

## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Proses penulis dalam pembuatan karya film dokumenter tentunya mempunyai tahapan-tahapan karena penulis memerlukan penyusunan manajemen struktur pada karya agar sesuai dengan rencana dan produksi berjalan secara efektif. Ayawaila (2017, p. 18) menuturkan bahwa ada tiga tahapan untuk menjalankan produksi karya dokumenter, yakni pra produksi, produksi, hingga pasca produksi

##### 3.1.1 Praproduksi

#### 1. Membuat Ide

Persiapan penulis untuk membuat tugas akhir yang berupa karya dokumenter sudah mendapatkan ide yang lebih fokus ke topik utama. Penulis menampilkan berbagai macam visual yang tidak hanya fokus dengan video wawancara, tetapi memperbanyak footage yang dikemas secara unik dan dipadukan dengan cara pengambilan video *skateboard* pada umumnya agar menunjukkan sifat autentik yang terdapat dalam esensi film *skateboard*.

Hasil dari penentuan ide berdasarkan riset penulis adalah dengan membuat karya film dokumenter tentang perkembangan dan kemajuan *skateboard* di Jakarta yang sedang menjadi tren di banyak kalangan orang dan cara mempertahankan ekosistemnya agar bisa terus berkembang, tetapi di sisi lain pemerintah dan masyarakat masih menganggap olahraga ekstrem tersebut kurang dapat dukungan secara maksimal dalam bentuk sarana dan prasarana. Sementara itu, peran komunitas terus mendorong anak-anak untuk terus bermain *skateboard* guna ke depannya Indonesia bisa mewujudkan mimpi-mimpi para pemain *skateboard* terdahulu.

## 2. Riset Data

Penggarapan karya dokumenter penulis, sebelumnya sudah dilakukan banyak riset berdasarkan data untuk menghasilkan hasil yang puas dalam menjalankan tema produksi. Tema utama yang penulis angkat dari karya ini adalah tren *skateboard* di Jakarta yang sedang naik daun karena banyaknya kemunculan kompetisi *skateboard* dan peran komunitas dalam mendukung kemajuan serta perkembangan *skateboard* di Indonesia agar tetap terus bertahan. Meski pelaku yang berada di *scene skateboard* terus berusaha, pemerintah dan masyarakat masih kurang memaksimalkan berikan dukungan terhadap atlet-atlet *skateboard*.

## 3. Keperluan Alat

Persiapan alat-alat yang penulis butuhkan dalam pembuatan karya dokumenter terdiri dari perekam suara/mic, kamera, tripod, memori, lampu, baterai, dan lampu.

- a. Perekam suara/mic yang penulis gunakan adalah mic clip on guna mendapatkan kualitas suara dari pembicaraan narasumber yang bagus
- b. Kamera yang penulis gunakan sebanyak tiga buah untuk mendapatkan *footage* dari berbagai angle, yakni jenis kamera Sony FX30, Sony Alpha 6000, dan satu kamera go pro untuk pengambilan video narasumber bermain *skateboard*.
- c. *Tripod* berguna untuk membantu penulis dalam pengambilan video still agar tidak goyang, contohnya ketika sedang wawancara dengan narasumber.
- d. Memori sebagai tempat penyimpanan hasil *footage* yang telah penulis ambil.

- e. Lampu untuk membantu penulis dalam pengambilan video yang kurang pencahayaan agar ruangan tidak kurang cahaya.
- f. Baterai kamera yang penulis butuhkan harus lebih dari satu sebagai cadangan agar proses produksi tetap dan langsung berjalan.
- g. Laptop digunakan untuk *back up* data hingga post-produksi, mulai dari proses editing sampai publikasi.

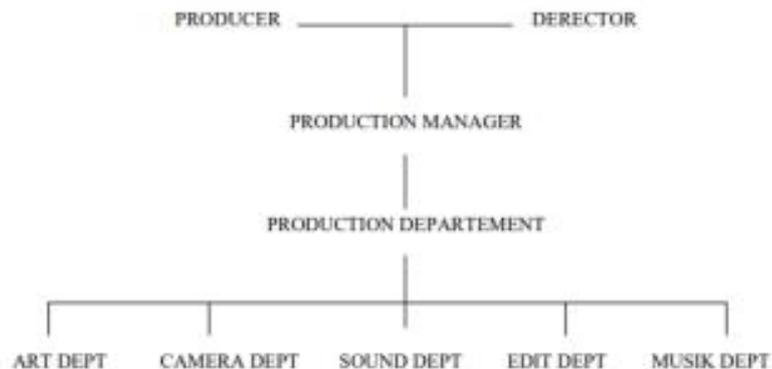
#### **4. Penentuan *Jobdesc***

*Jobdesc* yang penulis tentukan untuk memperjelas peran dalam proses pembuatan karya documenter ini. Selain itu, mempermudah penulis dengan menggandeng beberapa orang sebagai tim produksi, di antaranya produser, sutradara, *camera person*, *audioman*, *lightingman* editor, dan departemen musik.

- a. **Produser: Bintang Cahya Faisal**
- b. **Sutradara: Bintang Cahya Faisal**
- c. **Camera Person: Bintang Cahya Faisal & Muhammad Halim Zunurnain (Jurnalistik, 2020)**
- d. **Audioman: Bintang Cahya Faisal**
- e. **Lightingman: Bintang Cahya Faisal**
- f. **Editor: Andreas Christopher Barends (Film, 2023)**
- g. **Departemen Musik: Bintang Cahya Faisal**

Richard (1995) menjelaskan bahwa struktur dalam pengorganisasian pelaksanaan produksi adalah seperti:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar: 3.1 Struktur Organisasi Pelaksanaan Produksi

Sumber: Buku *Production Management for Film and Video*

## 5. Pemilihan Narasumber

Penulis memilih beberapa narasumber untuk menjadi objek cerita terpenting pada karya film dokumenter ini. Setiap narasumber tentu mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda. Narasumber terpilih yang penulis ambil dirasa telah memenuhi kategori untuk mewakilkan terkait topik cerita, yakni pemain *skateboard*, pelatih *skateboard*, dan komunitas.

Cara penulis mencapai narasumber-narasumber ini dengan ikut terjun ke scene *skateboard* dan mencari kenalan, lalu hubungi narasumber lewat media sosial atau kontak pribadinya untuk melakukan pendekatan. Kemudian, setelah itu penulis jelaskan maksud dan tujuan kepada narasumber.

Persiapan penulis di tahap praproduksi telah menentukan tema, konsep, dan judul yang segera diproduksi dalam bentuk karya film dokumenter. Sementara itu, penulis terlebih dahulu riset narasumber terpilih untuk dihubungi dan bersedia menjadi narasumber penulis.

## 6. Penyusunan konsep dan Naskah

Penulis melakukan tahapan pre-interview untuk mengembangkan ide untuk pembuatan script, lalu penulis akan menyusun *shot list* di lokasi.

Berikut adalah draft awal penulis dalam pembuatan *script* untuk karya dokumenter yang berdasarkan sebagai kebutuhan pre-interview.

### 3.1.2 Produksi

Tabel 3.1 Story Outline

STORY OUTLINE			
ITEM	IN FRAME	AUDIO	NARASI
Pra-Opening	B Roll (Orang-orang bermain <i>skateboard</i> , lingkungan Jakarta)	- Audio musik  - Audio bermain <i>skateboard</i>	
BUMPER IN			
BABAK 1: PENGENALAN TREN SKATEBOARD	- Wawancara narasumber  - bermain <i>skateboard</i>  -	- Audio wawancara narasumber  - BGM musik	Narasumber menjelaskan tren <i>skateboard</i> di Jakarta yang sedang naik daun dengan bantuan peran komunitas di dalamnya.

<p><b>BABAK 2:</b></p> <p>Kurangnya dukungan yang diperoleh pemain <i>skateboard</i> seperti fasilitas skatepark yang tidak proper dari pemerintah</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narasumber bercerita pengalaman bermain <i>skateboard</i> dan melihat kondisi <i>scene skateboard</i> sekarang ini</li> <li>- Narasumber bermain <i>skateboard</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Audio wawancara narasumber</li> <li>- musik latar</li> </ul>	<p>Wawancara setiap narasumber untuk menceritakan situasi <i>scene skateboard</i> saat ini yang sedang tren, lalu kurangnya skatepark proper yang dibuat oleh pemerintah karena tidak ada keterlibatan antara pemerintah dengan komunitas. Kemudian, hanya <i>skatepark</i> di <i>underpass</i> Pasar Rebo yang proper</p>
<p><b>BABAK 3:</b></p> <p>Cara mempertahankan kemajuan dan perkembangan <i>scene skateboard</i> serta harapan dukungan yang diberikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narasumber bermain <i>skateboard</i></li> <li>- Gambar narasumber diwawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wawancara narasumber</li> <li>- musik latar</li> </ul>	<p>Narasumber menjelaskan cara mempertahankan <i>scene skateboard</i> agar bisa terus maju dan berkembang, lalu harapan ke depannya agar <i>skateboard</i> mendapat dukungan yang maksimal dan tidak dipandang sebelah mata oleh banyak orang.</p>
BUMPER OUT			
CREDITS			

## 7. Membuat Pertanyaan

Pembuatan pertanyaan yang dibuat oleh penulis untuk narasumber memiliki pertanyaan-pertanyaan utama yang sama.

Meski begitu, pertanyaan yang sama menghasilkan berbagai macam pandangan dari narasumber sehingga jawabannya penuh dengan variasi. Sementara itu, ada juga sejumlah pertanyaan yang menyesuaikan latar belakang narasumber. Oleh karena itu, jawaban dari setiap narasumber melengkapi isi cerita karya film dokumenter, khususnya pada topik penulis.

### 8. Mengonfirmasi Narasumber

Penulis mengontak narasumber dengan cara hubungi lewat media sosial untuk mengawali pendekatan, lalu dilanjut penjelasan tentang maksud dan tujuannya. Pendekatan penulis dengan cara berkomunikasi lewat gawai ataupun datang ke *skatepark* untuk berbaur ke lingkungan mereka.

#### 3.1.2 Produksi

##### 3.1.2.1 Rencana Produksi

Penulis melakukan wawancara kepada narasumber di lokasi, pengambilan video narasumber bermain *skateboard*, penulis mengikuti narasumber yang sedang membuat *video part*, dan penulis mencoba sebagai *filmer* untuk mengambil narasumber yang sedang bermain *skateboard*.

Tabel 3.2 Rencana Produksi

No	Jenis Pekerjaan	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1.	Penentuan Judul							
2.	Revisi Judul							
3.	Riset							
4.	Asistensi							

5.	Scenario/ Treatment							
6.	Wawancara							
7.	Shooting							
8.	Editing							

### 3.1.2.2 Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar yang penulis lakukan sesuai dengan hasil naskah yang telah dibuat. Karya dokumenter penulis mengadopsi konsep *observational documentary* dengan mengikuti setiap perjalanan narasumber secara mendalam. Selain itu, penulis juga mengambil gambar dengan menggunakan teknik pengambilan video *skateboard* seperti biasanya agar menciptakan pengalaman yang realistis terhadap dokumenter *skateboard*.

### 3.1.3 Pascaproduksi

Pasca menyelesaikan fase pra produksi dan produksi, maka langkah terakhir yang dihadapi oleh penulis adalah tahap post produksi. Ayawaila (2017, hal. 131, 142) menjelaskan bahwa post produksi mencakup persiapan dan pelaksanaan proses penyuntingan video, lalu dokumenter bisa diterbitkan untuk umum.

## 3.2 Anggaran

Setiap pembuatan karya, maka diperlukan biaya atau anggaran untuk menjalankan setiap proses pengerjaan karya dokumenter. Susunan anggaran penulis dalam pembuatan karya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Anggaran

No.	Keterangan	Harga	Jumlah	Total
1.	Bensin Motor	Rp 400.000,00	1 orang	Rp 400.000,00
2.	Clip on	Rp 200.000,00	2 buah	Rp 400.000,00
3.	Pulsa	Rp 100.000,00	1 orang	Rp 100.000,00
4.	Tripod	Rp 150.000,00	2 buah	Rp 150.000,00
5.	Lampu	Rp 50.000,00	2 buah	Rp 50.000,00
6.	Editor	Rp 1.000.000,00	1 orang	Rp. 1.000.000,00
7.	Camera Person	Rp. 500.000,00	1 orang	Rp. 500.000,00

Total =	2.600.000,00
---------	--------------

### 3.3 Target Luaran/Publikasi

Penulis menghubungi salah satu media *skateboard* Indonesia bernama Vase Media yang membahas seputar *scene skateboard* di Indonesia. Maka dari itu, penulis merasa cocok dengan memilih Vase Media sebagai wadah untuk penulis publikasi karya dokumenter.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA