The Streets Are Silent: The Convergence of HipHop and Skateboarding



Gambar: 2.2 All the Streets Are Silent

Sumber: YouTube IGN Movie Trailers

Film dokumenter ini adalah suatu bentuk potret waktu dan tempat terhadap pengabdian momen transformatif ketika budaya hip-hop dan *skateboard* bersinggungan di jalan New York City selama satu dekade. Seorang sutradara dari film ini menyajikan beberapa rekaman vintage yang memuaskan dan memberikan kepuasan melalui footage seperti cuplikan *video part skateboard* dan serta ada tampilan-tampilan alat musik dalam pembuatan musik *hip-hop*.

Ada juga rekaman dari rapper Jay-Z, Method Man, dan Busta Rhymes pada awal karier mereka. Film ini menceritakan sebuah komunitas di New York bernama Zoo York yang mengalami awal-mula budaya *skateboard* dan hip-hop bertemu di suatu tempat dalam menyatukan anak-anak yang mengalami polarisasi secara rasial. Pembuat film terlihat meliput banyak aspek dan banyak orang dalam waktu sekitar 90 menit, termasuk aktris Rosario Dawson dan Harold Hunter (Elkin, 2021).

Relevansi film dokumenter ini pada karya penulis merujuk pada suasana kehidupan sosial pada masa-masa pertumbuhan *skateboard* di Jakarta yang dibalut bermacam *footage*, mulai dari *video vintage* sampai *video part skate*. Selain itu, ada menampilkan narasumber selaku pemain *skateboard* asal Jakarta yang terjun di *scene skateboard*, mulai dari pemain *skateboard*, pembuat *film skateboard*, komunitas *skateboard*, dan pelatih *skateboard*.

### 2.1.3 “Dua Garis” – Indonesian *Skateboarding* Documentary



Gambar: 2.3 “Dua Garis” – Indonesia *Skateboarding* Documentary

Sumber: YouTube GHETTOGRAPH

Film dokumenter berjudul “Dua Garis” – *Indonesian Skateboarding Documentary* menceritakan tentang budaya *skateboard* yang terbagi menjadi dua bagian, yakni di jalanan dan *skatepark*. Dengan dua narasumber yang berbeda, maka setiap jawabannya memiliki perspektif yang berbeda dalam mengartikan *skateboarding* menurut mereka

Selain itu, karya pada film “Dua Garis” juga tidak hanya menampilkan permainan *skateboard* yang memuaskan saja, tetapi mengambil dua objek dalam skema *skateboarding* di Indonesia dalam format dokumenter perbandingan. Relevansi film ini dengan karya yang dibuat penulis adalah pada penyajian cerita olahraga *skateboard* di Indonesia yang sudah ramai muncul di arus utama karena perkembangan *skateboard* sekarang yang telah terbagi menjadi dua, yakni hobi dan kompetisi.

## 2.2 Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Dokumenter

John Grierson dalam buku Ayawaila (2017) mengatakan definisi dokumenter adalah suatu bentuk visualisasi dari realitas dengan menggunakan format film untuk mengekspresikan peristiwa di kehidupan nyata dari berbagai perspektif. Kegunaan dokumenter bisa menjadi sebagai alat untuk pusat informasi atau pengetahuan, memperbesar pemahaman, dan mendorong perubahan sosial. Karya-karya setiap film dokumenter berdasarkan dari sebuah isu atau fenomena yang dikemas secara faktual untuk memberikan informasi sehingga menjadi suatu karya nonfiktif.

Film dokumenter memiliki sejumlah kriteria di dalamnya, yakni seluruh adegan di karya dokumenter merupakan rekam peristiwa sesungguhnya yang terjadi karena tidak ada interpretasi delusif dari kejadian layaknya film fiktif. Selanjutnya, semua adegan di dokumenter mesti mempunyai unsur factual, lalu sutradara perlu melakukan observasi terhadap peristiwa yang berdasarkan fakta dan bukti. Setelah itu, karya dokumenter mengesampingkan alur cerita karena lebih menyorot ke isi penjelasan dari suatu yang sedang diangkat (Ayawaila, pp. 22-33).

Lestari (2018, p. 5) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahap untuk membuat suatu film dokumenter. Tahap-tahap pembuatannya adalah sebagai berikut:

1. Membuat gagasan: merencanakan konsep
2. Melakukan riset: mengumpulkan informasi
3. Menyusun jalan cerita: merangkai narasi
4. Menyusun desain produksi: merencanakan produksi
5. Proses syuting: pengambilan gambar
6. Penyuntingan gambar dan suara: menyunting gambar dan suara hasil syuting

## 2.2.2 Jenis-Jenis Film Dokumenter

Menurut Rabiger (2014, p.85), perbedaan jenis kemasan yang terdapat pada setiap film dokumenter adalah sebagai berikut:

### 1. *Poetic Documentary*

Jenis dokumenter ini mencoba menjelajahi bentuk dan keindahan visual, perasaan yang terkandung dalam gambar, suara, dan pemilihan subjek yang kuat. Tujuannya adalah sebagai pengalaman sinematik secara mendalam dan membangkitkan emosi.

### 2. *Expository Documentary*

Dokumenter ini lebih suka mengandalkan cerita naratif dan penjelasan yang disampaikan dari seorang narator atau pembuat film. Fokusnya adalah pada penyampaian argumentasi atau penjelasan topik tertentu yang secara verbal.

### 3. *Observational Documentary*

Dokumenter jenis ini mengutamakan pengamatan yang teliti terhadap subjek tanpa melibatkan peran pembuat film. Sebab, merekam aktivitas sehari-hari dan peristiwa alami dengan cara yang akurat.

### 4. *Reflexive Documentary*

Jenis dokumenter ini mengakui posisi selaku pembuat film dan juga proses dari pembuat film. Mereka menggambarkan seputar pertanyaan mengenai etika, metode pembuat film, dan keikutsertaan subjektivitas dari pembuat film terhadap interpretasi.

### 5. *Participatory Documentary*

Dokumenter jenis ini dibuat untuk mengajak partisipasi dalam merasakan kehidupan subjek yang lagi direkam secara visual.



## 6. *Performative Documentary*

Dokumenter ini lebih fokus pada penggalian subjektivitas pembuat film dan dampak terhadap emosional atau psikologis yang diperoleh.

### 2.2.3 Subkultur.

Subkultur merupakan suatu pergerakan yang dihasilkan dari kebiasaan sekelompok individu atau komunitas sebuah budaya. Selain itu, subkultur juga sering kali dianggap sebagai "penyimpangan budaya." Awal mula terciptanya *skateboard* bukan berasal dari Indonesia, melainkan Amerika. Akan tetapi, perkembangan *skateboard* yang masif di luar sana mampu menjamak sampai ke Indonesia, bahkan menghasilkan kemunculan suatu subkultur. Hal ini menunjukkan banyak kaum muda tertarik pada *skateboard* sehingga informasi mulai tersebar dan terciptanya berbagai komunitas penggemar *skateboard* di berbagai wilayah Indonesia.

Annisa, A., R. (2015) mengatakan subkultur adalah fenomena budaya dalam masyarakat industri dan kemunculannya tidak selalu merupakan hal yang negatif seperti perlawanan terhadap dominasi, tetapi dampaknya bisa menjadi alternatif bagi ketegangan sosial. Maka dari itu, penulis membuat film dokumenter dari teori dan konsep yang bisa diterapkan pada karya ini dengan pengemasan secara dokumenter.

### 2.2.4 Jurnalisme Olahraga

*Skateboard* di Tanah Air telah menjadi cabang olahraga yang tergolong baru karena mulai peresmiannya pada bulan Agustus tahun 2018 lalu ketika Indonesia menjadi tuan rumah Asian Games. Pengaruh *skateboard* sebagai cabang olahraga baru di Indonesia telah memberikan dampak positif yang diberikan oleh pemain-pemain *skateboard* bertalenta (Putra, 2020). Peresmian *skateboard* menjadi sebuah cabang olahraga di bidang rekreasi. Maka dari itu, penulis menggunakan teori dan konsep

jurnalisme olahraga untuk membantu penulis dalam mengemas film dokumenter dan sebagai panduan cara pengemasan informasi olahraga.

Jurnalisme olahraga membahas tentang bagaimana peliputan terhadap berbagai macam kegiatan dan peristiwa olahraga yang memengaruhi opini publik, membentuk narasi tentang atlet, dan memengaruhi dinamika industri olahraga (Boyle, 2009). Pemberitaan olahraga melibatkan analisis terhadap media massa yang meliput berita olahraga, termasuk pemilihan informasi, *framing*, penggunaan sumber, dan pengaruhnya terhadap persepsi masyarakat terhadap olahraga (Guschwan, 2017). Penulis memberikan pemahaman tentang kesadaran publik tentang isu-isu dalam dunia olahraga, yakni *skateboard* melalui karya film dokumenter.

#### 2.2.5 Proses Produksi Film Dokumenter

Produksi sebuah film memiliki tiga tahap, mulai dari praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Maka dari itu, berikut adalah proses penulis dalam memproduksi karya film dokumenter

##### 2.2.5.1 Praproduksi

###### a. Pembentukan Tim Produksi

Keberhasilan produksi film dimulai dari tim yang kompeten. Namun, anggota tim tidak cukup hanya sekadar profesional, tetapi juga perlu kerja sama agar film yang dihasilkan baik dan berkualitas (Ayawaila, 2017, p. 112). Dengan demikian, penulis menggandeng sejumlah mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang mempunyai kemampuan dan pengalaman dalam pembuatan film.

###### b. Riset / Penelitian

Riset atau penelitian dalam proses pembuatan karya film dokumenter menjadi bagian fokus utama yang terpenting (Ayawaila,



2017, p. 51). Audio visual yang ditampilkan juga adalah suatu hasil pengamatan dan penilaian dari subjek serta dipadu dengan pengalaman narasumber. Ayawaila (2017) menyatakan bahwa dalam hal pembuatan dokumenter, riset dijadikan sebagai sumber utama, yakni adalah sebagai berikut:

1. Tulisan: Buku, internet, surat kabar, dan majalah.
2. Visual: Foto, video, lukisan, dan poster.
3. Suara: Musik, televisi, radio, dan bunyi-bunyian.
4. Narasumber: peristiwa dan informan.
5. Lokasi: Waktu dan tempat kejadian.

Melakukan pendekatan pada narasumber, perlu diawali dengan riset sebelum proses produksi untuk mengenali subjek secara mendalam. Sebab, cara ini bertujuan agar ke depannya mudah mendapatkan informasi subjek yang telah merasa percaya kepada penulis sehingga subjek mampu menceritakan secara komprehensif yang terkait pada topik. Ayawaila (2017, p. 58) menyarankan ketika di lapangan, sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada narasumber berbeda karena untuk melengkapi data-data yang ditulis dalam laporan.

### c. Pendekatan Narasumber

Wawancara merupakan salah satu proses yang dibutuhkan dalam produksi film dokumenter, contohnya prawawancara dan saat produksi. Sebelum mulai wawancara, penulis perlu melakukan pendekatan terhadap latar belakang narasumber agar mengarahkan cerita dari narasumber. Menurut Ayawaila (2017), produksi film dokumenter mempunyai dua tahap wawancara, yaitu pada saat riset atau penelitian dan ketika mulai syuting (p. 104). Oleh karena itu, penulis melakukan prawawancara dahulu sebelum memasuki tahap

wawancara di saat syuting guna merevisi *script* yang telah dibuat oleh penulis.

#### d. Perizinan

Izin dalam produksi film dokumenter juga dibutuhkan untuk persetujuan atas terlibatnya kedua belah pihak dengan cara menghubungi narasumber. Penulis sudah membuat jadwal perjanjian syuting bersama narasumber. Nantinya, penulis juga memberikan surat izin pada hari syuting kepada narasumber sebagai bukti.

#### e. Konsep Naskah Film

Ayawaila (2017, p. 61) mengatakan bahwa susunan konsep naskah pembuatan film dokumenter terdapat sebanyak lima tahap, mulai dari ide, *treatmeant*, naskah syuting, naskah suntingan, sampai naskah narasi

#### f. Peralatan Produksi

Produksi sebuah film dokumenter memerlukan banyak peralatan agar proses selama syuting memiliki kesan dan hasil yang baik, di antaranya adalah kamera, *mic*, dan *tripod*.

#### 2.2.5.2 Produksi

Penulis bertanggung jawab dalam penyajian hasil dari karya film dokumenter lewat visual pada pengambilan gambar di saat proses syuting (Latief & Utud, 2017, p. 15). Peran utama produser selain menjadi penyedia fasilitas dan mengawasi penggunaan dana, produser memastikan jadwal syuting sesuai dengan rencana awal. Selain itu, produser berkomunikasi bersama tim untuk meminimalisasi terjadinya masalah atau kendala yang disebabkan oleh kesalahpahaman koordinasi.

Proses keseluruhan syuting yang memiliki wewenang sepenuhnya adalah sutradara. Peran penulis dalam produksi film dokumenter ini, di antaranya menjadi cameraman, sutradara, dan produser sehingga penentuan waktu syuting serta pengambilan gambar dilakukan oleh penulis. Latief & Utud (2017, p. 164-170) mengatakan lima cara teknik pengambilan gambar yang termasuk ke tahap proses produksi yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

### **1. Angle Kamera:**

- a. *Bird Eye Level*: Pengambilan gambar dari posisi tinggi untuk menyajikan potret situasi secara menyeluruh.
- b. *Frog Eye*: Pengambilan gambar dari ketinggian sesuai dasar objek untuk efek dramatis pada objek unik.
- c. *Straight Angle*: Pengambilan gambar sejajar dengan sudut pandang normal.
- d. *Low Angle*: Pengambilan gambar agak rendah untuk memberikan kesan berkuasa pada objek.
- e. *High Angle*: Pengambilan gambar dari atas untuk memberikan kesan tertekan atau lemah pada objek.

### **2. Framing:**

- a. *Close Up* (CU): Pengambilan gambar dekat pada bagian wajah objek.
- b. *Big Close Up* (BCU): Pengambilan gambar dari kepala hingga dagu untuk menunjukkan ekspresi objek.

- c. *Extreme Close Up* (ECU): Pengambilan gambar detail pada bagian tertentu seperti mata, hidung, bibir, atau telinga.
- d. *Medium Close Up* (MCU): Pengambilan gambar dari kepala hingga dada untuk mengambil profil seseorang.
- e. *Medium Shot* (MS): Pengambilan gambar dari pinggang hingga kepala untuk menampilkan sosok objek dalam frame.
- f. *Knee Shot* (KS): Pengambilan gambar dari lutut ke atas.
- g. *Full Shot* (FS): Pengambilan gambar dari kaki hingga kepala untuk menampilkan objek secara keseluruhan bersama dengan lingkungan sekitarnya.
- h. *Long Shot* (LS): Pengambilan objek dengan latar belakang yang jelas.
- i. *One Shot* (1S): Pengambilan gambar satu objek dalam frame.
- j. *Two Shot* (2S): Pengambilan gambar dengan dua objek dalam satu frame.
- k. *Three Shot* (3S): Pengambilan gambar dengan tiga objek dalam satu frame yang sedang berinteraksi.
- l. *Group Shot* (GS): Pengambilan gambar lebih dari tiga objek dalam satu frame.

### **3. Gerakan Kamera:**

- a. *Zoom In/Zoom Out*: Gerakan lensa kamera merekam objek dengan *zoom in/out*.

- b. *Panning*: Pergerakan kamera horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
- c. *Following Pan*: Mempertahankan fokus pada objek yang bergerak.
- d. *Interrupted Pan*: Pengambilan gambar dari kanan ke kiri secara tiba-tiba.
- e. *Wipe/Flash Pan*: Pergerakan kamera cepat sehingga objek tidak begitu jelas.
- f. *Tilting*: Pengambilan gambar dengan menggerakkan badan kamera ke arah vertikal tanpa mengubah posisi kamera.
- g. *Establish Shot*: Pengambilan gambar dari jarak jauh dan melebar untuk memperlihatkan suasana.

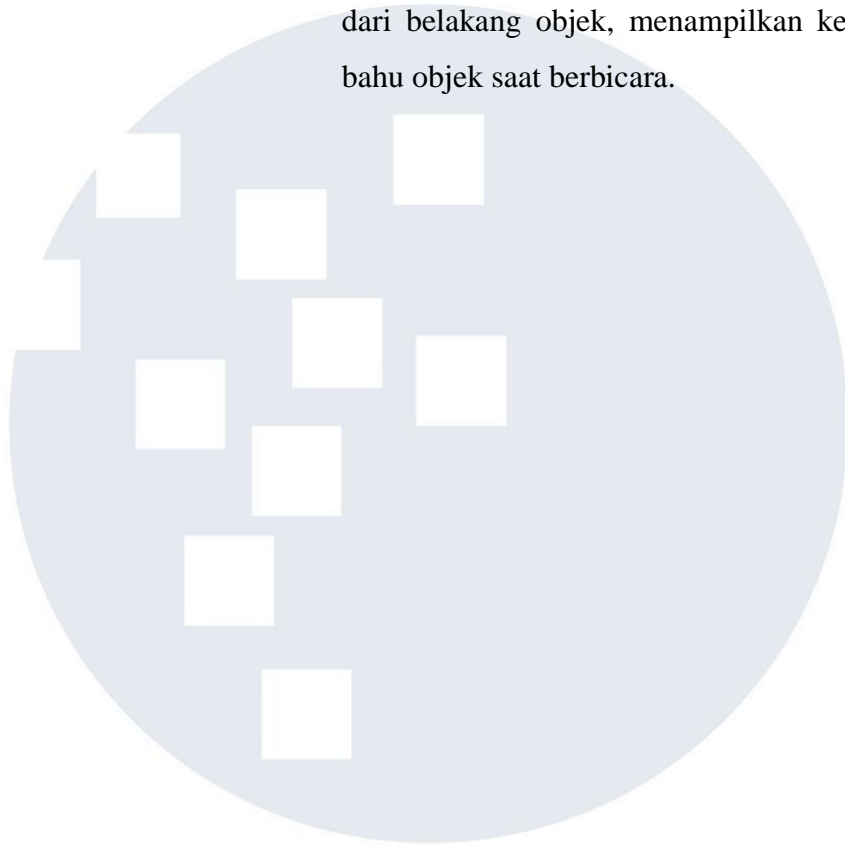
#### **4. Gerakan Objek:**

- a. *Walk In/Walk Out*: Objek bergerak maju/mundur saat kamera diam.
- b. *Framing*: Gerakan objek muncul dan keluar secara tiba-tiba dalam frame.
- c. *Follow Shot*: Objek sejajar dengan kamera, mengikuti pergerakan objek di dalam frame.

#### **5. Komposisi:**

- a. *Headroom*: Jarak kepala objek dengan bingkai di atas frame kamera.
- b. *Noseroom*: Jarak antara objek dengan objek lain, terutama saat interaksi.
- c. *Looking Space*: Ruang yang diberikan pada objek yang bergerak ke depan.

- d. *Over Shoulder Shot*: Sudut pengambilan gambar dari belakang objek, menampilkan kepala atau bahu objek saat berbicara.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA