

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Film Dokumenter

Istilah "dokumenter" pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh The Moviegoer, nama samaran John Grierson, di New York Sun pada tanggal 8 Februari 1926. Di Perancis, istilah dokumenter digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Berdasarkan definisi ini, film-film pertama semua adalah film dokumenter. Mereka merekam hal sehari-hari, misalnya kereta api masuk ke stasiun. Pada dasarnya, film dokumenter merepresentasikan kenyataan.

Dalam film dokumenter, subjektivitas merupakan elemen yang tak terhindarkan, sedangkan objektivitas adalah hal yang semu. Sederhananya, pembuatan film dokumenter adalah kegiatan yang meliputi serangkaian pilihan signifikan mengenai apa yang akan kita rekam, bagaimana cara merekamnya, apa yang harus digunakan, dan bagaimana menggunakannya secara efektif. Pada akhirnya, apa yang akan ditampilkan di depan penonton bukan kejadian itu semata. Pembuat dokumenter akan menampilkan pendapatnya, sebuah konstruksi dengan dinamika dan penekanan sesuai dengan logika pembuatnya.

John Grierson, salah seorang bapak film dokumenter menyatakan bahwa film dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realitas. Tujuan utama film dokumenter bukan sekedar menyampaikan informasi. Seorang pembuat film dokumenter menginginkan penontonnya tidak hanya mengetahui topik yang diangkat, tapi juga mengerti dan dapat merasakan persoalan yang dihadapi subjek. Pembuat film ingin agar penonton tersentuh dan bersimpati kepada subjek film. Untuk itu diperlukan pengorganisasian cerita dengan subjek yang menarik, alur yang mampu membangun ketegangan, dan sudut pandang yang terintegrasi.

Setelah munculnya teori dan pendekatan baru, film dokumenter terus berkembang dengan bentuk penuturan dalam bercerita yang spesifik. Berikut ialah bentuk – bentuk penuturan dalam film dokumenter :

- Laporan Perjalanan
- Sejarah
- Potret / Biografi
- Perbandingan
- Kontradiksi
- Ilmu Pengetahuan
- Nostalgia
- Rekontruksi
- Investigasi
- Association picture story
- Buku Harian
- Dokudrama

Pengertian film dokumenter di Indonesia, bagi mereka yang kurang mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, biasanya terbatas kepada film propaganda pemerintahan yang membosankan, film hitam-putih yang menjelaskan segala sesuatu tanpa diminta, suatu jenis film-film yang bergerak antara penerangan dan dokumentasi, yang meskipun terkadang diakui penting dalam konteks ilmu pengetahuan, tidak dianggap sebagai suatu yang menarik, untuk ditonton maupun untuk dibuat. Citra buruk tentang film dokumenter semacam itu adalah suatu mitos, yang terbentuk karena film dokumenter yang menarik jarang atau tidak pernah disaksikan. Tepatnya mitos dalam dunia yang tertutup. (Ayawaila, 2007:ix).

2.1.1. Kategori Film Dokumenter

Ada banyak tipe dan jenis film yang bervariasi dalam film dokumenter. Setiap kategorinya memiliki kriteria dan pendekatan yang spesifik (Ayawaila, 2008:37-48), antara lain:

- Laporan perjalanan
Bentuk dokumenter ini juga dikenal dengan nama *travel film*, *travel documentary*, *adventure films* dan *road movies*. Penuturan dokumenter tipe ini mendokumentasikan pengalaman yang didapat selama melakukan perjalanan jauh.
- Sejarah
Karya film yang dibuat untuk tujuan propaganda disebut *illusion of reality*, dalam dokumenter pola ini fakta sejarah direpresentasikan melalui media interpretasi imajinatif untuk tujuan propaganda politik tertentu.
- Potret/biografi
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.
- Perbandingan
Dikemas dalam tema dan bentuk yang bervariasi, selain itu dapat pula digabungkan dengan bentuk penuturan lainnya, untuk mengetengahkan sebuah perbandingan. Dalam bentuk perbandingan umumnya diketengahkan perbedaan suatu situasi atau kondisi, dari suatu objek/subjek dengan yang lainnya.

– Kontradiksi

Dari sisi bentuk maupun isi, tipe kontradiksi memiliki kemiripan dengan perbandingan, hanya saja kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Tipe perbandingan hanya memberikan alternatif-alternatif saja, sedangkan tipe kontradiksi lebih menekankan pada visi dan solusi mengenai proses menuju suatu inovasi.

– Ilmu Pegetahuan

Berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori, sistem, berdasarkan ilmu disiplin tertentu. Dokumenter tipe ilmu pengetahuan terbagi dalam dua bentuk kemasan – dengan tujuan publik berbeda. bila ditujukan untuk publik khusus biasa disebut film edukasi, sedangkan jika ditujukan untuk publik umum dan luas disebut film intruksional.

– Nostalgia

Kisah yang kerap diangkat dalam dokumenter nostalgia ialah kisah kilas-balik dan napak tilas para veteran. Bentuk nostalgia terkadang dikemas dengan menggunakan penuturan perbandingan, yang mengetengahkan perbandingan mengenai kondisi dan situasi masa lampau dengan masa kini.

– Rekonstruksi

Umumnya dokumenter bentuk ini dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah, termasuk pula pada film etnografi dan antropologi visual. Dalam tipe ini, pecahan-pecahan atau bagian-bagian peristiwa masa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah.

– Investigasi

Bentuk penuturan investigasi terkadang melakukan kegiatan rekonstruksi untuk mengungkap suatu peristiwa yang terjadi dimasa lalu. Dokumenter

investigasi mencoba mengungkapkan misteri sebuah peristiwa yang belum atau tidak pernah terungkap jelas. Tipe ini disebut pula *investigative journalism*, karena metode kerjanya dianggap berkaitan erat dengan jurnalistik – karena itu ada pula yang menyebutnya dokumenter jurnalistik.

– *Association Picture Story*

Disebut sebagai film eksperimen atau film seni. Gabungan gambar, musik dan suara atmosfer (*noise*) secara artistik menjadi unsur utama. Biasanya dokumenter tipe ini tidak pernah menggunakan narasi, komentar, maupun dialog.

– Buku Harian

Dokumenter jenis ini disebut juga *diary film*. Dari namanya, buku harian, jelas bahwa bentuk penururannya sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian pribadi.

– Dokudrama

Merupakan bentuk dan gaya bertutur yang memiliki motivasi komersial. Cerita yang disampaikan berupa rekonstruksi suatu peristiwa atau potret mengenai sosok seseorang apakah seorang tokoh atau masyarakat awam.

Dalam pemilihan dan penentuan bentuk dokumenter, kategori yang secara spesifik sejalan dengan pengerjaan pengumpulan data riset tema yang peneliti angkat adalah potret/biografi, karena tema yang akan penulis angkat adalah mengenai sebuah kelompok yang melakukan hal yang tidak banyak orang lakukan.

2.1.2. Gaya Bertutur Film Dokumenter

Bentuk Film Dokumenter dapat dibagi ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini adalah ringkasan dari aneka ragam bentuk Film Dokumenter yang berkembang sepanjang sejarahnya (Chandra, 2010:6-12).

1. *Expository*

Bentuk Dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara. Kedua media tersebut berbicara sebagai orang ketika kepada penonton. Penjelasan presenter atau narasi cenderung terpisah dari alur cerita film, itu sebabnya pesan atau *point of view (POV)* dari *expository* seringkali dielaborasi lewat suara atau teks ketimbangan lewat gambar.

2. *Direct Cinema/Observational*

Pendekatan ini utamanya merekam kejadian secara spontan dan natural. Itu sebabnya aliran ini menekankan kegiatan *shooting* yang informal. Kekuatan *Direct Cinema* adalah pada kesabaran pembuat film untuk menunggu kejadian-kejadian signifikan yang berlangsung di hadapan kamera. Pembuat film berusaha agar keberadaan mereka sesedikit mungkin berpengaruh terhadap keseharian para subjeknya.

3. *Cinema Verite*

Cinema Verite justru melakukan *inverensi* dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis. Dalam aliran ini pembuat film cenderung dengan sengaja melakukan provokasi untuk menampilkan kejadian-kejadian tak terduga. Subjek dianggap memiliki agenda sendiri dalam pembuatan film dokumenter. Oleh karenanya ketimbang berusaha membuat subjek

mengabaikan kehadiran pembuat film dan kamera yang menurut mereka tidak mungkin terjadi, kamera malah digunakan sebagai alat provokasi.

2.1.3. Riset Data Sosial

Mengacu pada metode penelitian ilmu sosial, meriset subyek dapat dibagi ke dalam tiga kategori data, yaitu data fisik, data sosiologis dan data psikologis (Ayawaila, 2008:52-53), yaitu:

a. Data Fisik:

- Jenis kelamin
- Nama dan usia
- Kondisi tubuh: *sakit, cacat*
- Postur tubuh: *tinggi, pendek, kecil, gemuk*
- Sifat pribadi: *menarika tau sebaliknya*
- Mimik atau ekspresi wajah
- Cara berbicara: dialek, artikulasi
- Kebiasaan pribadi

b. Data Sosiologis:

- Latarbelakang etnik, bangsa, suku bangsa
- Kelas atau tingkat sosial
- Pendidikan
- Profesi: *penghasilan, kondisi pekerjaan*
- Kondisi hidup dan tempat tinggal
- Keluarga: *anak, istri atau bujangan*
- Kerabat/teman di dalam dan di luar lapangan pekerjaan
- Hobi atau kesenangan pribadi
- Visi politik dan religi

c. Data Psikologis:

- Ambisi pribadi
- Frustrasi
- Sikap hidup
- Kelemahan pribadi
- Temperamen atau karakter pribadi
- Intelligensia dan bakat khusus pribadi

2.2. Editing

Secara sederhana, penyuntingan film (*editing* film) adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya penyuntingan film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* dan unsur pendukung seperti suara, efek suara, dan musik. Selain itu, dalam kegiatan *editing* seorang editor harus betul – betul mampu merekonstruksi kembali potongan – potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Dalam hal penyuntingan film ini, ada beberapa pakar film dan fotografi yang mengemukakan pendapatnya masing – masing, di antaranya, Leo Nardi. Menurutnya, penyuntingan film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat (Nardi, 1977: 47).

Sejarah film dimulai pada tahun 1895. Ketika itu, dunia belum mengenal editing. Beberapa film memang telah sukses menarik hati masyarakat seperti film berjudul *La Sortie de l'Usine Lumiere* (1895), *The Kiss* (1895), *A Boxing Bout* (1896), dan *A Trip to the Moon* (1902), dan ternyata film – film tersebut tidak mengalami tahapan *editing*. Hampir semua film ketika itu dibuat dengan teknik single shot atau tanpa *cutting*. Jadi, sepanjang cerita, juru kamera merekam seluruh adegan tanpa *cut*.

Perkembangan produksi film sebagai media tontonan baru, berkembang dengan pesat khususnya ketika Edwin S. Porter pada tahun 1903 memproduksi

film berjudul *The Life of American Fireman*, berdurasi 6 menit dengan 20 *shot*. Sejak saat itu film dibuat dengan cara *shot per shot*.

Dramatisasi film dirintis oleh D.W Griffith, dengan diproduksi film – film yang diberi narasi dan visualisasi. Karena karyanya yang dianggap sebagai tonggak sejarah *editing* maka D.W Griffith dikenal sebagai “bapak editing”. Selanjutnya, pembuatan film hampir seluruhnya diikuti dengan proses *editing*, diantaranya adalah V.I Pudovkin, Sergei Einstein, Dziga Vertov, hingga Alfred Hitchcock.

Pada dasarnya, *editing* berguna untuk memperpanjang atau memendekkan waktu; mengontrol waktu; memberikan penekanan terhadap *shot* tertentu; dan membentuk alur cerita.

Memperpanjang atau memendekkan waktu, artinya bahwa *editing* berguna untuk menyuguhkan cerita yang penuh informasi atau detail atau sebaliknya, untuk mempercepat jalur cerita.

Mengontrol waktu artinya dengan melakukan *editing* kita bisa mengatur alur cerita sesuai dengan slot waktu yang tersedia. Umpamanya, sebuah film cerita yang seharusnya berdurasi 3 jam, karena alasan tertentu, harus dipendekkan menjadi hanya satu jam, tanpa mengganggu alur cerita.

Memberikan penekanan terhadap *shot* tertentu. Hal itu dimaksudkan untuk menunjukkan gambar – gambar penting yang harus diketahui penonton. Misalnya, dengan cara gambar didahului oleh *shot* berukuran besar, dan tiba – tiba diberikan gambar *close up* dengan durasi relatif panjang. Dengan demikian, maka penonton mempunyai kesan tertentu kepada *shot close up* tersebut.

Editing juga penting untuk membentuk alur cerita sesuai harapan sutradara. Salah satu contoh *editing* yang sangat populer yang mempunyai efek kuat ialah: dua buah *shot*, masing – masing sebuah *shot* berukuran *close up* dengan tayangan gambar pistol yang sedang meletus dan memuntahkan peluru. Gambar lain ialah sebuah *shot* seorang gadis yang sedang ketakutan. Jika gambar pistol yang sedang ditembakkan ditempatkan di awal dan diikuti oleh gambar gadis yang ketakutan, maka kesan penonton adalah gadis tadi takut melihat pistol yang ditembakkan. Sebaliknya, jika gambar gadis yang ketakutan ditempatkan di

depan dan diikuti oleh gambar ledakan pistol, maka kesan penonton sangat berbeda, yaitu seorang gadis yang sedang ditembak.

Editing merupakan salah satu proses tahapan produksi gambar yang sangat menentukan. Editor atau sutradara yang berpengalaman dan menguasai ilmu *sinematografi* terkadang mengalami kesulitan ketika melakukan *editing*. Apalagi jika juru kamera yang bertugas mengambil gambar tidak sesuai dengan harapan editor atau sutradara. Oleh karena itulah, seorang juru kamea wajib mengetahui ilmu tentang penyutradaraan dan juga ilmu tentang *editing* (Semedhi, 2009: 89-91).

2.2.1 Bentuk Editing

Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*.

Cut

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. *Shot* A langsung berubah seketika menjadi *shot* B. Dalam film jenis apapun, bentuk editing ini adalah yang paling umum digunakan. *Cut* sifatnya amat fleksibel hingga memungkinkan untuk *editing kontinu* maupun *diskontinu*. *Editing kontinu* pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut*.

Wipe

Wipe merupakan transisi *shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh (selang beberapa menit). Teknik *wipe* dapat digunakan pula untuk *editing kontinu* seperti jika sebuah karakter atau obyek bergerak melintas sebuah tiang atau pohon besar.

Dissolve

Dissolve merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya (B). Selama sesaat bayangan gambar *shot* A bertumpuk dengan bayangan gambar *shot* B. Seperti halnya teknik *fade*, *dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan (*editing diskontinu*), seperti berganti jam, hari, dan seterusnya. Namun *dissolve* biasanya memperlihatkan beda waktu yang lebih cepat daripada teknik *fade*.

Fade

Fade merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), *shot* telah berganti. *Fade* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan (*editing diskontinu*), seperti berganti jam, hari, dan seterusnya.

1.2.2 Perangkat Lunak *Editing*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perangkat lunak yaitu perangkat program, prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem (misal sistem komputer). Perangkat lunak merupakan bagian dari alat (komputer dan sebagainya) yang berfungsi sebagai penunjang alat utama.

Penggunaan perangkat lunak merupakan loncatan besar teknologi dalam *video editing*. Jika pada zaman dahulu, editor melakukan *editing* dengan pemotongan film secara langsung, dengan berkembangnya teknologi *personal computer* (PC) berkemampuan tinggi, seorang editor tidak saja mampu melakukan pemotongan dan penyambungan gambar, tetapi juga menambahkan berbagai macam transisi dan efek visual yang sudah disediakan oleh pembuat perangkat lunak.

Pada dasarnya, hampir semua program *video editing* mempunyai pola yang sama. Masing – masing bisa melakukan proses *capture* menjadi format

digital, pemotongan dan penyambungan gambar, penambahan transisi, teks/judul, efek, dan perekaman ke media baik tape, CD maupun DVD, asal PC yang digunakan dilengkapi dengan peralatan – peralatan khusus.

Perangkat lunak *editing* ada bermacam – macam yakni sebagai berikut:

- *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting video berbasis *non-linear editor* (NLE) dari Adobe Systems. Perangkat lunak ini dinaungi oleh Adobe Creative Suite. Perangkat lunak ini merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan pembuatan Film atau Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevisian. Perangkat lunak ini memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misal kartu grafis AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Tidak hanya itu, perangkat lunak ini juga memiliki 30 macam transisi (perpindahan antar klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video yang lain lebih dinamis. Sama seperti efek, beberapa transisi juga memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Ada 5 transisi yang memerlukan kartu grafis tinggi agar dapat diaplikasikan. Perangkat lunak ini memiliki fitur – fitur penting, antara lain *Capture* (perekam video) *Monitor*, *Trim* (alat pemotong klip) *Monitor*, dan *Titler* (pembuat judul) *Monitor*.

- *Magix Vegas Pro*

Magix Vegas Pro adalah perangkat program penyuntingan video berbasis *non-linear editor* (NLE). Pada awalnya, perangkat ini diterbitkan oleh perusahaan Sonic Foundry dari tahun 1999 – 2003, kemudian diambil alih oleh perusahaan Sony Creative Software dari tahun 2003 – 2016 yang pada akhirnya diambil alih oleh perusahaan Magix Software GmbH dari tahun 2016 – sekarang. Perangkat lunak ini awalnya merupakan program pengolah audio saja yang kemudian pada versi kedua perangkat ini menjadi program pengolah video dan audio. Perangkat ini merupakan pilihan untuk profesional.

- *Final Cut Pro*

Final Cut Pro adalah perangkat program penyuntingan video berbasis *non-linear editor* (NLE). Program ini pada awalnya dibuat oleh perusahaan Macromedia Inc. yang kemudian dilanjutkan oleh Apple Inc. Pada dasarnya, perangkat ini hanya bisa berjalan di sistem operasi iOS atau sistem operasi yang hanya ada pada komputer – komputer Mac.

1.2.3 Konsep Editing

Dalam karya film ini, penulis mempunyai konsep *editing* sebagai berikut:

A. Intro

Pada bagian intro, gambar menunjukkan prolog dari cerita sambil menayangkan judul film, dan nama – nama yang terlibat dalam pembuatan film.

B. Jenis Editing

Jenis *editing* yang dipakai yaitu paralel *editing*. Jenis ini dimaksudkan untuk menunjukkan dua peristiwa atau lebih yang berlangsung dalam waktu bersamaan. Jenis *editing* ini dilakukan dengan penyambungan dua buah peristiwa secara bolak – balik. Artinya, beberapa saat penulis menampilkan serangkaian adegan di suatu tempat, dan tiba – tiba penulis sambung dengan adegan di tempat lain, dan penulis lakukan berkali – kali.

C. Metode Editing

Metode *editing* yang dipakai penulis yaitu *non-linear editing*. Maksudnya yaitu semua bahan baku ditempatkan pada satu media, umpamanya PC seperti yang dilakukan sekarang ini. Untuk *shot – shot* pokok dan juga seluruh *stock shot* berupa *insert* dan *cut away* sudah tersedia atau terekam didalam harddisk, sehingga pekerjaan *editing* menjadi lebih mudah.