

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Sebelum memproduksi karya, penulis terlebih dahulu meninjau beberapa karya terdahulu yang memiliki kesamaan dengan karya yang penulis buat. Karya terdahulu tersebut dijadikan sebagai acuan sekaligus inspirasi bagi penulis dalam menyusun tugas akhir berbasis karya. Karya yang dipilih adalah karya yang dinilai memiliki keterkaitan dengan karya penulis, terutama dari kesamaan format dokumenter partisipatif serta penggunaan visual dan grafis yang menurut penulis dikemas dengan baik. Sisi inilah yang kemudian penulis jadikan rujukan dalam merancang karya. Selain itu, peninjauan ini juga penulis lakukan untuk menemukan celah atau hal yang belum digarap secara maksimal pada karya terdahulu. Celah tersebut menjadi kesempatan bagi penulis untuk membuat sisi berbeda pada karya yang diproduksi. Berikut beberapa karya terdahulu yang dinilai relevan dengan karya penulis.

2.1.1 Program Dokumenter "Follow The Street: Lingkaran Setan Kekerasan di Yogyakarta"



Sumber: Malaka

Gambar 2. 1 Program Dokumenter "Follow The Street"

Karya Terdahulu Pertama yang penulis pilih adalah program dokumenter *“Follow The Street”* episode “Lingkaran Setan Kekerasan di Yogyakarta” yang diproduksi oleh Malaka dan diunggah melalui kanal Youtube pada Desember 2024. Episode ini dipandu oleh seorang host bernama Dea Anugrah dan mengangkat sisi Yogyakarta yang jarang tersorot di balik citranya sebagai kota pelajar yang ramah.

Relevansi program ini bagi karya penulis terletak pada keberaniannya dalam membongkar realitas yang selama ini luput dari perhatian publik. *“Follow The Street”* menempatkan host sebagai penelusur yang turun langsung ke lapangan, menemui narasumber, dan menyusun temuannya menjadi sebuah narasi yang utuh. Pendekatan semacam ini menjadi acuan bagi penulis dalam mengungkap sisi lain dari musik jazz di Indonesia, yaitu realitas ekosistem pada masyarakat beserta stigma yang melekat padanya, yang selama ini jarang dibahas secara mendalam oleh media arus utama.

Kelebihan dari dokumenter tersebut yang penulis temukan terletak pada kualitas pengambilan gambarnya yang cukup beragam dan estetik. Variasi sudut dan komposisi yang digunakan membuat visual dari episode ini tidak monoton dan enak ditonton, sehingga menjadi salah satu referensi teknis yang penulis pertimbangkan dalam merancang pendekatan visual pada episode yang penulis buat.

Terlepas dari kelebihanannya, penulis menemukan celah yang cukup mendasar pada episode ini. Ketika sesi wawancara berlangsung, episode ini sangat jarang menyertakan B-roll yang menggambarkan apa yang sedang dibicarakan oleh narasumber. B-roll yang ada lebih banyak difungsikan sebagai transisi antar potongan wawancara, bukan sebagai ilustrasi visual yang memperkuat dari pernyataan narasumber.

Oleh karena itu, dalam episode penulis berupaya untuk mengambil stok *footage* yang lebih banyak dan disesuaikan dengan apa yang dibicarakan oleh setiap narasumber, sehingga apa yang disampaikan oleh narasumber bisa dirasakan penonton, bukan hanya didengar.

2.1.2 Program Televisi Metro TV “Journey”



Sumber: Metro TV

Gambar 2. 2 Program Televisi Journey

Karya terdahulu selanjutnya adalah program dokumenter perjalanan (*travel documentary*) “Journey” yang ditayangkan oleh Metro TV. Program ini berfokus pada eksplorasi keragaman budaya, kearifan lokal, dan destinasi di seluruh Indonesia. Relevansi program ini dengan program dokumenter yang penulis buat sangatlah tinggi, karena keduanya menggunakan format yang dipandu oleh seorang *host* yang berinteraksi secara langsung dengan narasumber dan budaya setempat.

Program “Journey” akan dijadikan acuan bagi program dokumenter penulis karena terdapat beberapa keunggulannya. Pertama, dari segi penceritaan dan alur, program tersebut secara efektif menggunakan *host* sebagai perwakilan dari audiens yang ikut mencoba dan merasakan langsung pengalaman budaya di lokasi tersebut. Pendekatan partisipatif ini menciptakan alur penceritaan yang cukup personal, empatik,

dan dinamis. Penulis akan mengadopsi model penceritaan partisipatif ini sebagai kerangka utama untuk episode penulis, di mana *host* akan interaksi langsung bersama para musisi.

Aspek kedua yang akan diadopsi adalah kualitas visual. Program tersebut memiliki standar produksi yang tinggi dengan *footage* yang sangat variatif dan berkualitas sinematik. Penggunaan *angle* yang beragam, pengambilan *shot* yang seringkali menggunakan *drone*, serta detail *shot* yang sangat estetis, berhasil menyajikan cerita secara menarik dan tidak monoton. Standar kualitas visual dan variasi *footage* ini akan menjadi acuan teknis bagi penulis untuk memastikan bahwa program dokumenter yang penulis buat mampu menarik audiens Generasi Z di platform digital.

2.1.3 Video YouTube Authenticity “Authenticity Distrik: Jogja di Antara Shaggydog dan Sayidan”



Sumber: Tangkapan Layar Penulis

Gambar 2. 3 Program YouTube Authenticity Distrik

Karya terdahulu yang terakhir penulis jadikan rujukan adalah video dokumenter dari kanal YouTube Authenticity yang berkolaborasi dengan Asumsi, berjudul “Authenticity Distrik: Jogja di Antara Shaggydog dan Sayidan”. Dokumenter ini membedah kultur di kawasan Sayidan, Yogyakarta, untuk memperlihatkan bagaimana sebuah lingkungan jalanan membentuk identitas musikal dari Shaggydog. Dokumenter dipandu oleh

Gusti Arirang dengan pendekatan partisipatif, host terlibat langsung dalam perjalanan naratid yang dibangun, bukan sekarang mengamati dari luar.

Yang penulis jadikan referensi dari video ini adalah cara host membangun suasana yang nyaman bagi narasumber, sehingga percakapan yang muncul mengalir tanpa terkesan kaku. Penulis menjadikan pendekatan ini acuan dalam mengarahkan wawancara. Penulis juga mencatat penggunaan efek transisi dan elemen visual yang rapi, sehingga perpindahan antara gambar terasa mulus dan tidak terputus.

Penulis menemukan celah pada aspek konsistensi warna atau *color grading* dalam video ini. Pada bagian awal video, warna yang ditampilkan cenderung pucat dengan nuansa hijau kebiruan, namun memasuki pertengahan video warna tersebut berpindah menjadi lebih hangat. Ketidak konsistenan ini membuat video terasa seperti dua video yang berbeda secara visual, dan dapat mengusik kenyamanan menonton apabila penonton memperhatikannya.

Oleh karena itu, dalam episode penulis memastikan bahwa proses *color grading* dilakukan secara konsisten dari awal hingga akhir, sehingga tone warna yang dipilih sejak pembukaan tetap terjaga sepanjang durasi dokumenter dan tidak mengganggu pengalaman menonton.

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam pembuatan karya seri program dokumenter ini, terdapat beberapa konsep yang berfungsi sebagai landasan teoretis bagi penulis. Konsep-konsep yang digunakan adalah sebagai berikut.

2.2.1 Konsep Dokumenter

Konsep utama yang menjadi acuan dasar pada karya ini adalah format dokumenter. Nichols (2017) mendefinisikan film dokumenter sebagai representasi atas kejadian dan peristiwa nyata yang penyajiannya tetap menghormati fakta-fakta yang ada. Hapsari et al. (2020) memperjelas kriteria ini sebagai film nonfiksi yang menyajikan rekaman nyata,

menceritakan peristiwa faktual, dan memiliki fokus utama pada isi serta pemaparan konten, bukan sekadar alur cerita imajinatif seperti film fiksi.

Dalam konteks yang lebih dalam, Program Dokumenter Televisi dipahami sebagai sebuah karya faktual yang dikolaborasikan dan dikemas ke dalam format siaran televisi (Fachruddin, 2017). Meskipun lanskap media kontemporer telah bergeser ke platform digital, format dokumenter televisi masih memiliki potensi dan relevansi yang tinggi. Hal ini dikarenakan kemampuannya untuk membahas isu-isu yang kompleks tentang kehidupan manusia secara mendalam (Fachruddin, 2017). Di era digital saat ini, format ini justru menawarkan “kebaruan” dan kedalaman analisis yang tidak ditemukan pada konten berita singkat. Format ini dinilai tepat untuk mendekatkan audiens Generasi Z dengan isu stigma dan kesalahan interpretasi dari musik jazz di Indonesia yang selama ini luput dari perhatian media *Mainstream*.

Untuk menyusun pelaksanaannya, penting untuk memahami berbagai mode penceritaan dalam pembuatan dokumenter. Nichols (2017) membaginya dalam enam mode utama yang memiliki pendekatan berbeda dalam menyajikan ceritanya:

1. ***Expository Documentary (Dokumenter Ekspositori)***: Mode ini adalah bentuk paling umum yang dihubungkan dengan dokumenter klasik. Pendekatan ini sangat bergantung pada narasi *voice-over* atau yang sering disebut dengan *voice of god* yang menjelaskan dan membangun sebuah argumen secara logis. Visual atau *footage* yang ditampilkan berfungsi sebagai ilustrasi atau bukti untuk mendukung narasi yang disampaikan.
2. ***Poetic Documentary (Dokumenter Puitis)***: Mode ini lebih mengutamakan penyampaian suasana atau mood dan ritme visual dibandingkan logika yang argumentatif. Penceritaan tidak lagi bersifat linear, melainkan bersifat abstrak, dimana nilai-nilai

estetika dan impresi emosional lebih ditonjolkan daripada penyampaian fakta secara harfiah.

3. ***Observational Documentary (Dokumenter Observasi)***: sering juga disebut sebagai *cinéma-vérité* atau "*fly-on-the-wall*", mode ini berupaya merekam realitas secara apa adanya tanpa adanya intervensi dari pembuat film. Pembuat film bertindak sebagai pengamat yang netral, menangkap momen secara spontan. Ciri utamanya adalah ketiadaan *voice-over*, wawancara, atau musik, sehingga audiens seolah-olah mengamati peristiwa secara langsung.
4. ***Participatory Documentary (Dokumenter Partisipatif)***: Berbeda dengan mode observasional, mode partisipatif justru menekankan interaksi langsung antara pembuat film atau *host* sebagai perwakilannya dengan subjek yang akan diliput. Pembuat film menjadi bagian dari narasi, bertanya, dan terlibat dalam aktivitas subjek. Kehadiran pembuat film di depan kamera menjadi elemen kunci yang memandu audiens.
5. ***Reflexive Documentary (Dokumenter Refleksif)***: Mode ini bersifat introspeksi. Ia tidak hanya menyajikan realitas, tetapi juga mengajak audiens untuk mempertanyakan proses representasi dari realitas itu sendiri. Mode refleksif secara sadar menunjukkan proses pembuatan film, mengakui subjektivitas, dan mengkritisi bagaimana sebuah "kebenaran" dikonstruksi oleh pembuat dokumenter.
6. ***Performative Documentary (Dokumenter Performatif)***: Mode ini adalah yang paling subjektif. Penceritaan berfokus pada pengalaman personal dan emosional dari pembuat film dalam menghadapi atau menyelidiki sebuah isu. Kebenaran yang disajikan bersifat personal dan seringkali ekspresif, di mana perjalanan pembuat film dalam memahami dunialah yang menjadi inti dari film tersebut.

Program dokumenter yang dibuat penulis akan menggunakan Mode Dokumenter Partisipatif sebagai dasar konsep penceritaan. Pemilihan ini dilakukan untuk menyajikan isu musik jazz di Indonesia secara lebih hidup, berbeda dari format ekspositori yang hanya mengandalkan narasi dari luar dan cenderung lebih berjarak. Mode partisipatif memungkinkan *host* untuk berinteraksi secara langsung dengan para musisi, merasakan dan ikut melihat langsung dari permainan para musisi itu.

2.2.2 Entertainment Journalism

Entertainment journalism atau jurnalisme hiburan. Secara sederhana, *entertainment journalism* merupakan bentuk jurnalisme yang meliput dunia hiburan dan budaya populer, mulai dari film, musik, televisi, hingga kehidupan selebritas, untuk disampaikan kepada audiens yang lebih luas (Falk, 2018). Cakupannya tidak terbatas pada berita saja, tetapi juga mencakup ulasan, profil tokoh, serta liputan mengenai suatu karya atau peristiwa hiburan. Falk (2018) menegaskan bahwa dunia hiburan bukan sesuatu yang remeh, sebab industri ini bernilai besar dan turut memengaruhi cara masyarakat berpikir dan bersikap.

Dalam kajian jurnalistik, *entertainment journalism* umumnya digolongkan ke dalam kategori *soft news*, yaitu berita yang bertumpu pada tema hiburan, seni, budaya, dan minat manusia, serta tidak selalu terikat pada peristiwa yang mendesak seperti pada *hard news* (Reinemann et al., 2012). Meski begitu, penggolongan ini tidak berarti mengurangi bobot kerjanya. Reinemann et al. (2012) menjelaskan bahwa batas antara *hard news* dan *soft news* sebenarnya cair dan lebih tepat dilihat sebagai sebuah rentang, bukan pemisahan yang kaku. Artinya, sebuah karya hiburan tetap dapat digarap dengan riset dan cara bertutur yang serius.

Anggapan bahwa jurnalisme hiburan hanya bersifat dangkal mulai banyak dibantah. Penney (2023) menemukan bahwa jurnalisme hiburan justru dapat menjadi jembatan bagi audiens untuk terhubung dengan persoalan publik yang lebih luas, seperti isu representasi dan keberpihakan

pada kelompok yang selama ini kurang terwakili. Dengan kata lain, cerita tentang musik, film, atau tokoh budaya sering kali menjadi awal untuk membahas persoalan yang lebih besar di baliknya. Pandangan ini sejalan dengan Falk (2018) yang menilai bahwa perkembangan jurnalisme hiburan turut memengaruhi cara kerja jurnalis di bidang lain.

Hal yang membedakan jurnalisme hiburan yang baik dari sekadar liputan biasa terletak pada sudut pandang yang diambil. Menurut Falk (2018), seorang jurnalis hiburan tidak cukup hanya mengangkat sebuah topik, tetapi harus menemukan angle, yaitu sisi tertentu yang membuat topik itu menarik dan bermakna bagi audiens. Karena itu, jurnalisme hiburan tidak berhenti pada pemberitaan seputar selebritas, melainkan juga menilai dan menelaah sebuah karya, menelusuri perkembangan suatu genre, serta menjelaskan mengapa sesuatu layak untuk diperhatikan (Falk, 2018).

Dalam program dokumenter yang penulis garap, konsep *entertainment journalism* menjadi pijakan penulis dalam mengangkat sebuah genre musik sebagai bagian dari budaya populer. Penulis tidak menempatkan musik sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai topik yang bisa ditelaah lebih dalam. Seperti pada episode yang membahas musik jazz, penulis berusaha menemukan di balik genre tersebut, misalnya stigma yang melekat padanya. Dengan pendekatan ini, karya penulis berusaha menyajikan liputan hiburan yang tidak sekadar memberitakan, tetapi juga menjelaskan persoalan yang ada di dalamnya kepada audiens.

2.2.3 Storytelling

Konsep berikutnya yang digunakan penulis adalah *storytelling*. *Storytelling* merupakan salah satu bentuk komunikasi sosial paling tua yang kemudian digunakan dalam kerja jurnalistik untuk menyampaikan informasi dalam bentuk cerita, bukan sekadar laporan yang datar (Markova & Sukhovi, 2020). Dalam konteks dokumenter, inti *storytelling* terletak pada cara pembuat karya memilih dan menyusun fakta yang ditemukannya di lapangan menjadi sebuah cerita (Bernard, 2012). Bernard (2012)

menambahkan bahwa cerita yang baik memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, memuat tokoh dan konflik, serta menjaga ketegangan agar audiens terdorong untuk terus mengikuti sampai selesai. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kenyataan di lapangan tidak pernah muncul dalam susunan yang rapi, sehingga pembuat karya lah yang menatanya menjadi sebuah narasi yang utuh (de Jong et al., 2013).

Setiap dokumenter memiliki alur utama yang menjadi tulang punggung cerita dan menggerakkan tayangan dari awal hingga akhir (Bernard, 2012). Alur utama tersebut kemudian dipecah ke dalam bagian yang lebih kecil, seperti adegan dan segmen, yang masing-masing memiliki fungsi dan titik peralihan tersendiri di dalam cerita. *Storytelling* juga menjadi dasar dalam menentukan narasumber yang dilibatkan, sebab kehadiran mereka dipilih berdasarkan perannya dalam cerita, bukan sekadar sebagai pemberi keterangan. Menurut Bernard (2012), kekuatan sebuah dokumenter tidak terletak pada peralatan atau aspek teknisnya, melainkan pada kejelasan cerita yang ingin disampaikan. Dari sinilah *storytelling* menjadi acuan penulis dalam menyusun alur, membagi segmen, dan memilih narasumber dalam karya ini.

Perkembangan *storytelling* dalam jurnalistik dapat dibagi ke dalam dua tahap (Markova & Sukhoviy, 2020). Tahap pertama tumbuh di media cetak, radio, dan televisi, sedangkan tahap kedua lahir bersama teknologi digital yang menambahkan unsur multimedia dan interaktivitas. Pada tahap digital inilah cara media bekerja bergeser, dari yang semula menyampaikan informasi satu arah menjadi mengajak audiens untuk ikut terlibat (Markova & Sukhoviy, 2020). Pergeseran ini pula yang mendorong berkembangnya cara bercerita yang lebih banyak mengandalkan unsur visual.

Sebagai pengembangan dari *storytelling*, muncul konsep *visual storytelling*. Manasiev (2023) menjelaskan *visual storytelling* sebagai cara menyampaikan cerita dengan memanfaatkan berbagai unsur visual, seperti video, foto, grafik, dan peta, agar audiens tidak hanya membaca informasi,

tetapi juga lebih tertarik dan lebih mudah memahami isinya. Unsur visual tersebut bukan hiasan yang ditambahkan setelah cerita selesai dibuat, melainkan sudah direncanakan sejak awal peliputan, sehingga setiap unsur memiliki fungsi untuk menyampaikan bagian tertentu dari cerita (Manasiev, 2023). Cerita visual yang baik dibangun dari pesan yang jelas, alur yang tersusun, unsur visual yang kuat, dan proses penyuntingan yang tepat, sehingga mampu mendekatkan audiens dengan isu yang diangkat dan memberikan kesan yang lebih mudah diingat (Walter & Gioglio, 2014). Cerita juga akan lebih mudah diterima ketika mampu menyentuh sisi emosi dan mudah dipahami oleh audiens (Markova & Sukhoviya, 2020).

Dalam program dokumenter yang penulis garap, *storytelling* digunakan sebagai dasar untuk menyusun cerita sekaligus menyampaikannya secara visual. Dari sisi cerita, penulis menata isu yang akan diangkat ke dalam beberapa segmen yang saling berkaitan agar menjadi satu narasi yang utuh, bukan potongan wawancara yang berdiri sendiri.

2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar

Dalam sebuah produksi program dokumenter, teknik pengambilan gambar (Sinematografi) memegang peranan penting agar dapat menyampaikan pesan dan menciptakan nilai estetika yang baik bagi penonton. Menurut Baksin (2022), terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan oleh seorang juru kamera saat melakukan pengambilan gambar, yang secara garis besar dapat dibagi menjadi *Camera Angel* (sudut pengambilan gambar) dan *Frame Size* (ukuran bingkai).

1. *Camera Angel*

Sudut pengambilan gambar atau *camera angel*, adalah unsur yang penting dalam teknik videografi. Setiap sudut gambar dapat menciptakan interpretasi dan makna yang berbeda dalam setiap *shot* yang diciptakan. Berikut merupakan beberapa teknik *camera angel* menurut Baksin (2022).

a. *Bird Eye View*

Bird eye view merupakan teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan di atas ketinggian objek yang akan direkam. Dengan posisi yang sangat tinggi ini, perspektif yang akan dihasilkan memberikan pandangan menyeluruh terhadap situasi atau lingkungan sekitar. Teknik ini sering kali menciptakan kesan yang cukup dramatis dan memberikan penonton konteks yang lebih luas, di mana objek-objek di bawahnya akan terasa kecil dan tak bermakna. Fungsi dari sudut ini adalah untuk menunjukkan ketidakberdayaan dari objek. Teknik ini umumnya dapat direkam menggunakan *drone* yang mampu terbang pada ketinggian yang cukup untuk mendapatkan sudut pandang yang unik.

b. *High Angle*

Teknik ini memosisikan pengambilan gambar yang berada persis di atas objek, mirip dengan *bird eye view* namun dengan jarak yang tidak terlalu jauh. Posisi kamera setidaknya berada persisi di atas objek. Perbedaan jarak ini memungkinkan penonton untuk dapat melihat objek dengan lebih jelas dibandingkan *bird eye view*. Tujuan dari *High Angle* adalah untuk membuat kesan objek menjadi lemah, kesepian, terisolasi, dan tak berdaya.

c. *Low Angle*

Berbeda dengan teknik sebelumnya, *Low Angle* memosisikan kamera di bawah objek dan mengarah ke atas. Teknik ini merepresentasikan seseorang yang berwibawa atau memiliki pengaruh besar pada masyarakat. Dengan memberikan kesan yang “dominan”, teknik ini dapat dikemas untuk menonjolkan sosok berpengaruh dan suatu video dokumenter.

d. *Eye Level*

Eye Level merupakan teknik pengambilan gambar yang berada di posisi setara atau sejajar dan lurus dengan objek. Sudut ini menjadi standar oleh pembuat dokumenter karena praktiknya yang sangat mudah. Teknik ini memberikan kesan natural dan realistis, memungkinkan audiens untuk menghubungkan emosi dan pengalaman dari objek yang ditampilkan dengan lebih baik. *Eye Level View* sering digunakan untuk menciptakan keterhubungan yang lebih dalam antara penonton dan cerita.

e. *Frog Eye*

Frog Eye merupakan teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan pada posisi yang sangat rendah, sejajar dengan permukaan dasar atau alas dari objek, dan diarahkan ke atas menuju objek yang lebih tinggi. Teknik pengambilan gambar ini memberikan kesan yang dramatis dengan tujuan untuk menunjukkan kesan aneh dan misterius karena variasi yang tak biasa.

2. *Frame Size*

Selain sudut kamera, *frame size* (ukuran bingkai) juga sangat penting karena berfungsi sebagai kekuatan visual yang akan ditampilkan. *Frame size* merujuk pada teknik yang digunakan oleh juru kamera untuk menentukan kedekatan antara objek dan kamera saat mengambil gambar. Setiap pilihan *frame size* memiliki makna dan efek tertentu dalam penyampaian cerita. Berikut adalah beberapa jenis *frame size* menurut Baksin (2022).

a. *Extreme Close-up*

Merupakan pengambilan gambar dengan ukuran yang sangat dekat di mana objek direkam dari jarak yang sangat dekat. Teknik ini menyoroti detail-detail halus pada subjek,

seperti ekspresi wajah, tekstur kulit, mata, hidung, mulut, atau elemen kecil lainnya yang mungkin tidak terlihat dalam pengambilan gambar yang lebih luas.

b. *Big Close-up*

Merupakan pengambilan gambar yang memiliki batas dari atas kepala hingga dagu objek. Tujuannya adalah untuk menghadirkan dan menonjolkan dari ekspresi tertentu pada objek.

c. *Close-up*

Teknik ini adalah pengambilan gambar yang difokuskan dengan jarak yang dekat, biasanya dimulai dari batas kepala hingga leher bagian bawah. Dalam teknik ini, subjek disajikan sebagai titik perhatian utama dan latar belakang yang hanya masuk sedikit saja.

d. *Medium Close-up*

Merupakan pengambilan gambar dengan batas kepala hingga dada bagian atas. Gambar ini sering digunakan untuk memberikan pandangan tegas akan profil seseorang.

e. *Mid Shot*

Teknik ini memiliki batas dari kepala hingga pinggang (bawah perut). Tujuan posisi ini adalah untuk memperlihatkan seseorang dengan gaya atau sosoknya secara jelas.

f. *Knee Shot*

Knee Shot memiliki tujuan yang sama dengan *Mid Shot* untuk menunjukkan sosok, posisi *frame* ini dimulai dari batas kepala hingga lutut saja.

g. *Full Shot*

Merupakan pengambilan gambar yang mencakup seluruh tubuh dari subjek, dimulai bagian atas kepala hingga bagian kaki. Dengan menggunakan teknik ini, penonton dapat

melihat subjek secara utuh dalam konteks lingkungan di sekitarnya.

h. Long Shot

Long Shot merupakan pengambilan gambar dari objek secara penuh dengan latar belakangnya. Teknik ini menunjukkan seluruh tubuh dari objek tanpa terpotong oleh *frame* dan memungkinkan penonton untuk melihat subjek secara utuh dalam konteks yang lebih luas.

i. One Shot

One Shot merupakan pengambilan gambar yang hanya menampilkan satu objek, misalnya memperlihatkan seseorang di dalam video dokumenter.

j. Two Shot

Merupakan pengambilan gambar yang menampilkan dua objek, biasanya untuk memperlihatkan dua objek sedang berinteraksi di dalam video dokumenter.

k. Group Shot

Teknik pengambilan gambar yang memperlihatkan sekelompok objek yang terdiri lebih dari tiga orang dalam satu *frame*. Teknik ini bertujuan untuk menunjukkan interaksi dan hubungan antara subjek-subjek yang ada dalam kelompok tersebut.

Konsep-konsep ini menjadi salah satu teknik yang akan diterapkan dalam pembuatan program dokumenter. Dengan mengimplementasikan beberapa teknik pengambilan gambar yang telah dijelaskan, dan diharapkan dapat menghasilkan karya yang berkualitas tinggi serta memiliki nilai sinematografi yang menarik.

2.2.5. Penyuntingan Dokumenter

Konsep selanjutnya yang penting dalam proses produksi program dokumenter adalah Penyuntingan Dokumenter. Tahap penyuntingan merupakan fase pascaproduksi yang cukup penting, di mana materi mentah berupa *footage* hasil liputan di lapangan diorganisasi, dipilih, dan disusun menjadi sebuah narasi audio-visual yang bagus. Rabiger (2015) menekankan bahwa penyuntingan dalam dokumenter bukanlah sekedar proses teknis merangkai gambar semata, melainkan sebuah proses kreatif yang esensial dalam membentuk struktur cerita, membangun ritme, mengelola emosi audiens, dan mengarahkan fokus pada tema utama.

Tantangan utama dalam penyuntingan dokumenter seringkali terletak pada pengelolaan kuantitas materi mentah yang melimpah, yang harus dipilih secara cermat untuk membangun narasi yang efektif tanpa adanya penurunan kualitas dari cerita. Penyunting, bekerja sama dengan sutradara atau produser, harus peka terhadap logika naratif dan ritme visual untuk menciptakan pengalaman sinematik yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki nilai kekuatan persuasif dan penekanan pada emosional (Rabiger, 2015).

Rabiger (2015) menguraikan beberapa prinsip kunci dalam penyuntingan dokumenter yang akan diadopsi dalam produksi dokumenter adalah:

1. **Mengidentifikasi Struktur Cerita:** Memadukan unsur faktual, misalnya pembahasan stigma dan sejarah perkembangan jazz di Indonesia, dengan alur emosional dari perjuangan para musisi dan komunitasnya.
2. **Menarik Perhatian pada Aspek Penting:** Menggunakan pilihan gambar, tempo penyuntingan dan penggunaan transisi untuk menonjolkan momen-momen penting dalam interaksi *host* dengan narasumber maupun dalam sesi permainan dan *jamm session*.

3. **Mengelola Ritme dan Emosi:** Mengendalikan intensitas narasi, membangun ketegangan, memberikan jeda untuk refleksi, dan secara bertahap membangun pemahaman serta empati dari audiens.
4. **Menentukan Fokus dan Subteks:** Memastikan bahwa setiap sekuens berperan dalam tema besar yang diangkat, sambil menyaring materi yang kurang relevan.

Dalam konteks program dokumenter yang penulis buat, penerapan prinsip-prinsip penyuntingan ini menjadi sangatlah penting. Mengingat format Dokumenter partisipatif yang dipilih, penyuntingan akan berperan dalam merangkai empat segmen menjadi satu perjalanan dokumenter yang utuh. Penyuntingan akan digunakan untuk menyeimbangkan antara penyampaian argumentasi yang tajam dengan momen-momen personal dari narasumber, sehingga menghasilkan karya dokumenter yang informatif sekaligus menggugah secara emosional bagi audiens Gen Z.

