**BAB II  
LANDASAN KONSEPTUAL**

* 1. **Film sebagai Media Komunikasi**

Menurut (Miyarso 2009), fim (*movie*) atau sinema merupakan salah satu bentuk teknologi *audio visual.* Hampir semua ide, gagasan, pesan atau kejadian apapun sudah dapat dibuat, dan ditayangkan dengan menggunakan teknologi *audio visual* ini. Baik hal - hal nyata yang ada di sekitar manusia (dokumentatif), hingga pada hal - hal fiktif yang berasal dari imajinasinya (Miyarso, 2009:1). Dalam Agustina (2015) disebutkan bahwa perkembangan film di Indonesia memiliki perjalanan yang cukup panjang hingga pada akhirnya menjadi seperti film masa kini yang dengan mudah ditemukan untuk menjadi media hiburan, dan sebagai media komunikasi antara pembuat film dan penontonnya (Agustina 2015:16). Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi.

Menurut Baksin (2009) film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap masa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang *audio visual* yaitu gambar dan suara yang hidup, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi *audiens*. Film mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang seluas-luasnya (Baksin, 2009:16). Dengan demikian, film tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan saja melainkan sebagai media komunikasi antara pembuat film dengan penontonnya.

Pada dasarnya film dapat di kelompokan kedalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita fiksi dan non fiksi/dokumenter. Film fiksi merupakan film yang menampilkan ide cerita karangan atau cerita yang tidak terjadi dikehidupan nyata, sementara film dokumenter merupakan film yang ceritanya berdasarkan kejadian nyata atau yang benar-benar terjadi dikehidupan nyata. Dalam tugas akhir ini, saya akan lebih memfokuskan pada pembahasan film dokumenter atau film non fiksi.

* 1. **Film Dokumenter**

Film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data (tanzil et al; 2010:1). Menurut Effendy (2002) film dokumenter adalah film yang mengambil kenyataan yang objektif sebagai bahan dasar utamanya, numun kenyataan itu tadi ditampilkan melalui interpretasi pembuatnya, karena itu seringkali kenyataan yang tadinya biasa bisa saja menjadi baru bagi penonton, bahkan dapat membuka perspektif baru dan sekaligus memaparkan kenyataan itu untuk dipelajari dan ditelaah. Film dokumenter ada dan diakui keberadaannya, karena film ini mempunyai tujuan dalam setiap kemunculannya. Tujuan-tujan tersebut adalah penyebaran informasi, pendidikan dan ridak menutup kemungkinan untuk propaganda bagi orang atau kelompok tertentu (Effendy, 2002:12).

Menurut Ayawaila (2007) berbeda dengan film fiksi, produksi film dokumenter hanya membutuhkan tim kecil, umumnya dua hingga lima orang. Jumlah tim yang sangat sedikit ini sangat efektif dan raktis jika saat syuting diperlukan gerak cepat dan leluasa. Dengan begitu kamera selalu siap merekam gambar peristiwa yang tiap saat dapat saja terjadi tanpa diduga dan direncanakan (Ayawaila, 2008:8). Hal ini di karenakan film dokumenter yang bersifat natural dan apa adanya sehingga pembuat film dokumenter harus siap merekam kejadian secara spontan.

Menurut Ayawaila dalam Apip (2011) istilah dokumenter dilontarkan oleh John Grienson saat mengulas film berjudul *Moana* krya Robert Flaherty dalam tulisannya di *The New York Sun,* 8 februari 1926. Grierson mengkritisi film *Moana* yang dinilai terlalu romantis dengan merumuskan konsep bahwa film dokumenter merupakan sebuah ‘laporan aktual yang kreatif’ (*creative treatment of actuality)* (Apip, 2011:11). Karena tujuan film dokumenter bukan sekedar menyampaikan informasi tetapi juga menggunakan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realitas. Menurut Rabiger dalam Tanzin et al; (2010) pembuat film dokumenter ingin penontonya tidak hanya rasakan persoalan yang dihadapi subek, tapi pembat film ingin penonton tersentuh dan bersimpati kepada subjek film (Tanzil et al, 2010:5). Untuk itu diperlukan cerita dengan subjek yang menarik agar dapat membuat penonton bersimpatik depada subjek.

* + 1. **Bentuk - Bentuk Film Dokumenter**

Sesuai perkembangan zaman, film dokumenter juga mengalami perkembangan dalam bentuk dan gaya bertutur sesuai dengan pendekatan dari tema atau ide film dokumenter tersebut. Bentuk film dokumenter menurut Tanzil (2010:38) dapat dibagi dalam tiga bagian yaitu :

1. *Expository*

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Salah satu orang yang berperan dalam kemunculan *expository* John Grierson. Menurutnya, pembuatan dokumenter haruslah menempatkan diri sebagai seorang yang propagandis, mengangkat tema tema dramatis dari kehidupan di sekelilingnya sebagai suatu kewajiban sosial atau konstribusi terhadap lingkungan dan budaya.

Argumentasi yang dibangun dalam *expositoy* umumnya bersifat bidaktis, cenderung memaparkan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan sering mempertanyakan baik buruknya sebuah fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan pada satu kesimpulan secara langsung, *Expository* mengahdirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran.

*Expository* banyak dikritik karenacenderung menjelaskan makna gambar yang ditampilkan, pembuat film seperti tidak yakin bila gambar tersebut mampu menyampaikan pesan. Bahkan, pembuat film sering menempatkan penonton seolah olah tidak mampu membuat kesimpulan sendiri. Karena kehadiran *voice over* cenderung membatasi bagaimana gambar harus dimaknai, gambar juga disusun bukan berdasarkan suara yang melatarinya, tapi berdasarkan narasi yang sudah dibuat. Sehingga gambar sering kehilangan konteks, dan gambar tidak memiliki *kontinuitas/koherensi.*

1. *Direct Cinema (Observational)*

Pendekatan observatif yaitu merekam kejadian secara spontan dan natural, itu sebabnya kegiatan syuting dilakukan secara informal, tanpa tata lampu khusus. *Direct Cinema* adalah kesabaran pembuat film untuk menunggu kejadian signifikan yang berlangsung di hadapan kamera. Para penekun *Direct cinema* berkeyakinan bahwa lewat pendekatan yang baik, pembuat film beserta kameranya akan diterima sebagai bagian dari kehidupan subjeknya. Pembuat film berusaha agar keberadaannya sedikit berpengaruh terhadap keseharian subjek.

Perkenalan di awal berperan penting, karena pembuat film berusaha bergaul seakrab mungkin dengan subjek sambil membangun kepercayaannya. Hal ini bisa dilakukan ditahap riset. Setelah pembuat film merasa kehadirannya sudah tak asing lagi, barulah pembuat film memperkenalkan kamera. Proses syuting mengikuti kerutinan yang dilakukan oleh subjek sehari-hari, karena pendekatan *observational* cenderung tidak ingin memberikan kesan bahwa subjeknya melakukan kegiatan khusus, dan ber-akting didepan kamera. *Direct Cinema* berhasil menghadirkan kesan intim antara subjek dengan penonton. Subjek secara spontan menyampaikan persoalan yang dihadapinya, tidak hanya ucapan namun melalui tindakan, kegiatan, sehingga penonton dihadapkan pada realitas yang sesungguhnya.

Karena kamera mampu menangkap kegiatan, percakapan yang spontan, intim dan natural, pembuat film sebisa mungkin meninggalkan penggunaan narasi dan menghindarkan wawancara formal. Narasi dianggap mereduksi dan membatasi realitas yang dingin ditampilkan. Logika dalam narasi juga dianggap menjelas - jelaskan serta menggurui penonton. Hal ini dilakukan karena pembuat film ingin merekam dan menyajikan pengalaman hidup ketimbang membuat kesimpulan atau laporan. Apa yang telah dirancang berdasarkan riset secara mendalam belum tentu mampu berhasil direkam, karena pembuat film brusaha sedikit mungkin mengarahkan subjek film. Penggunakan teknik *hand head*  menjadi dominan, megingat kecilnya kemungkinan pembuat film sempat menaruh kamera di atas tripod dengan terencana.

1. *Cinema Verita*

Berbeda dengan *Direct Cinema* yang cenderung menunggu krisis terjadi, *Cinema Verita* justru melakukan intervensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis, pembuat film sengaja melakukan provokasi untuk memunculkan kejadian tak terduga.

Pendekatan ini menyadari adanya proses representasi yang terbangun antara pembuat film dengan penonton seperti halnya pembuat film dengan subjeknya. Itu sebabnya pembuat film tidak berbunyi saat syuting, mereka malah menyampaikan diri sebagai penyampai isu, dan berbicara pada subjek, penonton atau pada dirinya sendiri secara langsung atau melakukan *voice over*. Bahkan ada beberapa pembuat film yang menampilkan beberapa kegiatan crew secara langsung atau melalui bayangan di cermin, hal ini dilakukan untuk mengingatkan penonton bahwa crew film juga bagian dari proses komunikasi yang sedang mereka lakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam tugas akhir ini saya akan menerapkan bentuk dokumenter *Expository.* Menurut say acara bertutur ini lebih tepat karena sesua dengan tema yang diangkat. Saya akan menggunakan narrator atau wawancara sebagai menutur utama yang diperkuat dengan syut syut untuk memperkuat informasi yang disampaikan.

* + 1. **Tahap Membuat Film Dokumenter**

Menurut Adi et al; (2015), tahapan dalam membuat film dokumenter adalah ;

1. Tahapan Pra Produksi
2. Mencari ide cerita/premis

Untuk mempermudah penentuan focus cerita, agar lebih spesifik dan mengerucut kesuatu masalah, tetapkan premis awal. Disebut premis awal, karena bakal ada perubahan dalam proses dan menjadikan sebagai premis akhir. Penyebabnya berkaitan dengan perkembangan hasil riset dan situasi di lapangan.

1. Riset

Riset adalah mengumpulkan data atau informasi melalui observasi mendalam mengenai subjek, peristiwa dan lokasi sesuai tema yang akan di ketengahkan. Riset untuk dokumneter dilakukan pada sumber data informasi, yang umumnya terdiri atas beberapa macam, seperti; data tulisan, data visual, data suara, data subjek, dan data lokasi.

1. Menuangkan ide dalam film *steatment dan treatment.*

* Film *steatment : Steatment* biasanya ditulis hanya dalam beberapa baris, tergantung kebutuhan memberikan informasi.
* Film *treatment* : dapat diartikan “cara memperlakukannya” (*of the main character*) sesuai gagasan atau ide yang dianggap memiliki “daya Tarik” untuk dijadikan film dokumenter.

Selain itu, ada beberapa hal penting lainnya yang perlu dilakukan pada proses pra produksi dalam pembuatan film dokumenter, diantaranya;

1. Sinopsis

Menurut Trimarsanto (2011), setelah riset, kita memiliki deskripsi dan gambaran tentang film yang akan dikerjakan. Ada data tentang subjek, sehingga menulis synopsis pendek akan sangat membantu dalam produksi (Trimarsanto, 2011:30)

1. Alur

Setelah membuat synopsis, selanjutnya adalah membuat alur. Seperti yang disebutkan Trimarsanto (2011), sinopsis belum memiliki alur untuk bisa diceritakan kepada penonton, karena sebuah kisah pendek yang tertulis hasil riset, alur film, merupakan proses awal tertulis bagaimana ide yang dimiliki oleh pembuat film dapat diutarakan, ditutrkan dan diterjemahkan dalam bentuk gambar-gambar. Dalam menuliskan alur cerita film, maka imajinasi sudah sangat *visual.* Artinya pembuat film mampu membayangkan gambar-gambar apa yang ingin ditampilkan sepanjang film. Menulis alur adalah upaya men-*design* tubuh film (Trimarsanto, 2011:33-34)

1. *Treatment*

*Treatment* atau *out line* berfungsi sebagai *script* film dokumenter yang disusun berdasarkan riset. Dalam (Nugroho, 2007:77) disebutkan fungsi-fungsi *script* adalah sebagai berikut ;

1. *Script* adalah alat structural dalam *organizing* yang dapat dijadikan referensi dan *guide* bagi semua orang yang terlibat. Karena dengan *script* dapat meng-komunikasikan ide film keseluruh *crew* produksi. Oleh karena itu *script* harus jelas, sederhana, dan imajinatif. Ini akan memudahkan orang memahami apa yang akan dibuat, apa saja isi, dan akan di arahkan kemana film tersebut.
2. *Script* juga penting untuk cameramen, karena dengan membaca *script,* cameramen akan menangkat *mood,* peristiwa atau masalah-masalah teknis dengan kerja kamera nantinya.
3. Dengan *script,* akan tau siapa-siapa saja orang yang akan diwawancara sebagai narasumber dalam film.
4. *Sript* juga menjadi dasar kerja bagian produksi karena berdasarkan kebutuhan cerita dalam film, akan tau berapa dana produksi yang dibutuhkan, lokasi mana yang diperlukan, dan dimintai izin syuting, berapa banyak wawancara Serta riset apasaja yang dibutuhkan.
5. *Script* juga menjadi *guide* bagi editor nantinya. *Script* bisa memperlihatkan struktur film yang akan dibuat, bagaimana *sequence-sequence* dihubungkan (Nugroho, 2007;89-91).

Dengan membuat *script,* akan menjadikan proses pengambilan gambar menjadi ebih mudah dan terarah. Namun, *script* atau *treatment* bukam merupakan suatu hal yang mutlak untuk dilakukan para pembuat film dokumenter, karena cerita berdasarkan kejadian nyata yang sewaktu-waktu dapat berubah. *Treatment* berfungsi sebagai panduan *shooting,* namun tidak semuanya dapat dieksekusi di lapangan, karena *treatment* hanyalah sebuah rancangan cerita berdasarkan hasil riset.

1. Tahap Produksi
2. Menyiapkan produksi, men-sejajarkan visi

Membentuk tim produksi (*selecting the crew*), menyiapkan peralatan syuting (*selecting equeipment*) dan menentukan jadwal kerja (*shooting schedule*).

1. Menyiapkan peralatan

Selain menyodorkan *treatment* sutradara cukup memberikan informasi mengenai gaya dan teknik yang akan dilakukan pada perekam gambar. Naskah produksi (*treatment/*scenario) juga fungsi penting bagi tim untuk menentukan peralatan yang diperlukan.

1. Melakukan wawancara

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan wawancara, yakni ;

* Harus tau lebih dulu yang menjadi objeknya.
* Harus tau yang akan diangkat atau diungkap dalam wawancara.
* Harus tau cara mengarahkan wawancara agar yang ingin diungkap dapat terpenuhi.

1. Tahap Paska Produksi
2. Naskah *editing*

Jika kita menggunakan naskah *editing* (*editing script*), sebelum memulai proses kerja *editing,* maka terlebih dahulu naskahnya disertakan pada editos untuk dibaca secara seksama.

1. Sinergi gambar & suara

Keterangan yang diutarakan di sini khusus mengenai bagaimana menempatkan narasi atau komentar yang berkaitan dengan gambar visual.

1. Ilustrasi musik

Pada dokumenter, ilustrasi music lebih umum ditempatkan sebagai transisi antara adegan atau *sequence* satu ke adegan atau *sequence* berikutnya dan *effect* suara ditabukan.

1. Penyelarasan Suara

Setelah tahap *line cut* selesai, saat memasuki proses *mixing,* pemutar suara menyelaraskan (*mixing the track*) semua materi suara yang ada di *master track* (Adi et al; 2015:2-3).

* 1. ***INLINE SKATE***

*Inline skate*, mungkin lebih sering kita dengar dengan istilah sepatu roda. Namun sebenarnya *inline skate* merupakan sub dari sepatu roda, ada *roller blade*, *inline skate*, dan beberapa jenis lainnya. *inline skate* biasa disebut dengan “*rollerblade*”, karena *Rollerblade* *Inc*. adalah salah satu perusahaan pertama yang membuat sepatu *inline skate* di tahun 1970an. Padahal, yang dimaksud dengan *Inline skate* adalah sepatu roda dengan susunan roda berjajar pada bagian tengah (*inline*). *Inline skate* termasuk jenis olahraga *extreme,* karena pelaku olahraga *inline skate* sangat harus ber-konsentrasi penuh dengan semua pergerakannya. Dalam olahraga *inline skate* semua elemen anggota tubuh harus dalam konrtol penuh pelakunya. Karena sedikit kesalahan akan ber-akibat fatal sekali. (<http://indoskater.com>) diakses pada tanggal 15 November 2018.

Di Indonesia sendiri olahraga sepatu roda sudah mulai masuk pada sejak jaman penjajahan Kolonial Belanda. Kemudian tahun 60an, sepat ini semakin populer dan menjadi salah satu tren di kalangan anak muda Indonesia terutama Jakarta, ujung padang, dan Surabaya. Kala itu sepatu ini menjadi sangat populer dan dianggap sebagai salah ciri fashion modern sehingga kebanyakan anak muda menjadi demam sepatu roda. Perkumpulan ini kemudian menjadi populer hingga pada tanggal 7 Oktober 1979, dibentuklah pengurus daerah untuk Perserosi (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia) di DKI Jakarta yang mulai mengadakan acara-acara khusus bagi para pesepatu roda sehingga perserosi menjadi wadah pengurus semua event yang berhubungan dengan olahraga ini di Indonesia, baik itu acara daerah, nasional, maupun internasional. (<http://www.rollerskatingmuseum.com>) diakses pada tanggal 15 November 2018.

* + 1. **Jenis – Jenis/kategori *inline skate***

1. *Speed Inline Skate.*

Kecepatan *Inline skating* adalah olahraga roller balap di *inline skate*. Hal ini sering disebut *inline* balap oleh peserta. Meskipun terutama berevolusi dari balap pada sepatu roda tradisional, olahraga ini cukup mirip dengan kecepatan *ice skating* yang sekarang dikenal untuk beralih antara *inline* dan kecepatan *ice skating* menurut musimnya.

1. *Aggressive Inline Skate.*

Awal pergerakan *Agresif Inline Skate* muncul di awal tahun 1980-an. Ketika itu dua pemuda pemain *hockey* asal Minnesota Amerika Serikat, Scott dan Brenann Olson, mencoba mencari cara untuk berlatih di musim panas. Di kategori *street/aggressive* juri memberikan penilaian berdasarkan kesulitan gaya/trik, dan konsistensi. Pada kategori *Vert* yang merupakan kependekan dari vertikal, berfokus pada manuver udara yang rumit, seperti berputar 540 dan melakukan trik stale japan. Pada pertandingan *X-Games* *Aggressive* pertama yang diperlombakan, Cesar Mora yang berasal dari Australia berhasil meraih juara pertama.

1. *Slalom Inline Skate.*

*Skating slalom Freestyle* adalah bidang yang sangat teknis skating yang melibatkan melakukan trik sekitar garis lurus dari kerucut dengan spasi yang sama. Jarak yang paling umum digunakan dalam kompetisi adalah 80cm, dengan kompetisi yang lebih besar juga menampilkan garis spasi di 50cm dan 120cm.

Pada kategori *inline skate slalom* ini dibagi kembali menjadi beberapa jenis kategori kembali (sub kategori) di antaranya :

1. *Freestyle classic*

Pada kategori ini, pemain harus melakukan trik di garis lurus ber-kerucut yang diberi jarak spasi sama dengan berbagai macam kelas kategori penilaian. Masing-masing trik memiliki bobot nilai berbeda. semakin besar tingkat kesulitan pada trik tersebut, maka semakin beras bobot nilai dari trik yang dilakukan dengan ketentuan waktu yang sudah diberikan oleh panitia.

1. *Classic slalom*

Di kategori *classic slalom,* permainannya hampir sama dengan *freestyle classic*. Namun yang membedakan adalah, pelakunya bermain dengan diiringi musik. Penilaiannya dari gerakan tarian, trik yang digunakan. Pada kategori ini biasanya pelakunya terlihat seperti melakukan gerakan dance namun di atas sepatu roda.

1. *Speed slalome*

Di kategori ini, pelakunya diharuskan melakukan luncuran menggunakan sepatu *inline skate* melewati garis berkerucut yang diberi jarak spasi sama antara kerucut satu dan lainnya. Gerakan saat melewati garisnya-pun tidak hanya meluncur lurus, akan tetapi harus meluncur zig-zag melewati kerucut-kerucut tersebut. Penilaiannya dihitung dari perolehan waktu dan kesempurnaan dalam melewatinya (tidak ada kerucut yang ter-lempar akibat senggolan saat meluncur).

1. *Slide*

Pelakunya diharuskan melakukan gerakan *slide* atau meluncur, namun tidak meluncur seperti biasanya. pada bagian akhir luncuran-nya harus melakukan pengereman dengan trik. Semakin sulit trik dan panjangnya jarak pengereman, semakin besar pula bobot nilai yang dihasilkan.

1. *Jump*

Dalam kategori ini pelaku harus melakukan lompatan dan melewati rintangan yang sudah diatur ketinggianya. Semakin tinggi pembatas (rintangan-nya) maka semakin besar pula bobot nilainya, trik lompatan juga mendapat penilaian di dalam kategori ini.

1. Rx

Kategori ini sama seperti *speed inline skate.* Pelakunya beradu kecepatan di sebuah lintasan. Namun yang membedakan, lintasan Rx ini seperti lintasan balapan motor yang berkelok-kelok.

* 1. **Kresnadea Saraga: *Freestyle Inline Skater Bandung***

Manusia pada hakikatnya dilahirkan dalam golongan berbeda-beda. Penilaian golongan tersebut biasanya dari status agama, suku, dan perekonomian-nya. Status ekonomi-pun terkadang bisa mempengaruhi penilaian masyarakat. Orang dengan golongan ekonomi menengah ke atas biasanya akan lebih disegani dan dihargai di lingkunganya. Berbeda dengan orang bergolongan ekonomi menengah kebawah terkesan selalu disepelekan.

Olahraga *inline skate* terkenal dengan olahraga yang memerlukan modal cukup besar, mengapa demikian?. Karena sudah tidak dipungkiri lagi, alat-alat atau perkakas yang digunakannya tidaklah murah. Itulah sebabnya kebanyakan para pelaku atau penggiat olahraga *inline skate* berasal dari kalangan menengah ke atas dalam bidang perekonomian-nya.

Kresnadea Saraga atau biasa dipanggil Kresna, ia adalah salah satu atlet *freestyle inline skate* terbaik milik Indonesia yang berasal dari daerah Bandung. Ia memulai karirnya dari nol. Kresna adalah sosok yang terlahir dari keluarga menengah kebawah dan hidup sangat sederhana sekali, sosoknya di kalangan para penggiat olahraga *inline skate* khususnya di kategori *freestyle inline skate-*pun sangat baik, bahkan dari hasil selama observasi di kalangan junior pegiat olah raga *inline skate* sosoknya sangat di gemari sampai seolah seperti seorang artis yang didatangi fans dan dimintai foto bareng.

Memang olahraga *inline skate* terkenal dengan harga sepatu *inline* nya yang mahal, dan kebanyakan penggiatnya pun terlahir dari orang-orang bergolongan ekonomi menengah ke atas. Namun walaupun begitu kresna sangat memiliki tekad, dan mimpi yang besar terhadap olahraga free style tersebut.

Berawal dari kisah perjuangannya yang sangat perih, mulai dari dipinjamkan sepatu oleh temannya bahkan sampai dia harus menunggu giliran untuk latihan karena menunggu dipinjamkan oleh temannya, dan kemudian ia bekerja di rental penyewaan sepatu. Sampai beberapa tahun belakangan ini, ia mendapat sponsor dari brand alat olah raga *inline skate* terkenal asal France (Perancis), hingga ia pernah menduduki sebagai juara nasional 4 kategori olahraga *freestyle inline skate*.

Secara tidak langsung, Kresna bisa mematahkan paradigma masyarakat tentang sebuah cita-cita atau mimpi besar itu bisa diwujudkan selama ada niat, tekad, usaha, dan do’a. karena menurutnya “Manusia itu pada sejatinya sudah diberikan kesempurnaan oleh sang pencipta. Manusia itu bisa lebih baik dan lebih mulia dibanding para malaikat, tapi manusia pun juga bisa menjadi lebih busuk dari jin atau iblis”. Ia adalah salah satu yang mematahkan paradigma bahwa setiap sesuatu hal besar butuh modal dalam bentuk apapun khususnya materi. Menurutnya “tidak perlu terlahir kaya untuk menjadi sukses. Manusia itu seperti wayang yang digerakan oleh dalangnya. Cukup perkuat niat, pertahankan tekad, lakukan usaha, dan perbanyak doa”. Terbukti, semua itu menjadi modal terbesarnya untuk mencapai semua yang ia dapatkan saat ini.

* 1. **Penulis Skenario / Script Writer**

Penulisan skenario dalam dokumenter dan fiksi sangatlah berbeda. Dalam sebuah skenario fiksi kita dapat dengan mudah menentukan apa yang kita inginkan dalam sebuah cerita. Berbedan dengan penulisan skenario di dalam sebuah film dokumenter, penulis dituntut untuk peka dalam keadaan dan realita yang terjadi paling terkini selama proses produksi film dokumenter. Untuk itu cukup sulit sekali menjadi seorang penulis dalam film dokumenter.

*Storytelling* yang baik, amat sangat diperlukan seorang penulis skenario dalam film dokumenter agar ceritanya menjadi hidup dan tidak membosankan. Baik dari sisi struktur cerita, sudut pandang, keseimbangan cerita, gaya dan lainnya. *Storytelling* yang baik mempunyai karakter yang kuat, alur yang menarik, dan solusi yang relevan untuk di terapkan nantinya. Akhirnya cerita memiliki alur yang kuat akan menjadi sebuah film dokumenter yang antinya akan sangat bagus. Selain itu cerita dalam dokumenter juga harus mengandung unsur seberapa inspiratif ceita tersebut, atau mengandung unsur inovatif.