

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Teori Utama

Interpretasi dari sebuah kata dokumenter merupakan kata yang mengarah pada sesuatu yang nyata, faktual, atau merekam realitas dari peristiwa. Mengabadikan kenyataan pada gambar hidup memang menarik. Meskipun pada kenyataannya film dokumenter masih sangat minim penonton. Namun, di luar masalah keekonomian, film dokumenter dinilai sebagai perwujudan interpretasi kreatif tentang realitas dan aktualitas. Mengangkat realitas membuat film dokumenter memiliki cakupan dari zona yang sangat kompleks.

2.1.1. Video Dokumenter

Menurut Gerzon R. Ayawaila (2018: 11) dalam bukunya menjelaskan, film dokumenter adalah sebuah film yang mendokumentasikan atau merepresentasikan kenyataan. Yang artinya seluruh video yang ada didalamnya merupakan fakta, namun dimasukkan juga opini-opini dari mereka yang mengalami atau paham dengan kondisi yang terjadi

Ada empat kriteria yang menerangkan bahwa dokumenter adalah film nonfiksi. Empat kriteria tersebut yaitu :

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam fiksi. Bila pada film fiksi latar belakang adegan dirancang, pada dokumenter latar belakangnya harus spontan otentik dengan situasi dan kondisi dengan situasi dan kondisi asli.
2. Yang dituturkan dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata, sedangkan pada film fiksi isi cerita berdasarkan karangan (imajinatif). Bila film dokumenter memiliki interpretasi kreatif, maka dalam film fiksi yang dimiliki adalah interpretasi imajinatif.
3. Sebagai sebuah film nonfiksi, sutradara melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya.

4. Apabila struktur cerita pada film fiksi mengacu pada alur cerita atau plot, dalam dokumenter konsentrasinya lebih pada isi dan pemaparan.

Kesimpulannya film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter menampilkan kembali fakta yang ada dalam suatu kehidupan dengan berbagai sudut pandang yang diambil.

Grezon juga membagi genre dokumenter menjadi beberapa bagian yang dikelompokkan lagi menurut tingkat kepopulerannya, antara lain:

1. Laporan perjalanan

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang ringan, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah travelogue, travel film, travel documentary dan adventures film. Tayangan ini pun saat ini menjadi ajang promosi suatu tempat yang sangat populer karena kemasan acaranya yang sesuai dengan gaya hidup orang masa kini.

2. Sejarah

Dalam film dokumenter, genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek referential meaning-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Film dokumenter jenis ini biasanya menjadi acuan tambahan untuk anak-anak sekolah yang kurang berminat membaca ulang buku sejarah.

3. Ilmu pengetahuan

Film ini dirancang khusus untuk mengajari audience bagaimana mempelajari dan melakukan berbagai macam hal mereka inginkan, mulai dari bermain gitar akustik atau gitar blues pada tingkat awal, memasang instalasi listrik, penanaman bunga yang dijamin

tumbuh, menari perut untuk menurunkan berat badan, bermain rafting untuk mengarungi arung jeram dan sebagainya. Dalam film ilmu pengetahuan juga dibuat film tentang ilmu alam yang 10 mendekatkan kita kepada kehidupan hewan liar, tumbuhan dan tempat-tempat tak terjamah lainnya.

4. Biografi

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. Contohnya, 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, kritikan pedas atau bahkan pemikiran sang tokoh.

5. Dokumenter Drama

Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung direkonstruksi ulang.

Dalam hal ini peneliti menggunakan dokumenter dengan jenis Ilmu pengetahuan karena tujuan dari pembuatan film dokumenter ini adalah untuk menginformasikan sistem budaya suatu etnis masyarakat. Baik dalam hal keseniannya maupun cara pelestariannya.

Menurut Himawan Pratista (2008: 4) Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta, film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik.

a. Peran Video Dokumenter

Video documenter adalah salah satu media untuk menyampaikan apa yang sedang terjadi/ informasi tentang sesuatu, itu bisa dimanfaatkan untuk edukasi dan menyentuh hati dari target yang kita tuju. Adapun peranan videodokumenter sebagai berikut:

- Memberikan Informasi

Memberikan informasi tentang suatu prodak/kegiatan dengan singkat tapi pesan yang ingin disampaikan tetap akan tersampaikan pada target.

- Menarik perhatian

Membuat target mencari tahu lebih lagi tentang topik yang diangkat. Dengan mempromosikan video documenter ini lewat social media maka akan banyak target yang bisa di raih dan menarik perhatian mereka

2.1.2. Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/ unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses layouting. Peletakan dan susunan unsur-unsur visual harus tekendali dengan baik agar memperjelas hierarki/tingkatan perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan

2.1.3. Mata Air

Di kutip dari Wikipedia Mata Air adalah sebuah keadaan alami dimana air tanah mengalir keluar dari *akuifer* menuju permukaan tanah yang menjadi sumber air bersih yang berguna untuk keperluan hidup manusia. Mata air merupakan bagian dari *hidrosfer*

Sumber air yang berasal dari mata air tersebut merupakan air yang sudah layak untuk dikonsumsi karena mengalami purifikasi secara alami. Selain itu mata air juga biasanya dimanfaatkan oleh berbagai perusahaan berbasis air untuk mendapatkan pasokan air layak konsumsi

2.2. Teori Pendukung

2.2.1. Media Sosial

Media sosial (sering di salah tuliskan sebagai sosial media) adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas kaplan dan michael haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang di bangun atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”. (sumber:wikipedia).

Kehadiran media dengan segala kelebihanannya telah menjadi bagian hidup manusia. Perkembangan zaman menghasilkan beragam media, salah satunya media sosial. Media sosial merupakan media di internet yang memungkinkan pengguna untuk mewakilkan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Media sosial merupakan media digital tempat realitas sosial terjadi dan ruang-waktu para pengguna berinteraksi. Nilai-nilai yang ada di masyarakat maupun komunitas juga muncul bisa dalam bentuk yang sama atau berbeda di internet. Pada dasarnya, beberapa ahli yang meneliti internet melihat bahwa media sosial di internet adalah gambaran apa yang terjadi di dunia nyata, seperti plagiarisme (Nasrullah: 2016). Selain pernyataan di atas, berikut ini adalah definisi media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian.

- a. B.K Lewis (2010) – media sosial adalah label bagi teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, berinteraksi, memproduksi, dan berbagi isi pesan.
- b. Mark Hopkins (2008) – media sosial adalah istilah yang tidak hanya mencakup berbagai platform media baru tetapi juga menyiratkan dimasukkannya sistem seperti FriendFeed, Facebook, dan lain-lain yang pada umumnya di anggap sebagai jejaring sosial. Idenya adalah bahwa berbagai platform media yang memiliki komponen sosial dan sebagai media komunikasi publik.
- c. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator)
- d. Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015) – media sosial adalah media berbasis internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika maupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari user-generated content dan persepsi interaksi dengan orang lain.

- Karakteristik media sosial

Gamle, Teri, dan Michael dalam *Communication Works* sebagaimana di kutip

Wikipedia menyebutkan, media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa banya orang contohnya melalui SMS ataupun internet
2. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui Gatekeeper
3. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat dibandingkan media lainnya
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Adapun karakteristik media sosial menurut Nasrullah (2016, 15) yaitu “jaringan(*network*), informasi (*information*), arsip (*archive*), interaksi (*interactivity*), simulasi sosial (*simulation of society*), dan konten oleh pengguna (*user-generated content*)”.

Penjelasan dari masing-masing karakteristik tersebut adalah sebagai berikut :

Jaringan (*network*), kata jaringan (*network*) bisa dipahami dalam terminologi bidang teknologi seperti ilmu komputer yang berarti infrastruktur yang menghubungkan komputer maupun perangkat keras (*hardware*) lainnya.

Informasi (*information*) menjadi entitas yang penting di media sosial. Sebab tidak seperti media-media lainnya di Internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan, informasi menjadi komoditas dalam masyarakat informasi (*information society*). Informasi diproduksi, dipertukarkan dan dikonsumsi oleh setiap individu.

Arsip (*archive*) menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan saja dan melalui perangkat apapun. Setiap informasi yang diunggah di media sosial tidak akan hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan, sampai tahun.

Interaksi (*interactivity*), karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Gane & Beer (dalam Nasrullah, 2016, hlm. 27) menyatakan bahwa “interaksi merupakan proses yang terjadi diantara pengguna dan perangkat teknologi.” Kehadiran teknologi dan perangkatnya telah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, bahkan telah menjadi semacam apa yang disebut *digital technologies have become integral parts of our everyday lives*.

Simulasi sosial (*simulation of society*), ketika berinteraksi dengan pengguna lain melalui antar muka (*interface*) di media sosial, pengguna harus melalui dua kondisi. Pertama, pengguna harus melakukan koneksi untuk berada di ruang siber, yakni melakukan *log in* atau masuk ke media sosial dengan sebelumnya menuliskan nama pengguna (*username*) serta kata kunci (*password*). Kedua, ketika berada di media sosial, pengguna kadang – kadang melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual.

Konten oleh pengguna (*user-generated content*), Konten oleh pengguna atau lebih populer disebut dengan *user-generated content (UGC)*. Term ini menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. Karakter lain media sosial yaitu penyebaran (*share/sharing*), medium ini tidak hanya menghasilkan konten yang dibangun dan dikonsumsi oleh penggunanya, tetapi juga didistribusikan sekaligus dikembangkan oleh penggunanya. Penyebaran ini terjadi melalui dua jenis, yaitu melalui konten dan melalui perangkat.

- **Jenis – Jenis Media Sosial**

Saat ini banyak sekali jenis media sosial yang bisa di jumpai di internet. Selain jenis platformnya yang berbeda, jenis konten yang ada di dalam media sosial tersebut juga beragam.

Berikut beberapa jenis media sosial

- o Sosial Networks merupakan jenis media sosial yang paling di kenal di masyarakat dan paling banyak digunakan. Sosial Networks juga dapat diartikan sebagai jenis layanan yang fokus pada terbangunnya jejaring di antara pengguna untuk saling berbagi pesan, informasi, foto, atau video.

Penulis menggunakan media sosial sebagai content channel yang membuat

berbagai bentuk informasi dari *brand*; mulai dari konten fotografi, penawaran promosi, informasi event juga informasi penting lainnya, pencarian referensi hingga penggunaan lain pada Channel ini. Contoh :

a. YouTube

sebuah website untuk berbagi video ataupun menonton video yang di bagikan oleh berbagai pihak. Banyak sekali yang dapat kita temukan di YouTube, mulai dari menonton Vlog keseharian, tutorial, hiburan, trailer film bahkan film, video clip, musik dan masih banyak lagi.

b. Instagram

Nama instagram berasal dari kata insta yang artinya instan. Seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan kata gram berasal dari kata telegram dimana cara kerja teleh sendiri berarti mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat.