

BAB II

LANDASAN TEORI

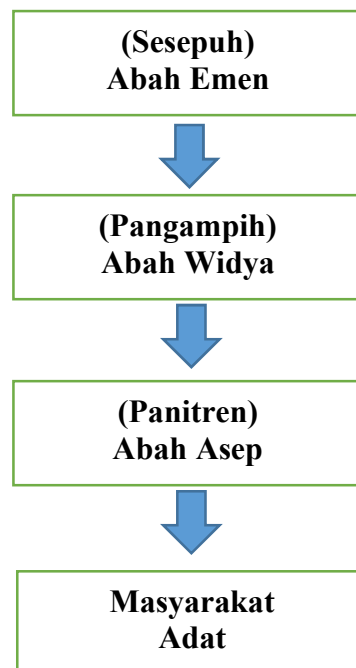
2.1 Kampung Cireundeu

Kampung Cireundeu merupakan sebuah kampung adat yang terletak di kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi, Jawa Barat. Kampung ini berbatasan dengan Gunung Gajah Langu dan gunung Jambul di sebelah utara, Gunung Puncak Salam di sebelah timur, Gunung cimenteng di sebelah selatan, Pasir Panji, TPA dan Gunung Kunci di sebelah barat, Dari ketinggian Gunung gajah langu ± 890 meter dpl. Berbatasan dengan Kampung Cireundeu terletak diperbatasan kota Cimahi dengan Kabupaten Bandung Barat tepatnya dengan Kecamatan Batujajar. Jarak dari kampung Cireundeu ke Kelurahan Leuwigajah ± 3 Km dan 4 Km ke kecamatan serta 6 Km ke kota atau Pemerintah Kota Cimahi, dengan keadaan topografi datar, bergelombang sampai berbukit¹. Menurut penuturan Bapak Jajang selaku Ketua Rw.02, terdapat ± 80 KK sebagai masyarakat adat dan hamper berpusat di Rt.02 dan secara global ± 360 KK merupakan warga kampung Cireundeu, sedangkan untuk luas pemukiman dari kampung Cireundeu ini sekitar ± 6 Ha, serta luas hutan dan pemukiman ± 60 Ha, luas tersebut hanya untuk luas tanah adat, tanah adat berbeda dengan tanah pemerintah.



Gambar 2.1 Wilayah Kampung Adat Cireundeu

Adat yang terus menerus diturunkan di kampung Cireundeu memiliki struktur tokoh adat lokal dan dalam Kampung Cireundeu terdapat struktur kelembagaan adat yang menjadi salah satu pendukung terlaksananya pelaksanaan aturan dan kesepakatan adat. Struktur kepemimpinan adat yang mereka hormati terdiri atas sesepuh atau tetua adat, pangampih, panitren, dan masyarakat adatnya itu sendiri. Komposisi kelembagaan adat di Kampung Cireundeu, adalah seperti terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 2.2 Struktur Adat Kampung Cireundeu

Kampung adat ini memiliki keunikan tersendiri dimana warga aslinya tidak mengkonsumsi nasi yang berasal dari padi. Sebagai gantinya, warga Cireundeu memanfaatkan singkong untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Pemilihan singkong sebagai bahan makanan pokok tersebut bukan tanpa alasan. Hal ini memiliki keterkaitan erat dengan kondisi rakyat Cireundeu pada masa penjajahan Belanda dulu. Singkong dipilih oleh para para tetua adat untuk memerdekakan masyarakat desanya secara pangan³. Singkong juga sekaligus solusi kemungkinan gagal panen karena singkong dapat ditanam sepanjang tahun. Jenis singkong yang dipilih pun merupakan singkong pahit yang dikenal memiliki kandungan sianida tinggi. Pemilihan singkong tersebut merupakan bentuk pencegahan agar singkong tidak dirampas oleh Belanda sebagai upeti. Untuk itu diperlukan cara khusus dalam mengolahnya menggunakan kain dan anyaman bambu untuk menghilangkan sianida pada singkong. Cara-cara pengolahan singkong tersebut pada mulanya dirahasiakan dan hanya dibagikan secara turun-temurun. Setelah era kemerdekaan, cara tersebut tidak lagi dirahasiakan dan telah dipatenkan.

Keunikan kampung Cireundeu yang terletak pada Rasi (Beras Singkong) yang dijadikan sebagai bahan pangan utama, hal tersebut memiliki sejarah tersendiri hingga menjadikan singkong sebagai bahan pangan utama, selain dari masa penjajahan dulu, ada adat turun temurun yang memang harus dilestarikan oleh warga Kampung Cireundeu yang mempercayai mengenai adat tersebut, terutama bagi keturunan langsung dari Haji Ali yang merupakan nenek moyang asli Kampung Cireundeu, menurut penuturan abah Emen selaku keturunan langsung dari Haji Ali sebagai cucu, abah Emen mengatakan bahwa singkong merupakan

³ Diakses dari halaman <https://www.kanal.web.id> pada tanggal 18 Februari 2018 pukul 17.03 WIB.

pangan utama yang telah ada dari sebelum abah Emen lahir, secara tradisi singkong merupakan simbol yang menggambarkan pedoman yang mereka anut yaitu *“Teu Nyawah Asal Boga Pare, Teu Boga Pare Asal Boga Beas, Teu Boga Beas Asal Bisa Nyangu, Teu Nyangu Asal Dahar, Teu Dahar Asal Kuat”* yang memiliki arti yaitu tidak punya sawah asal memiliki padi, tidak punya padi asal memiliki beras, tidak memiliki beras asal memiliki nasi, tidak memiliki nasi asal makan, tidak makan asal kuat. Arti dari pedoman tersebut memiliki arti bahwa makan tidak harus selalu nasi yang berasal dari padi, namun sisi lain dari pedoman tersebut, warga asli Kampung Cireundeu yang sekarang masih meneruskan tradisi untuk mengonsumsi nasi sebagai pangan utama, tidak makan asal kuat memiliki arti yaitu meminta kekuatan pada Pangeran dan ketika warga kampung cireundeu memakan nasi yang berasal dari padi akan ada perasaan aneh yang dirasakan, memakan nasi bukan berarti dilarang oleh para tokoh warga Kampung Cireundeu, tetapi perasaan tersebut muncul karena rasa menjunjung tinggi dan menghargai adat yang masih kental di Kampung Cireundeu.

2.2 Pangan

Pangan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang bersumber dari sumber hayati dan air, baik yang diolah maupun yang tidak diolah. Menurut Peraturan Pemerintah RI Nomor 28 tahun 2004 adalah segala sesuatu yang berasal dari sumber hayati dan air, baik yang diolah maupun yang tidak diolah, yang diperuntukkan sebagai makanan atau minuman bagi konsumsi manusia, termasuk bahan tambahan pangan, bahan baku pangan, dan bahan lain yang digunakan dalam proses penyiapan, pengolahan, dan atau pembuatan makanan atau minuman.

2.2.1 Singkong

Singkong yang dikenal juga dengan ubi kayu merupakan bahan makanan yang dapat dijadikan bahan makanan alternatif. Bargumono dan Suyadi (2013, hlm. 34) menyatakan bahwa singkong sebenarnya berasal dari benua Amerika. Tepatnya dari negara Brazil yang kemudian tersebar ke Afrika, Madagaskar, India, dan Tiongkok. Persebarannya ke Indonesia sendiri diawali oleh orang Portugis pada abad ke 16 dan mulai ditanam secara komersil pada tahun 1810.

Dalam penanamannya singkong akan tumbuh dengan baik di negara dengan curah hujan antara 1.500 - 2.500 mm/tahun dan suhu di atas 10°C. Jika suhu terlalu rendah maka tanaman singkong tersebut akan berukuran kerdil. Selain itu singkong juga memerlukan sinar matahari sekitar 10 jam/hari untuk kesuburan daun dan umbinya.

Singkong sendiri termasuk ke dalam umbi-umbian yang mengandung banyak gizi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 100 gram singkong dengan 85% jumlah yang dapat dimakan, didapatkan kandungan berupa 154 kilokalori, 1 gram protein, 36,8 gram karbohidrat, 0,3 gram lemak, 77 miligram kalsium, 24 miligram fosfor, dan 1,1 miligram besi. Disamping itu terdapat juga vitamin A, B dan C dalam singkong.

2.3 Pengolahan

Pengolahan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata olah, yang berarti laku; cara (melakukan sesuatu); perbuatan; bukan buatan; bukan main; tingkah; canda. Sementara itu Minantyo (2011, hlm. 145) berpendapat bahwa mengolah adalah suatu proses menangani bahan makanan dari mentah (dasar) menjadi bahan makanan siap saji yang dalam prosesnya bisa terjadi penerapan suhu

maupun tidak yang bertujuan untuk membuat bahan makanan lebih mudah dicerna dalam tubuh kita, membuat makanan aman untuk dimakan, meningkatkan rasa pada makanan tersebut, dan melengkapi atau menyeimbangkan kandungan gizi jika dicampur dengan bahan makanan lain.

Lebih jauh Sucipto (2015, hlm. 15) mengungkapkan pendapatnya mengenai pengolahan makanan bahwa pengolahan makanan adalah serangkaian kegiatan dalam menangani makanan yang dimulai sejak pengadaan bahan makanan sampai penyajian makanan, dalam lima unsur yaitu tempat, orang, peralatan makanan, dan metode proses pengolahan makanan.

Dengan demikian, pengolahan singkong dapat diartikan sebagai kegiatan menangani singkong dengan tujuan untuk membuat singkong lebih mudah dicerna, aman dimakan, meningkatkan rasa, dan menyeimbangkan gizi yang terkandung di dalam singkong tersebut dengan cara dicampur dengan bahan makanan lain.

2.4 Film Dokumenter

Menurut Nichols dalam Tanzil, Ariefiansyah dan Trimarsanto (2010, hlm. 1) film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data. Kejadian atau realitas dalam hal ini dipahami sebagai apa yang terlihat oleh pembuat film, sesuatu yang mengganggu atau menggelitik rasionalitas pembuat film, dan sesuatu yang memunculkan pertanyaan lebih jelas lagi dalam pembuatan film.

Film dokumenter juga memiliki beberapa karakter teknis yang khas, yang tujuan utamanya yaitu untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentisitas peristiwa yang direkam. Umumnya film dokumenter memiliki bentuk sederhana dan jarang sekali menggunakan efek visual. Jenis

kamera yang digunakan biasanya ringan (kamera tangan) serta menggunakan lensa *zoom*, stok film cepat, dan perekam suara *portable* (mudah dibawa) sehingga memungkinkan untuk melakukan pengambilan gambar dengan kru yang minim (2 orang). Efek suara dan ilustrasi pun jarang digunakan. Dalam menyampaikan informasi pada penontonnya, film dokumenter seringkali menggunakan narator untuk membawakan narasi, atau menggunakan metode wawancara.

Menurut Widagdo (2010, hlm. 23) film dokumenter merupakan sebuah film yang perekaman gambar dan suaranya menggunakan fakta yang faktual dan aktual. Film dokumenter juga memiliki tujuan dan ideologi sehingga film dokumenter sering dikaitkan dengan jurnalistik. Terdapat sesuatu yang membedakan film dokumenter dengan tipe audio visual lainnya yaitu *story-telling* (penceritaan) yang tidak terdapat dalam jurnalistik dan dokumentasi.

2.4.1 Kategori Umum Film Dokumenter

Terdapat banyak tipe dan jenis film dokumenter yang beragam. Setiap jenis film tersebut dikategorikan sesuai dengan kriteria dan pendekatan yang spesifik. Ayawaila (2008, hlm. 37-38) mengungkapkan kategori film dokumenter sebagai berikut:

A. Laporan Perjalanan

Bentuk dokumenter ini juga dikenal dengan sebutan *travel film*, *travel film documentary*, *adventure film* dan *road movie*. Penuturan jenis dokumenter ini mendokumentasikan pengalaman yang didapatkan selama melakukan perjalanan jauh. Sekarang ini banyak televisi yang membuat program dengan pendekatan dokumenter perjalanan, misalnya Jelajah (Trans TV), Jejak Petualang (TV7/

Trans7), Bag Packer (TVOne) dan sebagainya, bahkan di beberapa televisi berbayar membuat saluran televisi khusus laporan perjalanan seperti Travel and Living. Karena penayangannya di televisi, maka kedalaman permasalahannya sangat disesuaikan dengan kebutuhan televisi.

B. Sejarah

Film dokumenter jenis ini dibuat untuk tujuan propaganda dan disebut dengan *illusion of reality*. Dalam jenis dokumenter ini fakta sejarah direpresentasikan melalui media interpretasi imajinatif untuk tujuan propaganda politik tertentu. Pada masa sekarang, film sejarah sudah banyak diproduksi karena terutama karena kebutuhan masyarakat akan pengetahuan dari masa lalu. Tingkat pekerjaan masyarakat yang tinggi sangat membatasi mereka untuk mendalami pengetahuan tentang sejarah, hal inilah yang ditangkap oleh televisi untuk memproduksi film-film sejarah. Sekarang ini di Metro TV sering ditayangkan Metro Files, program dokumenter yang mengupas sejarah yang tidak terungkap di Indonesia. Dalam beberapa tayangannya sempat membahas tentang budaya Tionghoa di Jakarta (Batavia) dalam judul Merah Hitam di Batavia, pengupasan kepahlawanan Dr. Johannes Leimena, seorang negarawan yang gigih dan memberi kontribusi terhadap berdirinya puskesmas dalam judul Mutiara dari Timur, serta tentang tokoh pergerakan bangsa yang berjuang melalui pendidikan dalam Lentera Bangsa.

C. Potret/Biografi

Jenis biografi ini merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap

hebat, menarik, unik atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek *human interest*, sementara isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan, atau simpati. Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas – di dunia atau masyarakat tertentu – atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik. Ada beberapa istilah yang merujuk kepada hal yang sama untuk menggolongkannya. Pertama, potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek human interest dari seseorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. Isinya bisa berupa sanjungan, simpati, kritik pedas atau bahkan pemikiran sang tokoh.

D. Perbandingan

Dokumenter perbandingan dikemas dalam tema dan bentuk yang bervariasi. Selain itu dapat pula digabungkan dengan penuturan lainnya untuk menekankan sebuah perbandingan. Dalam bentuk perbandingan umumnya diketengahkan perbedaan suara mengenai suatu situasi atau kondisi dari suatu objek/subjek dengan yang lainnya. Dokumenter ini mentengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James. Selama empat tahun, ia mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee untuk menjadi atlet basket profesional.

Michael Moore dalam *Sicko* (2007) membandingkan kebijakan dan pelayanan kesehatan di Amerika Kesehatan dengan tiga negara maju lainnya, yaitu Kanada, Inggris dan Perancis serta satu negara berkembang yang justru tetangga

Amerika Serikat sendiri yaitu Kuba. Hasilnya ternyata Amerika Serikat sangat jauh tertinggal dalam pelayanan kesehatan bahkan antara orang yang punya asuransi dan yang tidak memiliki asuransi hampir tidak ada bedanya sebab pada akhirnya uang asuransi mereka juga sulit keluar sehingga mereka harus membayar sendiri biaya dokter atau rumah sakitnya. Negara pembandingnya sangat-sangat menyjahterakan penduduknya, bahkan di Kuba, orang yang sakit hanya ditanya nama dan usia – sama sekali tidak ditanya warga negara atau bukan – saat mendaftar ke klinik atau rumah sakit yang kemudian setelah itu pada pasien tersebut ditunjuk seorang dokter dan seorang perawat yang akan mengurusnya. Sedangkan di Amerika Serikat sendiri seorang pasien yang membutuhkan pelayanan kesehatan di rumah sakit atau klinik harus menunggu hingga belasan jam bahkan sampai berhari-hari.

E. Kontradiksi

Dari sisi maupun isi film dokumenter jenis ini memiliki kemiripan dengan perbandingan, hanya saja kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Tipe perbandingan hanya memberikan bentuk-bentuk alternatif, sedangkan tipe kontradiksi lebih menekankan pada visi dan solusi mengenai proses menuju suatu inovasi. Dokumenter ini mentengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James. Selama empat tahun, ia mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee untuk menjadi atlit basket profesional. Michael Moore dalam *Sicko* (2007) membandingkan kebijakan dan pelayanan kesehatan di Amerika Kesehatan dengan tiga negara maju lainnya, yaitu Kanada, Inggris dan Perancis serta satu

negara berkembang yang justru tetangga Amerika Serikat sendiri yaitu Kuba. Hasilnya ternyata Amerika Serikat sangat jauh tertinggal dalam pelayanan kesehatan bahkan antara orang yang punya asuransi dan yang tidak memiliki asuransi hampir tidak ada bedanya sebab pada akhirnya uang asuransi mereka juga sulit keluar sehingga mereka harus membayar sendiri biaya dokter atau rumah sakitnya. Negara pembandingnya sangat-sangat menyejahterakan penduduknya, bahkan di Kuba, orang yang sakit hanya ditanya nama dan usia – sama sekali tidak ditanya warga negara atau bukan – saat mendaftar ke klinik atau rumah sakit yang kemudian setelah itu pada pasien tersebut ditunjuk seorang dokter dan seorang perawat yang akan mengurusnya. Sedangkan di Amerika Serikat sendiri seorang pasien yang membutuhkan pelayanan kesehatan di rumah sakit atau klinik harus menunggu hingga belasan jam bahkan sampai berhari-hari.

F. Ilmu Pengetahuan

Dokumenter ilmu pengetahuan berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori atau sistem berdasarkan ilmu disiplin tertentu. Dokumenter tipe ilmu pengetahuan terbagi dalam dua bentuk kemasan dengan tujuan publik berbeda. Film yang ditujukan untuk publik khusus disebut dengan film edukasi, sedangkan untuk publik umum dan luas disebut film instruksional. Film dokumenter genre ini sesungguhnya yang paling dekat dengan masyarakat Indonesia, misalnya saja pada masa Orde Baru, TVRI sering memutar program berjudul Dari Desa Ke Desa ataupun film luar yang banyak dikenal dengan nama Flora dan Fauna. Tapi sebenarnya film ilmu pengetahuan sangat banyak variasinya lihat saja akhir tahun 1980-an ketika RCTI (pada masa itu masih menjadi televisi berbayar) memutar program Beyond 2000, yaitu film ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan

teknologi masa depan. Saat itu beberapa kalangan cukup terkejut sebab pengetahuan yang mereka dapatkan berbeda dari dokumenter yang mereka lihat di TVRI. Jenis ini bisa terbagi menjadi sub-genre yang sangat banyak.

G. Nostalgia

Dalam dokumenter nostalgia kisah yang kerap diangkat adalah kisah kilas-balik dan napak tilas para veteran. Bentuk nostalgia tersebut kadang dikemas dengan menggunakan penuturan perbandingan yang menitik beratkan perbandingan mengenai kondisi dan situasi di masa lalu dengan masa kini. Film-film jenis ini sebenarnya dekat dengan jenis sejarah, namun biasanya banyak menengahkan kilas balik atau napak tilas dari kejadian-kejadian dari seseorang atau satu kelompok. Pada tahun 2003, Rithy Panh membuat *S21: The Khmer Rouge Death Machine* di mana ia mendatangkan beberapa orang yang merupakan dua pihak dari kekejaman Khmer Merah, baik dari pihak korban maupun para penyiksa di masa lalu.

H. Rekonstruksi

Dokumenter jenis ini umumnya dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah, termasuk pada film etnografi dan antropologi visual. Dalam dokumenter ini pecahan-pecahan atau bagian-bagian peristiwa masa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah. Dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Biasanya ada kesulitan tersendiri dalam mempresentasikannya kepada penonton sehingga harus dibantu rekonstruksi peristiwanya. Peristiwa yang memungkinkan direkonstruksi dalam film-film jenis

ini adalah peristiwa kriminal (pembunuhan atau perampokan), bencana (jatuhnya pesawat dan tabrakan kendaraan), dan lain sebagainya. Contoh film jenis ini adalah Jejak Kasus, Derap Hukum dan Fokus.Rekonstruksi yang dilakukan tidak membutuhkan *mise en scene* (pemain, lokasi, kostum, make-up dan lighting) yang persis dengan kejadiannya, sehingga sangat berbeda doku-drama yang memang membutuhkan keotentikan yang tinggi. Yang hendak dicapai dari rekonstruksi di sini adalah sekedar proses terjadinya peristiwanya itu. Dalam membuat rekonstruksi, bisa dilakukan dengan *shoot live action* atau bisa juga dibantu dengan animasi. *National Geographic Channel* dalam seri televisinya pernah membuat *Locked-Up Abroad* yang umumnya bercerita penangkapan yang berlatar belakang narkoba, terorisme hingga permasalahan lain. Permasalahannya penangkapan tersebut dilakukan di luar negara tokoh dalam film tersebut sehingga membuat persoalannya menjadi semakin rumit. Dalam tayangan tersebut, konstruksi biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang dialami tokoh yang bercerita dalam tayangan tersebut.

I. Investigasi

Dalam dokumenter investigasi terkadang dilakukan kegiatan rekonstruksi untuk mengungkapkan suatu peristiwa yang terjadi di masa lalu. Dokumenter jenis ini mencoba mengungkapkan suatu peristiwa yang belum atau tidak pernah terungkap jelas. Tipe ini disebut pula *investigative journalism* karena metode kerjanya dianggap berkaitan erat dengan jurnalistik. Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Biasanya aspek visualnya yang tetap ditonjolkan. Peristiwa yang diangkat merupakan peristiwa yang ingin diketahui lebih mendalam, baik diketahui oleh publik ataupun tidak. Umpamanya korupsi

dalam penanganan bencana, jaringan kartel atau mafia di sebuah negara, tabir dibalik sebuah peristiwa pembunuhan, ketenaran instan sebuah band dan sebagainya. Peristiwa seperti itu ada yang sudah terpublikasikan dan ada pula yang belum, namun persisnya seperti apa bisa jadi tidak banyak orang yang mengetahui.

J. *Assosiation Picture Story*

Dokumenter *assosiation picture story* disebut sebagai film eksperimen atau film seni. Gabungan gambar, musik, dan suara atmosfer (*noise*) secara artistik menjadi unsur utama. Biasanya film dokumenter jenis ini tidak pernah menggunakan narasi, komentar, maupun dialog. Jenis dokumenter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar-gambar yang tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan editing, maka makna yang muncul dapat ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka. Film yang sangat berpengaruh dalam genre ini adalah *A Man With The Movie Camera* karya Dziga Vertov.

K. Buku Harian

Dokumenter buku harian disebut juga *diary film*. Bentuk penuturan film dokumenter ini sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari yang ditulis dalam buku harian pribadi. Seperti halnya sebuah buku harian, maka film ber-genre ini juga mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Tentu saja sudut pandang dari tema-temanya menjadi sangat subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat dia tinggal, peristiwa yang dialami atau bahkan perlakuan kawan-kawannya terhadap dirinya. Dari segi pendekatan film jenis memiliki

beberapa ciri, yang pada akhirnya banyak yang menganggap gayanya konvensional. Struktur ceritanya cenderung linear serta kronologis, narasi menjadi unsur suara lebih banyak digunakan serta seringkali mencantumkan ruang dan waktu kejadian yang cukup detil, misalnya Rumah Dadang, Jakarta. Tanggal 7 Agustus 2011, Pukul 13.19 WIB. Pada beberapa film, jenis *diary* ini oleh pembuatnya digabungkan dengan jenis lain seperti laporan perjalanan (*travel-doc*) ataupun nostalgia.

L. Dokudrama

Dokudrama merupakan bentuk dan gaya bertutur yang memiliki motivasi komersial. Cerita yang disampaikan berupa rekonstruksi suatu peristiwa atau potret mengenai sosok seseorang baik itu tokoh atau masyarakat awam. Selain menjadi sub-tipe film, dokudrama juga merupakan salah satu dari jenis dokumenter. Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung untuk direkonstruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan kalau memungkinkan dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Begitu pula dengan tokoh, pastinya akan dimainkan oleh aktor yang sebisa mungkin dibuat mirip dengan tokoh aslinya. Contoh dari film dokudrama adalah ini adalah JFK (Oliver Stone), G30S/PKI (Arifin C. Noer), *All The President's Men* (Alan J. Pakula) dsb. Uniknya, di Indonesia malah pernah ada dokudrama yang tokoh utamanya dimainkan oleh pelakunya sendiri yaitu Johny Indo karya Franky Rorimpandey. Pada waktu itu sangat menghebohkan karena Johny Indo juga dikenal sebagai pemain film sebelum kejadian perampokan toko emas.

2.4.2 Gaya Bertutur Film Dokumenter

Gaya bertutur dalam film dokumenter terdiri dari bermacam-macam kreativitas, seperti gaya humoris, puitis, satire, anekdot, serius, semi serius, dan lain sebagainya. Ayawaila (2008, hlm. 90-91) mengelompokkannya sebagai berikut:

A. Eksposisi (*Expository Documentary*)

Tipe pemaparan eksposisi termasuk konvensional. Umumnya tipe format dokumenter televisi menggunakan narator sebagai penutur tunggal. Karena itu narasi atau narator tersebut dikenal dengan *Voice of God* karena aspek subjektivitas narator.

B. Observasi (*Observational Documentary*)

Tipe observasi hampir tidak menggunakan narator. Tipe ini berkonsentrasi pada dialog dari para subjek. Pada tipe ini sutradara menempatkan dirinya sebagai observator.

C. Interaktif (*Interactive Documentary*)

Dalam tipe ini sutradara yang berperan aktif di dalam film sehingga komunikasi sutradara dengan subjeknya ditampilkan dalam gambar (*in frame*). Tujuannya yaitu untuk memperlihatkan adanya interaksi langsung antara sutradara dengan subjek.

D. Refleksi (*Reflexive Documentary*)

Tipe ini merefleksikan prinsip teori mengenai film kebenaran atau *Kino-Pravda* (*film truth*), yakni semua adegan harus apa adanya. Tipe ini juga menekankan bahwa kamera merupakan mata film yang merekam berbagai realita yang disusun kembali berdasarkan pecahan *shot* demi *shot* yang dibuat.

E. Performatif (*Performative Documentary*)

Gaya performatif adalah gaya yang mendekati film fiksi. Hal ini karena pada gaya performatif kemasan lebih diperhatikan dan harus dibuat semenarik mungkin. Bila umumnya dokumenter tidak mementingkan alur penuturan atau plot, dalam gaya ini plot justru lebih diperhatikan. Sebagian pendapat mengategorikannya sebagai film semi dokumenter.

Pada pembuatan film dokumenter ini peneliti menggunakan kategori film dokumenter ilmu pengetahuan yang dikemas menjadi film instruksional. Pemilihan kategori ini dinilai paling tepat untuk menyampaikan informasi mengenai pengolahan singkong dan toleransi pangan di kampung Cireundeu kepada masyarakat luar. Gaya bertutur yang digunakan merupakan gaya bertutur eksposisi. Gaya bertutur ini dipilih karena menggunakan narasi tunggal (*Voice of God*).

2.5 Director of Photography (Penata Kamera)

Di Indonesia, selama bertahun-tahun jabatan penata fotografi sering disalahartikan sebagai operator kamera (*cameraman*). Operator kamera adalah orang yang mengoperasikan kamera, sementara penata fotografi mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera. Penata fotografilah yang mengkoordinasikan seluruh departemennya untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut sementara operator kamera bertanggungjawab mengoperasikan kamera tanpa menentukan lensa atau filter kamera apa yang cocok atau jenis dan filter lampu apa yang dipakai. Pendeknya, penata fotografi merancang apa yang harus dilakukan oleh operator kamera.

Penyebab salah kaprah tersebut adalah karena banyak yang tidak memahami perbedaan antara operator kamera dan penata fotografi sehingga keduanya

dianggap sama. Meskipun begitu untuk menjadi penata fotografi yang baik seseorang harus mempunyai jam terbang yang cukup sebagai operator kamera. Di samping itu, biasanya biaya penyewaan penata fotografi dan operator kamera tidak dapat dilakukan secara terpisah. Minimnya produksi film, terutama sejak tahun 1992, juga mempengaruhi hal ini.

Menurut Effendy (2014, hlm. 55-56) seiring dengan berjalannya waktu, produksi sinetron semakin berkembang. Hal ini memberikan kesempatan kepada sejumlah operator kamera untuk mengasah keterampilannya agar dapat dipromosikan menjadi penata fotografi. Unikny, sekalipun sudah menjadi penata fotografi, kebanyakan masih senang mengoperasikan kamera.

Dalam kajian film, kedudukan seorang juru kamera atau *director of photography* sangat penting. Seorang juru kamera diibaratkan sebagai mata sutradara karena aspek pengambilan gambar yang bagus dan menarik menjadi tanggung jawab *director of photography* atas persetujuan sutradara. Dalam hal ini juru kamera menjadi kaki tangan sutradara. Keinginan sutradara berdasarkan skenario dapat diwujudkan jika juru kamera sanggup bekerja sama dengan baik. Akan tetapi hal ini tidak menutup kemungkinan bagi keduanya untuk berdiskusi mengenai sebuah *shot* yang akan dilakukan. Hal ini untuk mencegah kehendak yang berbeda dalam pengambilan gambar antara sutradara dan juru kamera.

Dalam Kongres Persatuan Karyawan Film dan Televisi Indonesia ke-IV di Jakarta, Askurifai Baksin (2003, hlm. 29) merumuskan batasan mengenai juru kamera sebagai seorang karyawan film dan televisi profesional. Yaitu berfungsi sebagai perekam unsur visual dengan sine kamera, baik mekanik maupun elektronik

dalam pembuatan film seta bertanggung jawab atas kualitas teknik, artistik dan dramatik dari rekaman tersebut.

2.5.1 Tugas dan Tanggung Jawab *Director of Photography*

Secara garis besar tugas dari seorang *director of photography* adalah untuk menampilkan gambar yang diinginkan oleh sutradara. Selain itu juga untuk menghasilkan gaya fotografis yang telah disetujui sebelumnya. Brown (2012, hlm. 290) mengemukakan tugas dan tanggung jawab dari seorang *director of photography* ke dalam beberapa poin, yaitu:

- Mengatur tampilan *scene* dengan konsultasi bersama sutradara.
- Mengarahkan pencahayaan/*lighting* proyek.
- Mengkomunikasikan dengan *gaffer* dan *key grip* untuk menghasilkan gambar yang optimal: penggunaan unit khusus, gel, *cut* dengan bendera, *silks*, *overhead*, difusi, dan sebagainya. mengarahkan dan mengawasi proses pencahayaan.
- Berkoordinasi dengan bagian *production designer*, *wardrobe*, *makeup*, dan efek mengenai keseluruhan tampilan film.
- Mengatur filtrasi kamera.
- Mengatur lensa: termasuk penggunaan *zoom* atau lensa utama (meskipun terkadang disesuaikan dengan sutradara).
- Jika menggunakan HMI, harus dipastikan tidak terdapat masalah *flicker*.
- Selalu memperhatikan dan berkonsultasi mengenai *continuity*: melewati batas, arah *screen*, dan sebagainya.
- Menjadi *backstop* dan memastikan bahwa sutradara tidak melupakan *shots* khusus yang diperlukan.

- Mengatur timnya: operator kamera, asisten kamera, bagian listrik, *grip*, dan kru kamera lainnya.
- Memperhatikan kesalahan *continuity* secara fisik: pakaian, properti, latar, dan sebagainya. Terdapat bagian khusus yang bertugas mengatur *continuity* namun karena DP melihat melalui lensa maka akan lebih mudah dalam menemukan kesalahan.
- Menentukan *raw stock* tertentu atau jenis video kamera yang digunakan untuk proses khusus atau untuk *video footage*.
- Menentukan dan menginformasikan pada asisten kamera mengenai penggunaan T.
- Memastikan semua kebutuhan teknis sesuai dengan kebutuhan: ketepatan kecepatan film, *shutter angle*, dan sebagainya.

2.6 Kamera

Sebelum era digital, kamera dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu kamera foto (*still photography*), kamera film/movie (*cinema photography*), dan kamera video (*video photography*). Ketiga jenis kamera tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda. Perbedaannya terletak pada aspek bahan penyimpan gambar dan proses terjadinya gambar. Untuk kamera foto dan kamera film bahan baku yang digunakan adalah pita selluloid. Setelah proses pengambilan gambar, laten imej yang belum terlihat kemudian diproses lagi secara kimiawi. Sementara itu untuk jenis kamera video prosesnya lebih sederhana. Hal ini karena dengan menggunakan bahan baku kaset video setelah pengambilan gambar hasilnya dapat langsung dilihat karena gambar diambil secara optis dan elektronik.

Dilihat dari gambar yang dihasilkan, ketiga jenis kamera tersebut memiliki perbedaan. Kamera foto menghasilkan gambar-gambar tunggal tidak bergerak (*still single picture*) sedangkan kamera film dan video memiliki kesamaan yaitu sama-sama menghasilkan gambar hidup atau citra bergerak (*motion picture*).

2.6.1 Jenis-Jenis Kamera Sinema

a. Analog

Kamera sinema jenis film ini pertama diciptakan pada akhir abad ke-18. Hingga saat ini kamera film terus-menerus mengalami peningkatan dari segi kualitas meskipun prinsip kerjanya masih sama. Kamera sinema analog juga tersedia dalam berbagai merek tetapi dengan cara kerja yang tetap sama. Badan kamera biasanya terlihat seperti kotak besar dengan beberapa kotak kecil yang menempel. Di sisi depan kotak terdapat *lens mount* untuk memasang lensa film. Di bagian samping terdapat *view finder* yang berfungsi untuk mengkomposisikan dan memfokuskan gambar. Sedangkan di bagian belakang biasanya terdapat *magazine* yang berisi gulungan seluloid sebagai media penyimpanan.

b. Digital

Kamera sinema digital tersedia dalam berbagai produsen dan merek. Jenis-jenis kamera tersebut disesuaikan dengan tujuan penggunaannya. Beberapa jenis kamera tersebut yaitu DSLR atau DSLM, kamera video, dan kamera sinema. Kamera DSLR dan DSLM sebenarnya merupakan kamera yang ditujukan untuk mengambil foto tetapi memiliki fitur perekaman video. Kamera video merupakan kamera yang digunakan dalam *broadcasting*. Sedangkan kamera sinema digunakan untuk membuat film.

Dalam pembuatan film dokumenter ini peneliti menggunakan kamera DSLM. Pemilihan kamera DSLM memiliki jangkauan gelap terang yang lebih tinggi (*high dynamic range*) dibandingkan dengan DSLR. Selain itu kamera DSLM memiliki fitur *cinema log* yang dapat mempermudah proses *grading color* pada proses *editing*. Dengan begitu film dokumenter yang dibuat pun dapat disajikan sesuai kenyataan dengan kualitas yang baik.

2.6.2 Aspek Teknis Sinematografi Kamera DSLM

Kamera DSLM pada awalnya ditujukan untuk keperluan fotografi. Namun perkembangan teknologi sensor telah memungkinkan kamera ini untuk dapat merekam video dengan kualitas yang lebih baik dari kamera video untuk kalangan awam. Hal ini juga didukung oleh kemampuannya untuk berganti-ganti lensa. Namun demikian tidak setiap fotografer memanfaatkan kemampuan merekam video dengan kamera DSLM. Hal ini dapat dikarenakan kurangnya pemahaman fotografer tersebut terhadap aspek-aspek teknis video maupun sinematografi secara khusus. Aspek-aspek teknis tersebut adalah:

a. *Compression* dan *Bit Rate*

Compression pada hal ini mengacu pada metode memangkas ukuran data dari hasil gambar perekaman. Umumnya DSLM memakai standar kompresi yang sama. Untuk fotografi yaitu JPEG untuk kompresi dan RAW untuk hasil dengan ukuran yang lebih tinggi. Sedangkan untuk video umumnya menggunakan kompresi H264 dan AVCHD. Untuk keperluan *streaming* yang lebih ringan disediakan standar Mpeg-4. Selain itu perekaman video DSLM mempunyai

batasan dalam durasi, tidak seperti kamera yang memang dikhususkan untuk merekam video.

Bit rate merupakan jumlah rata-rata nilai bit yang diperlukan data video atau audio untuk menghasilkan suara maupun visual dalam satu detik. Semakin besar *bit rate* maka semakin baik kualitas suara dan visual yang dihasilkan. Hal ini tentunya juga mempengaruhi ukuran *file*.

Tabel 2.1 Tabel *Bit Rate* dan *CODEC*

<i>CODEC</i>	<i>Data bit</i>	<i>Data throughput at 1920x1080 24p</i>	<i>Storage space at 1920x1080</i>
4:2:0 (H.264, AVCHD, MPG-4)	8-bit	18Mb/s	20GB/hr
ProRes 4:4:4	12-bit	264 Mb/s	119GB/hr
ProRes 4:4:4	12-bit	396 Mb/s	178GB/hr
Avid DNxHD 4:4:4	12-bit	352 Mb/s	147.8GB/hr
CinemaDNG (compressed)	12-bit	<i>Varies based on compression level</i>	<i>Varies based on compression level</i>
Cinema DNG (raw, uncompressed)	12-bit	357 Mb/s	<i>500GB for just under 2 hours in full HD or under 90 minutes in 2K</i>

b. *Frame Rate*

Jumlah rangkaian gambar yang terlihat setiap detik disebut dengan *frame rate*. *Frame rate* yang normal yaitu sebanyak 24 gambar dalam 1 detik. Hal ini didapatkan pada awal kamera film (*motion picture*). *Frame rate* inilah yang kemudian menjadi acuan bagi sebagian besar kamera DSLM yang memiliki mode perekaman video. Tetapi karena terdapat perbedaan prinsip kerja dengan video, *frame rate* pada video yang dipancarkan untuk tayangan televisi memiliki standar yang berbeda-beda di beberapa negara. Beberapa *frame rate* tersebut dikenal dengan istilah PAL, NTSC dan SECAM. Di Indonesia sendiri standar yang digunakan adalah PAL. *Frame rate* ini terdiri dari 25 *fps* (*frame per second*). Pemahaman mengenai *frame rate* ini juga berguna dalam melakukan *editing* video.

c. *Aspect Ratio* dan *Frame Size*

Lebar dan tinggi *frame* video disebut dengan *frame size*. *Frame size* tersebut menggunakan satuan *pixel*, misalnya sebuah video dengan ukuran *frame* 720x576 *pixel*. Untuk video digital *frame size* yang dimaksud adalah resolusi. Semakin tinggi resolusi gambar maka semakin besar pula informasi yang dimuat. Begitu juga kebutuhan memori untuk membaca informasi tersebut menjadi lebih besar. sementara itu *aspect ratio* merupakan acuan utama dalam standar perbandingan lebar dan tinggi *frame* yang akan ditampilkan.

Standar utama yang berlaku dalam dunia televisi Indonesia menggunakan rasio 4:3 pada era TV tabung, sementara untuk televisi dengan teknologi LCD, LED, dan plasma digunakan rasio 18:9. Hal ini dikarenakan mulai berkembangnya alat perekam gambar dan kamera yang mulai menggunakan sensor berteknologi tinggi dengan pilihan resolusi 720p *HD* atau yang lebih tinggi 1080p *Full HD*. Bahkan

beberapa kamera seri tertentu sudah mendukung resolusi *Ultra HD* atau 4K. Untuk kamera DSLM pada saat ini sudah mendukung resolusi *Ultra HD* tetapi alat proyeksi gambar masih banyak yang belum mendukung resolusi ini.

d. *Progressive* dan *Interlace*

Interlace adalah sebuah sistem yang dibuat untuk menghilangkan kedipan layar pada televisi analog. Penggunaan sistem ini karena prinsip kerja pada televisi berbeda dengan prinsip kerja proyektor film di bioskop. Layar televisi membentuk gambar dalam pola menggaris dengan menembakkan elektron ke layar. Ketika elektron menyentuh layar maka titik di layar akan bercahaya. Dalam LCD disebut dengan *pixel*. Penembak elektron harus menyusun setiap titik di layar hingga penuh dari kiri ke kanan di setiap barisnya hingga penuh dan dilakukan setiap frame. Proses ini disebut *scanning*. Sementara itu proyektor film membentuk gambar dengan menyemprotkan (*progressive*) sinar yang berisi proyeksi gambar dari film.

Seiring dengan teknologi yang terus berkembang, pola *interlace* pun dapat dibuat mendekati pola penyemprotan. Dengan pola ini jumlah *interlace* digandakan sehingga pada gambar video 50 gambar walaupun jumlah *frame* tetap 25. Standar tersebut merupakan standar PAL yang dikenal dengan istilah 50i. Sedangkan untuk NTSC menggunakan standar 60i, atau 60 gambar dalam 30 *frame*.

2.6.3 *Type of Shot*

Dalam pembuatannya sebuah film biasanya terdiri dari beberapa jenis *shot*. Menurut Imanjaya (2004, hlm. 4) tiap *shot* membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling terbaik bagi pandangan penonton, bagi tata set dan *action* pada

suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Beberapa *type of shot* yang sering digunakan yaitu:

a. EWS (*Extreme Wide Shot*)

Extreme wide shot adalah jenis shot yang menampilkan lingkungan dari subjek film. Untuk itu jenis shot ini biasanya digunakan untuk membangun suasana sebuah adegan. Karena sudut pengambilan yang lebar dan ekstrim subjek dari film tersebut terkadang hampir tidak terlihat. Tipe shot ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan, subyek film terkadang hampir tak tampak dalam visual karena penggunaan sudut pandang lebar yang ekstrim. Tipe shot EWS juga sering digunakan dalam film kolosal yang melibatkan ribuan subyek, dengan menggunakan tipe shot ini jumlah pasukan skala besar dan megah dapat digambarkan secara sempurna.



Gambar 2.3 *Extreme Wide Shot*

b. VWS (*Very Wide Shot*)

Very wide shot merupakan jenis shot yang lebar dan menampilkan lingkungan yang luas. Namun tipe shot jenis ini lebih sempit dari *extreme wide shot*. Pengambilan gambar dengan tipe *Very Wide Shot* ini masih sangat memungkinkan untuk mengambil banyak subyek dalam sebuah frame. Meskipun subjek film sudah dapat terlihat dengan shot ini, tetapi belum ada penekanan,

karena tipe shot ini masih dalam rangka membangun suasana lingkungan dimana subyek film berada.



Gambar 2.4 *Very Wide Shot*

c. *WS (Wide Shot)*

Wide shot adalah jenis pengambilan gambar yang memenuhi frame. Pada tipe shot ini subjek film dapat diidentifikasi dengan jelas meskipun terdapat jarak di atas kepala dan di bawah kaki. subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk ruang aman agar lebih nyaman untuk dilihat. Tipe *Wide Shot* di beberapa lingkungan produksi juga sering disebut *Long Shot*, *Full Shot* dan *Total Shot*, dimana subyek ditampilkan secara keseluruhan.



Gambar 2.5 *Wide Shot*

d. MS (*Medium Shot*)

Medium shot adalah jenis shot yang menampilkan bagian dari subjek secara lebih merinci. Biasanya gambar yang masuk di dalam *frame* dari atas kepala hingga pinggang. Jenis *shot* ini biasanya digunakan pada saat subjek berbicara. Tipe *Mid Shot* masih memiliki ruang untuk memberi keleluasaan subyek dalam bergerak, shot ini sering juga digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum kameraman mengambil gambar lebih dekat untuk mengekspose reaksi dan emosi subyek.

Bagi penonton tipe shot ini masih dirasakan seolah-olah mereka sedang melihat seluruh subjek. Shot ini sering digunakan saat subyek berbicara untuk memberi informasi, misalnya pada waktu wawancara, pengambilan gambar presenter televisi maupun saat dialog dalam film fiksi.



Gambar 2.6 *Medium Shot*

e. MCU (*Medium Close Up*)

Medium close up merupakan tipe shot yang menunjukkan wajah dari subjek secara lebih jelas. Jenis shot ini biasanya menampilkan sebatas kepala hingga dada. Ekpresi wajah dari tipe shot ini sudah bisa ditangkap melalui frame kamera.



Gambar 2.7 *Medium Close Up*

f. *CU (Close Up)*

Jenis shot *close up* biasanya digunakan sebagai *cut-in*. hal ini karena jenis shot ini menampilkan secara detail dan digunakan untuk menekankan keadaan emosional subjek. Dengan jenis shot ini subjek ditampilkan sebatas kepala saja. *Close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*. *Wide Shot* dan *Mid Shot* biasa digunakan untuk memberikan fakta-fakta dan informasi umum, sedangkan pengambilan gambar dengan tipe *close up* dapat digunakan untuk merekam ekspresi wajah subyek lebih mendalam, sehingga penonton dapat turut merasakan emosi yang diutarakan oleh subyek.



Gambar 2.8 *Close Up*

g. BCU (*Big Close Up*)

Teknik *Big Close Up* hampir sama dengan teknik *Close Up*, hanya saja pengambilannya sedikit dinaikkan dari leher atau dagu sampai ke atas kepala sehingga ekspresi yang ditampilkan akan lebih tajam lagi.



Gambar 2.9 *Big Close Up*

h. ECU (*Extreme Close Up*)

Extreme close up merupakan tipe shot yang menampilkan detail dari sebuah objek. Contoh dari *extreme close up* yaitu pengambilan gambar hidung, mata, dan telinga. Melakukan pengambilan gambar dengan *Extreme Close Up* perlu pertimbangan khusus, hal ini jarang sekali dilakukan apabila tidak ada alasan yang kuat.



Gambar 2.10 *Extreme Close Up*

i. ES (*Establish Shot*)

Establishing shot merupakan tipe pengambilan video yang berfungsi menceritakan keterangan latar tempat, waktu dan situasi. Biasanya, *shot* ini disisipkan di awal adegan agar latar adegan tersebut terwakilkan terlebih dahulu. Misalnya, *shot* suasana ibukota Jakarta sebelum sebuah adegan dimulai dapat menjelaskan bahwa adegan tersebut terjadi di Jakarta atau menceritakan tentang kota Jakarta. Begitu pula halnya dengan *establish shot* untuk menjelaskan keterangan waktu, misalnya *shot* matahari terbenam dapat menjelaskan bahwa adegan selanjutnya terjadi di malam hari. *Establishing Shot* dapat dilakukan dengan berbagai ukuran pengambilan dari *long shot* hingga *close up*, selama *shot* tersebut memang berfungsi untuk mendiskripsikan sebuah situasi.



Gambar 2.11 *Establish Shot*

j. OSS (*Over Shoulder Shot*)

Over shoulder shot merupakan jenis shot yang digunakan untuk mengambil gambar 2 subjek. Namun pengambilan gambar dilakukan dari balik bahu salah satu subjek.



Gambar 2.12 *Over Shoulder Shot*

k. ELS (*Extreme Long Shot*)

Extreme long shot merupakan shot yang sangat jauh. Jenis shot ini lebih luas dari *long shot* karena menampilkan pandangan yang sangat luas. Subjek utama dan yang lainnya terlihat sangat kecil hubungannya dengan latar belakang.



Gambar 2.13 *Extreme Long Shot*

1. POV (*Point of View Shot*)

Secara singkat, *point of view shot* adalah menjadikan objek sebagai sudut pandang kamera. Contohnya, seorang pemeran dipukul pada bagian muka, namun gambar yang terlihat sesuai dengan yang sedang dilihat oleh objek hingga akhirnya ia memalingkan muka karena pukulan tersebut.



Gambar 2.14 *Point of View Shot*

2.6.4 *Camera Movement*

Selain kemampuan *editing*, kemampuan untuk memindahkan kamera merupakan salah satu aspek yang paling inti dalam membedakan film dan video dari fotografi, lukisan, dan jenis seni visual yang lain. Pengertian dari *camera movement* sendiri yaitu cara menciptakan gambar-gambar menarik dengan disertai pergerakan kamera sebagai perekam objek dalam bidikan agar hasil terlihat lebih menarik dan dapat menimbulkan kesan dramatic dari objek tersebut.

Mengenai jenis-jenis *camera movement*, Blain Brown (2012, hlm. 210-213) mengemukakan sebagai berikut:

a. Pan

Pan merupakan singkatan dari *panoramic*. Istilah ini digunakan untuk pergerakan kamera secara horizontal ke kanan atau ke kiri. Pan biasanya mudah dioperasikan dengan *camera head* yang baik – yang terletak di atas tripod atau dolly, memegang kamera dan dapat bergerak kiri atau kanan, atas atau bawah.

b. Tilt

Tilt adalah pergerakan ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. Pergerakan kamera secara vertikal ini lebih jarang digunakan daripada pan yang bergerak secara vertikal.

c. *Move in/move out*

Move in/move out dilakukan dengan cara menggerakkan dolly mendekati atau menjauhi objek. Pergerakan ini merupakan salah satu cara pengambilan gambar yang lebih dramatik dari memotong *wide shot* menjadi shot yang lebih dekat. Pengambilan gambar jenis ini dapat memfokuskan perhatian penonton secara lebih efektif.

d. *Zoom*

Zoom merupakan perubahan *focal length* secara optik. *Zoom* memindahkan sudut pandang tanpa memindahkan kamera. *Zoom* dapat dikombinasikan dengan sedikit pergerakan kamera, pergerakan dolly, sedikit pan, atau dengan pergerakan aktor yang tidak terlalu signifikan. Secara umum *zoom* dan *dolly shot* dapat dibedakan berdasarkan pergerakannya. Pada *zoom* tidak dilakukan pergerakan dan mengandalkan perubahan *focal length*. Sementara pada *dolly shot* kamera mengalami perpindahan.

2.7 Referensi Karya

Dalam pembuatan pengkaryaan ini peneliti melakukan observasi dengan menonton beberapa film yang menjadi referensi karya. Film dokumenter yang pertama berjudul “Belakang Hotel” oleh *Watchdoc Documentary*. Film ini menceritakan tentang perjuangan warga Yogyakarta yang mengalami kekeringan sumur dalam mendapatkan air untuk kebutuhan sehari-hari. Kekeringan tersebut

diakibatkan air tanah dangkal warga yang tersedot oleh hotel yang dibangun di daerah pemukiman. Warga melakukan pengaduan pada BLH tetapi malah diberi tahu bahwa kekeringan tersebut diakibatkan oleh kemarau panjang. Warga pun melakukan demonstrasi di depan bangunan hotel.

Film dokumenter kedua yang menjadi referensi yaitu film “*A Headbanger’s Journey*” oleh Sam Dunn yang merupakan seorang antropologis dan *metal head* sejati. Di dalam film ini dibahas beberapa sub genre dari metal itu sendiri seperti *new wave of British heavy metal*, *power metal*, *black metal*, dan *death metal*. Selain itu dijelaskan juga tentang hubungan antara metal dengan seksualitas, metal dengan satanis, metal dengan kematian, dan metal dengan agama. Penjelasan tersebut dijabarkan secara luas dan dilihat dari beberapa sudut pandang seperti para metal heads, musisi, sosiolog, psikiater, penyiar radio, dan lain-lain.

Film yang ketiga yaitu “*Sexy Killers*” karya *Watchdoc Documentary* yang dirilis pada tahun 2019. Film ini menceritakan tentang keadaan masyarakat dan kerusakan alam yang terjadi akibat pembuatan Pembangkit Listrik Tenaga Uap (PLTU). Untuk dapat menghasilkan listrik yang dapat mencukupi kebutuhan masyarakat Indonesia, warga yang tinggal di pedalaman dengan pasokan batu bara yang melimpah harus menerima getahnya. Daerah mereka menjadi tercemar oleh tambang batu bara yang tidak ditutup sehingga memakan banyak korban, serta keadaan tanah yang tidak lagi layak untuk ditanami dan ditinggali. Pada film tersebut pun disebutkan tokoh-tokoh yang turut berperan serta dalam menyebabkan bencana tersebut.

Dalam pembuatan film ini dokumenter ini peneliti mengadaptasi gaya pengambilan gambar film “*Belakang Hotel*” oleh *Watchdoc*. Hal ini karena film

“Belakang Hotel” melakukan teknik pengambilan *direct* yang tidak direkayasa. Film ini pun lebih mengutamakan momen serta hampir seluruh proses wawancara dilakukan saat narasumber beraktivitas.