

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Untuk membuat sebuah karya, penulis menemukan program-program sebagai karya terdahulu yang bisa memberikan inspirasi visual dan menjadi panduan dalam perancangan dan produksi karya program TV dokumenter “*Call It Culture*”. Berikut beberapa karya terdahulu yang ditemukan.

2.1.1 Program Dokumenter *Watchdog* - “Musik Indie dan Budaya Anak Muda”



Sumber: Hasil Tangkapan Layar

Gambar 2.1 Thumbnail Tayangan Program *Watchdog* “Musik Indie dan Budaya Anak Muda”

Karya terdahulu milik *Watchdog* yang berjudul “Musik Indie dan Budaya Anak Muda” ini tayang melalui Youtube. Karya ini menelusuri

kemunculan panggung musik alternatif di Jakarta dan memaparkan bahwa “indie” bukanlah sebuah genre, melainkan ideologi independensi, sekaligus mengupas lahirnya skena *culture* dan bagaimana sebuah subkultur ini membentuk identitas anak muda, dari preferensi konsumsi, gaya berpakaian, gaya bahasa, hingga pola pikir.

Tema dokumenter ini sangat mirip dengan karya yang penulis buat, karena sama-sama membahas subkultur urban sebagai wadah mencari jati diri sekaligus bertahan dari stigma negatif. Penulis memakai sudut pandang dokumenter ini dalam memandang subkultur sebagai nilai-nilai yang melekat pada diri anak muda, serta cara mereka menghadapi stigma, dan digunakan penulis sebagai kaca mata untuk memahami ekosistem *street dance*.

“Musik Indie dan Budaya Anak Muda” cenderung menggunakan pendekatan ekspositori-analitis yang mengandalkan narasi dan argumentasi, dengan objek berupa musik dan pelaku dewasa. Sebaliknya, karya penulis akan bersifat partisipatif dan digerakkan oleh *soundbite*, berfokus pada praktik tubuh (tari) serta menambahkan dimensi psikologis dan peran keluarga.

Gaya narasi ekspositoris menyeimbangkan antara penyampaian fakta, data, dan pandangan akademis yang sistematis dengan pendekatan humanis yang bertujuan untuk menyentuh audiens secara mendalam (Decky Hastri Putri et al., 2025). Pendekatan ekspositori yang padat narasi membuat dokumenter ini sesekali terasa berjarak dan cenderung “berbicara kepada” ketimbang “mengajak” audiens. Fokusnya pada pelaku dewasa juga membuat dimensi anak dan keluarga tidak tersentuh. Karya penulis menjawabnya melalui pendekatan partisipatif yang lebih dekat secara emosional dan kaya secara visual.

2.1.2 JOURNEY – Festival Budaya Indonesia Tiada Terlupa



Sumber: Hasil Tangkapan Layar

Gambar 2.2 Thumbnail Video “Festival Budaya Indonesia Tiada Terlupa”

Program “*JOURNEY*” khususnya konten yang berjudul “Festival Budaya Indonesia Tiada Terlupa” ini berdurasi kurang lebih 20 menit, diproduksi oleh Metro TV dan ditayangkan di kanal Youtube mereka. Program ini berfokus pada eksplorasi keragaman budaya, kearifan lokal, dan beragam destinasi di Indonesia melalui seorang *host* yang berinteraksi langsung dengan narasumber dan budaya setempat.

Dari sisi penceritaan, “*Journey*” menempatkan *host* sebagai perwakilan audiens yang ikut mencoba dan merasakan langsung sebuah pengalaman budaya, sehingga alurnya terasa personal, empatik, dan dinamis. Pola penceritaan partisipatif inilah yang penulis adopsi sebagai kerangka episode penulis, di mana *host* berinteraksi langsung dengan penari, pelatih, dan keluarga. Dari sisi visual, standar produksi sinematik “*Journey*” dengan variasi *angle* yang menjadi acuan teknis agar karya penulis mampu memikat audiens Generasi Z di kanal digital.

“*Journey*” berorientasi pada wisata dan promosi keragaman budaya untuk audiens umum, sedangkan episode penulis “*Step Into The Arena*” mengerucut pada

satu subkultur urban anak muda yaitu ekosistem *street dance* dengan memperdalam pembahasan mengenai stigma, regenerasi.

Sebagai program bergaya perjalanan, “*Journey*” cenderung menonjolkan keindahan serta sisi positif dari destinasi yang dikunjungi, dan minim dalam menggali isu sosial yang kritis maupun dimensi problematik di baliknya. Karya penulis berupaya mengisi celah ini dengan menelusuri persoalan sosial.

2.1.3 Program Dokumenter MALAKA – *Follow The Street: Lingkaran Setan Kekerasan di Yogyakarta*



Sumber: Hasil Tangkapan Layar

Gambar 2.3 Thumbnail Video “*Follow The Street::Lingkaran Setan Kekerasan*”

Video karya milik “MALAKA” yang memiliki program berjudul “*Follow The Street*” khususnya episode “*Lingkaran Setan Kekerasan di Yogyakarta*” yang diunggah ke Youtube pada Desember 2024 dan dipandu oleh *Host* Dea Anugrah. Episode ini mengangkat sisi gelap Yogyakarta yang jarang tersorot di balik citranya sebagai kota pelajar yang ramah, yaitu lingkaran kekerasan jalan yang terus berulang.

Dalam karya ini memiliki keberanian realitas yang selama ini luput dari perhatian publik. *Host* ditempatkan sebagai penelusur yang turun langsung ke lapangan, menemui narasumber dan merangkai temuan menjadi narasi yang utuh, namun tetap dikemas dengan gaya bertutur yang dekat dengan audiens muda. Pendekatan inilah yang penulis jadikan acuan untuk mengangkat sisi *street dance* anak yang juga jarang dibahas secara mendalam oleh media arus utama, tanpa terkesan berjarak. *Follow the Street* episode ini berfokus pada sisi destruktif budaya jalanan, yakni kekerasan dan kriminalitas. Karya penulis justru ingin mengangkat sisi kreatif dan konstruktif dari budaya jalanan yaitu *street dance* sebagai ruang ekspresi, disiplin, dan tumbuh kembang anak. Dengan demikian, menawarkan narasi yang menyeimbangkan, bukan sekadar menyorot persoalan.

Terdapat sejumlah tanggapan audiens menilai pembahasan kekerasan pada episode ini masih kurang mengakar atau kurang dalam, ulasannya cenderung berhenti pada gesekan antarkelompok dan belum cukup menggali faktor struktural yang lebih luas. Catatan ini menjadi pelajaran bagi penulis untuk lebih perdalam apa yang diangkat dalam cerita episode penulis “*Step Into The Arena*”

Tabel 2.1 Perbandingan Karya Terdahulu

Karya terdahulu	Fokus utama	Gaya/format	Kelebihan	Keterbatasan	Relevansi bagi karya penulis
Watchdoc – Musik Indie dan Budaya Anak Muda	Subkultur musik indie dan identitas anak muda	Dokumenter ekspositori-analitis	Kuat dalam konteks sosial dan sejarah skena	Lebih berfokus pada pelaku dewasa dan dominan narasi	Menjadi acuan membaca subkultur urban, tetapi karya penulis menambah sudut anak, keluarga, dan <i>street dance</i> .
Metro TV JOURNEY	Eksplorasi budaya dan	Program perjalanan	Visual rapi, host dekat	Kurang menggali	Menjadi acuan

– Festival Budaya Indonesia Tiada Terlupa	destinasi Indonesia	dengan host partisipatif	dengan audiens, alur ringan	konflik sosial atau dimensi kritis	kehadiran <i>host</i> , tetapi karya penulis lebih fokus pada isu stigma, regenerasi, dan dukungan keluarga.
MALAKA – Follow The Street: Lingkaran Setan Kekerasan di Yogyakarta	Budaya jalanan dan kekerasan di Yogyakarta	Dokumenter lapangan dengan host sebagai penelusur	Berani turun ke lapangan dan mengangkat isu yang jarang dibahas	Fokus pada sisi destruktif budaya jalanan	Menjadi acuan keberanian investigasi lapangan, tetapi karya penulis menampilkan sisi konstruktif street dance sebagai ruang tumbuh anak.

2.2 Konsep yang Digunakan

Untuk membuat sebuah karya program dokumenter “*Call It Culture*” episode “Step Into The Arena”, ditemukan beberapa konsep yang penulis gunakan. Berikut penjelasannya.

2.2.1 Konsep Dokumenter

Sebuah dokumenter adalah karya yang menceritakan kejadian nyata, dengan kekuatan ide kreator dapat membuat rangkaian visual menarik menjadi karya yang bisa dinikmati (Magriyanti & Rasminto, 2020). Menurut buku “Dokumenter: dari Ide sampai Produksi” karya Gerzon R. Ayawaila (2017), dokumenter adalah film yang menceritakan sebuah kejadian faktual dan tetap imajinatif (Ayawaila, 2017). Jadi, pembuat dokumenter memiliki

peran penting dalam menghasilkan karya dokumenter yang baik, dengan visual yang menarik, satu sisi tetap faktual.

Konsep utama yang menjadi acuan karya ini adalah format dokumenter. Nichols (2017) memahami dokumenter sebagai representasi atas peristiwa nyata yang penyajiannya tetap menghormati fakta, sekaligus medium yang mewakili pandangan kelompok, institusi maupun individu dan mampu memicu diskusi serta wacana publik (Nichols, 2017). Ayawaila (2017) menambahkan bahwa dokumenter merupakan laporan aktual yang disajikan secara kreatif dan menjadi salah satu format yang lazim digunakan dalam siaran televisi.

Meskipun lanskap media kini bergeser ke platform digital, format dokumenter televisi tetap relevan karena kemampuannya membahas persoalan kompleks secara mendalam, dan sebuah "kebaruan" yang tidak ditawarkan oleh berita singkat. Dalam konteks karya ini, dokumenter yang diproduksi untuk kanal digital dipahami sebagai produk audiovisual penerus tayangan televisi konvensional yang hadir tepat di ruang tempat Generasi Z menghabiskan waktunya.

Menurut Aditya & Sasono (2020), pembuat karya dokumenter tidak hanya merekam peristiwa, tetapi juga merancang aspek artistik secara menyeluruh, mulai dari penentuan *angle* gambar, penataan cahaya dan suara, serta proses penyuntingan akhir (Hapsari et al., 2020).

Pembuat karya dokumenter menyajikan “kebenaran” atau peristiwa nyata. Klaim ini menimbulkan tantangan etis yang kompleks terkait cara mendapatkan dan menyajikan rekaman. Persoalan etika ini mungkin tidak terlihat jelas di layar, tetapi seringkali baru terasa saat dan setelah karya tersebut ditonton karena penonton dapat membandingkan isi karya tersebut dengan pengetahuan yang mereka punya.

Menurut Bill Nichols (2017) dalam buku *Introduction to Documentary*, terdapat enam kategori utama yang berperan layaknya

subgenre dari genre film dokumenter, yang terdiri dari: puitis, ekspositoris, partisipatoris, observasional, refleksif, dan performatif. Berikut penjelasan mengenai enam kategori tersebut menurut Bill Nichols (2017):

a. *Poetic* (puitis)

Model ini berkembang pada dekade 1920-an dan cenderung menolak narasi linear atau alur sebab-akibat yang konvensional. Fokus utamanya adalah pada penyampaian kesan, *mood* (suasana), dan ritme visual. Representasi kenyataan disajikan secara subjektif melalui asosiasi dan gabungan fragmen-fragmen, sehingga lebih mengutamakan ekspresi artistik daripada penyampaian argumen yang eksplisit.

b. *Expository* (ekspositoris)

Model ini berorientasi pada penyampaian argumentasi dan informasi logis secara langsung kepada penonton. Tujuannya adalah untuk meyakinkan publik mengenai suatu gagasan atau fakta historis. Ciri khasnya adalah penggunaan narasi *voice-over* yang otoritatif, di mana visual atau gambar berfungsi sebagai ilustrasi untuk memperkuat argumen verbal yang disampaikan.

c. *Observational* (observasional)

Model ini didorong oleh kemajuan teknologi kamera yang lebih ringan pada tahun 1960-an, model ini berupaya merekam peristiwa secara natural tanpa intervensi pembuat film. Gaya ini menghindari elemen persuasif seperti *voice-over*, musik latar, atau wawancara. Tujuannya adalah agar penonton merasa seolah-olah hadir dan mengamati langsung kenyataan yang terjadi, layaknya menjadi “lalat di dinding”.

d. *Reflexive* (refleksif)

Model ini mengambil Langkah lebih jauh secara kritis mempertanyakan proses representasi dalam film documenter itu sendiri. Model ini secara aktif mengajak penonton untuk menyadari bahwa film adalah sebuah konstruksi. Fokusnya adalah pada masalah dan isu di balik proses pembuatan film, sehingga menuntut penonton untuk bersikap skeptis terhadap klaim keotentikan.

e. Performative (performatif)

Model ini fokus pada pengalaman subyektif dan respons emosional, baik dari pembuat film maupun subyeknya. Model ini sangat dekat dengan ingatan, pengalaman personal, dan politik identitas. Tujuannya bukan menyajikan kebenaran obyektif, melainkan menggunakan pengetahuan personal untuk memahami gejala sosial yang lebih luas, seringkali dari sudut pandang kelompok yang terpinggirkan, dan menantang penonton dengan perspektif yang spesifik.

f. Participatory (partisipatoris)

Model ini berbeda dengan observasional yang menyembunyikan kehadiran pembuat film, model ini secara eksplisit menunjukkan interaksi antara kru film dan subyek. Model ini mengakui bahwa kehadiran kamera dapat mengubah atau memengaruhi situasi yang direkam. Subyek secara sadar terlibat dalam proses pembuatan film, dan proses konstruksi film itu sendiri sering kali dibiarkan terlihat oleh penonton.

Program dokumenter penulis “*Call It Culture*” akan menggunakan model dokumenter partisipatoris, yaitu penulis (sebagai produser) akan berinteraksi langsung dengan narasumber dengan wawancara mendalam yang dialogis (bukan interogatif). Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya dan personal mengenai perspektif, pengetahuan, kegelisahan, dan harapan para narasumber, dan membiarkan

suara mereka terdengar secara otentik. Mode ini selaras dengan gaya bertutur karya yang meminimalkan *voice over* dan menggerakkan cerita melalui *soundbite*. Pilihan ini memungkinkan *host* berinteraksi langsung dengan penari anak, pelatih, dan keluarga, sehingga isu *street dance* anak tersaji lebih hidup dan dekat dibanding format ekspositori yang cenderung berjarak.

Program dokumenter penulis dan tim yang berjudul “*Call It Culture*” akan menjadi hasil akhir dengan 3 episode, yang setiap episodenya dibagi menjadi beberapa segmen.

2.2.2 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar memiliki peran penting dalam produksi video untuk memastikan penempatan kamera yang tepat dan proporsional. Film dokumenter yang sebelumnya ditujukan untuk bioskop, lalu adaptasi menjadi dokumenter televisi yang kini relevan menjadi digital seperti Youtube. adalah penggunaan tipe *shot* yang lebih rapat (Ayawaila, 2017). Pemilihan jenis *shot* ini dilakukan untuk beradaptasi dengan ukuran layar yang lebih kecil, yang membantu menonjolkan detail dan ekspresi yang penting bagi penonton (Ayawaila, 2017). Teknik pengambilan gambar berfokus pada komposisi dalam *frame*, yang unit universal komposisinya adalah *long shot*, *medium shot*, dan *close-up* (Katz, 2019).

Menurut Steven D. Katz (2019) dalam bukunya yang berjudul *Film Directing: Shot by Shot*, terdapat beberapa teknik fundamental berdasarkan ukuran *frame* kamera (*framing*), yang akan digunakan dalam karya “*Call It Culture*” yaitu sebagai berikut.

a. *Long Shot (LS) / Full Shot (FS)*

Teknik ini menampilkan keseluruhan subjek, seringkali dari kepala hingga kaki, serta lingkungan atau latar tempat sekitarnya. *Long shot*

berfungsi sebagai *establishing shot* untuk menghubungkan karakter dengan lokasi mereka dalam satu bidikan.



Sumber: shoot philadelphia

Gambar 2.4 Gambaran *Long-Shot*

b. *Medium Shot*

Medium shot adalah teknik yang menyeimbangkan antara gestur dan ekspresi wajah, biasanya menampilkan subjek dari kepala hingga pinggul atau lutut (*Medium Long Shot*).

Teknik ini akan menjadi *shot* utama dalam wawancara partisipatif. Penggunaan *shot* ini (termasuk *Two Shot* untuk dialog penulis dengan narasumber) memungkinkan penonton untuk melihat interaksi, gestur seperti gestur tangan, sekaligus koneksi visual di sekitar.

c. *Close-up* (CU)

Teknik ini menampilkan subjek dari jarak dekat, umumnya dari kepala hingga pundak (*shoulder and head shot*). Televisi telah meningkatkan penggunaan *close-up* untuk mengkompensasi ukuran layar yang lebih kecil, membuat audiens lebih dekat ke dalam aksi.

Teknik ini digunakan untuk menangkap ekspresi dan bahasa mata, seperti yang disampaikan oleh Godard dalam buku karya Steven D. Katz, “potongan gambar paling alami adalah potongan pada tatapan”.

d. *Extreme Close-Up* (ECU)

Teknik ini hanya menampilkan bagian tertentu dari subjek, seperti mata, telinga, atau tangan, untuk memajukan bagian spesifik dari narasi atau menambah kesan dramatis.

Selain *framing*, karya ini akan menerapkan komposisi *off-center* (tidak di tengah). Komposisi yang bergantian antara *close-up* kiri dan kanan menciptakan ritme visual yang lebih dinamis bagi mata penonton, berbeda dengan komposisi *dead-center* yang statis (Katz, 2019).

Aspek penting lainnya adalah *angle* atau sudut pengambilan gambar, yang merujuk pada posisi penempatan kamera saat merekam. Pilihan sudut ini sangat krusial karena menentukan bagaimana audiens akan melihat subjek di dalam *frame* dan memiliki dampak besar pada cara penonton menginterpretasikan serta merasakan sebuah cerita (Cores Sarría, 2015). Penggunaan *angle* yang berbeda dapat memanipulasi persepsi penonton terhadap karakter atau situasi, dan membangkitkan kesan emosional (Cores Sarría, 2015). Terdapat beberapa *angle* kamera utama dan pengaruhnya terhadap persepsi serta emosi penonton, yaitu sebagai berikut.

a. *High Angle* (Sudut Tinggi)

Kamera diposisikan lebih tinggi dari subjek dan diarahkan ke bawah. Sudut ini membuat subjek tampak lebih kecil secara visual, sehingga secara psikologis memberikan kesan tidak berdaya.

b. *Low Angle* (Sudut Rendah)

Kamera ditempatkan lebih rendah dari subjek dan diarahkan ke atas. Teknik ini menciptakan efek sebaliknya, membuat subjek terlihat lebih besar, yang memberikan kesan kuat.

c. *Eye-Level Angle* (Sudut Setinggi Mata)

Kamera diposisikan sejajar atau setara dengan garis mata subjek. Ini adalah sudut pandang paling netral yang menciptakan kesan objektif dan realistis. Penonton akan merasa berada di posisi yang sama dengan subjek, hal ini membangun koneksi yang manusiawi.

d. *Dutch Angle* (Sudut Miring)

Kamera dimiringkan secara diagonal sehingga garis horizon tidak sejajar dengan *frame*. Efek visual yang tidak stabil ini digunakan untuk membangkitkan perasaan ketegangan, kecemasan pada penonton.

e. *Over the Shoulder* (Sudut Lewat Bahu)

Pengambilan gambar dilakukan dari belakang bahu seorang karakter, dengan fokus pada lawan bicara atau objek yang sedang berinteraksi dengannya. Sudut ini memberikan kesan kedekatan, seolah-olah penonton ikut terlibat dari perspektif karakter utama.

2.2.3 Penyuntingan Dokumenter

Sebuah dokumenter adalah karya yang menceritakan kejadian nyata, dengan kekuatan ide kreator yang dapat membuat rangkaian visual menarik menjadi karya yang bisa dinikmati (Magriyanti & Rasminto, 2020). Menurut Gerzon R. Ayawaila (2017) dalam buku *Dokumenter: dari Ide sampai Produksi*, dokumenter adalah film yang menceritakan sebuah kejadian faktual dan tetap imajinatif (Ayawaila, 2017). Jadi, pembuat dokumenter memiliki peran penting dalam menghasilkan karya dokumenter yang baik, dengan visual yang menarik, satu sisi tetap faktual.

Konsep penyuntingan dokumenter merupakan fase pascaproduksi tempat materi mentah hasil liputan diorganisasi, dipilih, dan disusun menjadi narasi audiovisual yang utuh. Penyuntingan bukan sekadar proses kreatif yang membentuk struktur cerita, membangun ritme, mengelola emosi audiens, dan menjaga fokus pada tema utama (Ayawaila, 2017; Nichols, 2017).

Beberapa prinsip penyuntingan yang penulis terapkan dalam karya ini adalah sebagai berikut.

- a. Fokus pada struktur cerita, dengan memadukan unsur faktual seperti sejarah, stigma, dan membuat unsur cerita sisi emosional.
- b. Menonjolkan momen penting, melalui pilihan gambar, tempo, dan transisi pada interaksi *host* dan narasumber.
- c. Mengelola ritme dan emosi, dengan membuat intensitas narasi, memberi jeda.

Pada program penulis dan tim “*Call It Culture*” khususnya episode penulis “*Step Into The Arena*” menerapkan prinsip-prinsip penyuntingan ini. Mengingat format dokumenter partisipatif yang dipilih, penyuntingan akan berperan dalam merangkai perjalanan cerita menjadi satu dokumenter yang utuh, mulai dari pembahasan stigma dan pergeseran paradigma terhadap *street dance* pada segmen pertama, selain itu juga peran keluarga sebagai *support system* di balik perjalanan mereka, hingga dinamika ruang dan arena tempat tempat budaya ini dijaga dan diregenerasi pada segmen ketiga. Teknik *editing* akan menyeimbangkan opini tajam dengan cerita personal narasumber, sehingga dokumenter yang dihasilkan mampu memberikan informasi sekaligus membangkitkan empati audiens Gen Z.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A