

BAB II **LANDASAN TOERI**

2.1 Film Dokumenter

Istiah film dokumenter dimulai pada tahun-tahun terakhir abad kesembilan belas. Himawan Pratista (2008:4), menyatakan film dokumenter “Nanook Of The North” karya Robert Flaherty (1919) dianggap sebagai salah satu film dokumenter tertua. Tetapi sebelumnya, istilah dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata “documenter” kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris bernama John Grierson, untuk film *Moana* (1926) karya dari Robert Flaherty (Effendy, 2014:2).

John Grierson salah seorang bapak film dokumenter menyatakan bahwa film dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realita. Itu sebabnya, seperti halnya film fiksi, alur cerita dan elemen dramatik menjadi hal yang penting. Begitu pula dengan bahasa gambar (visual grammar). Karena film dokumenter bukan ditujukan sekadar menyampaikan informasi. Pembuat film dokumenter ingin penontonnya tidak cuma mengetahui topik yang diangkat, Ia ingin agar penontonnya mengerti dan mampu merasakan problematika yang dihadapi karakter atau subjek dalam film. Pembuat film ingin agar penonton tersentuh dan bersimpati kepada subjek film. Untuk itu diperlukan pengorganisasian cerita yang bagus dengan karakter yang menarik, alur yang mampu membangun ketegangan dan sudut pandang yang terintegrasi (Tanzil, 2010:5).

Menurut (Ayawaila, 2008:23), Ada empat kriteria yang menerangkan bahwa film dokumenter adalah film non-fiksi.

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam film fiksi. Bila pada film fiksi latar belakang (setting) adegan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan keinginan waktu, tempat dalam adegan, sedangkan pada film dokumenter latar belakang harus spontan dan otentik dengan situasi dan kondisi asli (apa adanya).
2. Yang dituturkan dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata (realita), sedangkan dalam film fiksi isi cerita berdasarkan karangan (Imajinatif). Pada film dokumenter memiliki interpretasi kreatif, maka dalam film fiksi yang dimiliki adalah interpretasi imajinatif.
3. Sebagai sebuah film non fiksi, sutradara dalam pelaksanaan produksi film dokumenter melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai dengan apa adanya.
4. Apabila struktur cerita pada film fiksi mengacu pada alur cerita atau plot, maka dalam film dokumenter konsentrasinya lebih pada kebenaran isi dan kreatifitas pemaparan dari isi tersebut. Sesuai perkembangan zaman, film dokumenter juga mengalami perkembangan. Dalam bentuk dan gaya bertutur sesuai dengan pendekatan dari tema atau ide film dokumenter tersebut. Banyak

orang membagi film dokumenter tersebut kedalam beberapa jenis sesuai dengan pendekatannya.

2.2 Jenis Film Dokumenter

Unsur pembentuk, film dokumenter dibagi menjadi tiga jenis (Tanzil, 2010:7-10) yaitu:

2.2.1 Jenis Expository

Dokumenter *expository* dalam kategori ini, menampilkan pesannya kepada penonton secara langsung, baik melalui presenter ataupun dalam bentuk narasi. Kedua bentuk tersebut tentunya akan berbicara sebagai orang ketiga kepada penonton secara langsung (ada kesadaran bahwa mereka sedang menghadapi penonton atau banyak orang). Mereka juga cenderung terpisah dari cerita dalam film. Mereka cenderung memberikan komentar terhadap apa yang sedang terjadi dalam adegan, ketimbang menjadi bagian darinya. Itu sebabnya, pesan atau *point of view* dari *expository* sering dielaborasi dengan suara dari pada gambar. Jika pada film fiksi gambar disusun berdasarkan kontinuitas waktu dan tempat yang berasaskan aturan tata gambar, maka pada dokumenter yang berbentuk *expository*, gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan oleh narasi atau komentar presenter. Maka dari itu, gambar disusun berdasarkan narasi yang sudah dibuat dengan prioritas tertentu.

Argumentasi yang dibentuk dalam *expository* umumnya bersifat ditaktis, cenderung menyampaikan informasi secara langsung kepada penonton, bahkan seringkali mempertanyakan baik-buruk sebuah fenomena berdasarkan pijakan moral tertentu, dan mengarahkan penonton pada satu kesimpulan secara langsung. Sepertinya

inilah membuat bentuk *expository* populer dikalangan televisi, karena ia menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran.

Dalam bentuk *expository* tidak ada yang salah dengan penggunaan *voice over*, selama penggunaannya dilakukan secara bagus, efektif, dan informatif. *Voice over* sangat diperlukan, misalnya ketika gambar yang tersedia kurang mampu memberikan informasi yang memadai atau belum mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Seringkali pembuat film menggunakan *voice over* untuk memancing rasa ingin tahu penonton, lalu pada visual-visual berikutnya menyampaikan penjelasan.

2.2.2 Jenis Direct Cinema/Observationa

Pendekatan observatif utamanya merekam kejadian secara spontan dan natural. Aliran ini menekankan kegiatan shooting yang informal, tanpa tata lampu khusus atau hal-hal lain yang telah dirancang sebelumnya. Kekuatan *direct cinema* adalah pada kesabaran pembuat film untuk menunggu kejadian-kejadian signifikan yang berlangsung dihadapan kamera (Lucien 1997). Para pembuat film dengan bentuk ini berkeyakinan bahwa lewat pendekatan yang baik, maka pembuat film beserta kameranya akan diterima sebagai bagian dari kehidupan subjeknya.

Hal ini mensyaratkan proses pendekatan terhadap subjek dibangun dalam jangka waktu yang cukup relatif panjang dan intens. Perkenalan di awal bereperan penting, pembuat film berusaha melakukan pendekatan seakrab mungkin dengan subjek sambil membangun kepercayaannya. Hal Ini biasa dilakukan ketika di tahap riset. Setelah pembuat film merasa kehadirannya dilingkungan subjek sudah tidak lagi dirasa asing

atau dipertanyakan, barulah pembuat film memperkenalkan kamera. Kemudian proses shooting mengikuti kerutinan yang dilakukan oleh subjek sehari-hari, karena pendekatan *observational* cenderung tidak ingin memberikan kesan bahwa subjeknya melakukan kegiatan khusus untuk keperluan pengambilan gambar. Pembuat film tidak ingin subjeknya ber-acting di depan kamera dan melakukan hal-hal yang tidak biasa mereka lakukan.

Barnouw (1983:231) kemunculan aliran ini tidak lepas kaitannya dengan teknologi baru dunia film yang menghadirkan peralatan yang semakin kecil dan mudah dioperasikan, dengan kemampuan mobilitas yang tinggi. *Wireless microphone* dan *directional microphone* dengan fokus yang sempit dan peka terhadap jarak menjadi andalannya. *Direct cinema* berhasil menghadirkan kesan langsung antara subjek dengan penonton. Subjek secara langsung menyampaikan persoalan yang mereka hadapi. Tidak hanya melalui ucapan, tetapi juga melalui tindakan, kegiatan, serta percakapan yang dilakukan dengan subjek lain secara aktual, sehingga penonton merasa dihadapkan dengan realitas sesungguhnya.

2.2.3 Jenis Cinema Verite

Tanzil menjelaskan dalam buku yang berjudul “Pemula Dalam Film Dokumenter Gampang-Gampang Susah” bahwa bentuk *cinema verite* berbeda dengan bentuk *direct cinema* yang cenderung menunggu krisis terjadi, kalangan *cinema verite* justru secara aktif melakukan intervensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan krisis. Dalam aliran ini, pembuat film cenderung secara sengaja memprovokasi untuk memunculkan kejadian-kejadian tak terduga. *Cinema verite* tidak

percaya kalau kehadiran kamera tidak mempengaruhi penampilan keseharian subjek, walaupun sudah diusahakan tidak tampil dominan.

Menurut mereka, kehadiran pembuat film dan kameranya pasti akan mengganggu keseharian subjek. Tidak mungkin subjek tidak memperhitungkan adanya kehadiran orang lain dan kamera. Subjek pasti memiliki agenda-agenda mereka sendiri terkait dengan keterlibatan mereka dalam proses pembuatan dokumenter tersebut. Oleh karenanya, dari pada berusaha membuat subjek lengah terhadap kehadiran pembuat film dan kamera yang menurut mereka tidak mungkin terjadi penggunaan saja kamera sebagai alat provokasi untuk memunculkan krisis atau ide-ide baru yang spontan dari kepala subjek.

Pendekatan ini sangat menyadari adanya proses representasi yang terbangun antara pembuat film dengan penonton seperti halnya pembuat film dengan subjeknya. Itu sebabnya, pembuat film dalam aliran ini tidak berusaha bersembunyi, mereka justru tampil menempatkan diri sebagai orang pertama, sebagai penyampai isu sehingga tidak jarang mereka tampil langsung di kamera atau berbicara kepada subjek, kepada penonton ataupun kepada dirinya sendiri.

Pembuat film berbicara langsung ke kamera ataupun melalui *voice over*. Bahkan ada berapa pembuat film yang merasa perlu menampilkan proses kegiatan perekaman aktivitas kru *in-frame* langsung atau melalui bayangan di cermin selama rekaman berlangsung untuk mengingatkan penonton bahwa kru film juga bagian dari proses komunikasi yang sedang mereka lakukan.

Dari ketiga bentuk film dokumenter yang dijelaskan Tanzil diatas maka untuk memudahkan penulis dalam pengkaryaan penulis memilih film dokumenter bentuk *expository*. Penulis merasa hal itu yang dirasa paling cocok untuk proses pengkaryaan yang akan dilakukan dengan data-data yang penulis lakukan. Bentuk *expository* menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran. Dalam film dokumenter bentuk *expository* ini akan menggunakan *voice over* subjek sebagai pendukung visual ketika visual tersebut kurang mampu memberikan informasi yang memadai atau belum mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

2.3 Editing

Menurut Wibisono (2011:11) Editing adalah proses penyusunan gambar dan dialog, menambah atau mengurangi shot yang diperlukan berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan untuk merangkai penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik, dan teknis. Didalamnya termasuk menambahkan transisi, koreksi warna, filter dan segala sesuatu yang dibutuhkan.

Griffith (1972: 20-25) berpendapat bahwa editing film merupakan suatu hal yang terpenting dalam film karena editing film itu merupakan suatu seni yang tinggi. Seni sendiri merupakan pondasi dari film. Menyunting film adalah menyusun gambar-gambar film untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita film itu sendiri. Sutradara dan editor harus pandai dalam *selection of shot, selection of action* (scene demi scene yang harus dirangkaikan).

Proses pengambilan gambar telah selesai dan setelahnya produksi memasuki tahap *editing*. Dalam tahap ini *shot-shot* yang telah diambil akan dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh. Aspek editing bersama pergerakan kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik yang murni dimiliki oleh seni film. Sejak awal perkembangan sinema para sineas telah menyadari betapa kuatnya pengaruh teknik editing untuk memanipulasi ruang dan waktu. Di era 1900-an, *Georges Melies* sering menggunakan teknik *dissolves* untuk melakukan trik sulap dalam film-filmnya. Di era 1910-an, *D. W Griffith* menggunakan *parallel editing* untuk menambah ketegangan adegan aksi dalam filmnya. Di era 1920-an, teknik editing mencapai masa puncaknya melalui uji coba editing yang dilakukan para sineas Soviet. Mereka bahkan menganggap aspek editing adalah unsur dasar pembentuk sinema. Perkembangan teknik editing hingga era film bisu diatas telah cukup meletakkan dasar bagi pengembangan teknik editing berikutnya.

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Pembahasan buku ini seluruhnya mengacu pada definisi editing pasca produksi. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan *shot-shot* dalam film-film mereka, baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal. Sineas juga dapat memilih bentuk transisi sesuai tuntutan naratif dan estetis yang ia inginkan. Sebelum pembahasan lebih jauh penting bagi kita memahami dasar hubungan waktu antar *shot*.

2.3.1 Metode Editing

Pada prinsipnya editing bukan hanya memotong dan menyambung shot, namun yang perlu diperhatikan bahwa setiap shot memiliki aspek ruang dan waktu. Maka perhitungkan bagaimana susunan shot tersebut efisien dan tidak bertentangan dengan logika penonton. Untuk melakukan pekerjaan editing, editor dituntut untuk menguasai tiga hal berikut:

1. Perangkat lunak (software editing).
2. Shot dan motivasi (cut and motivations).
3. Teori penyutradaraan.

Transisi shot dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, cut, fade-in/out, dissolve, serta wipe. Bentuk yang paling umum adalah cut yakni, transisi shot secara langsung. Sementara wipe, dissolve, fades umumnya digunakan untuk editing diskontinu. Beberapa variasi lain juga kadang muncul namun sangat jarang digunakan (Pratista, 2017:170).

1. Cut

Cut merupakan transisi shot ke shot lainnya secara langsung, cara ini lah yang paling umum dilakukan untuk penggabungan antara gambar ke gambar lainnya, biasanya teknik cut ini dilakukan ketika adegan dialog atau perubahan gestur badan sehingga terbentuklah editing kontinu, tapi cut bisa juga digunakan untuk editing diskontinu.

2. Wipe

Wipe merupakan transisi shot dimana frame sebuah shot bergeser (menyapu)

ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah shot baru.

3. Dissolve

Transisi dissolve merupakan transisi yang bertumpukan antara gambar A dan gambar B, berupa bayangan sebelum masuk ke gambar 20 B. Dancyger (2010:376) menambahkan bahwa dissolve merupakan transisi yang mulus dan dapat memberikan isyarat visual, dissolve sering dikaitkan dengan perubahan waktu, bisa juga menyiratkan perubahan lokasi.

4. Fade

Fade merupakan transisi shot secara bertahap, dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh frame berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali, shot sudah berganti.

2.3.2 Teknik Editing

Editing memerlukan kreatifitas dan pemahaman dalam segi artistik, editor harus menguasai teknik editing hal ini diperlukan agar film tidak membosankan saat ditonton, selain itu teknik editing juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang biasa terjadi pada saat tahap editing. Teknik editing dibagi menjadi dua :

1. Editing Kontinuiti

Editing kontinuiti adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan

a. 180 Rule°

Adalah sebuah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi shot (cut) dilakukan, aksis garis aksi atau 180° adalah garis imajiner.

b. Shot/Reverse-Shot

Merupakan gabungan dua shot atau lebih yang membedakan posisi para karakternya. Satu karakter biasanya melihat ke arah kanan dan karakter lainnya melihat ke arah kiri.

c. Teknik eyeline

match selalu diambil menggunakan teknik Shot/Reverse-Shot karena prinsipnya dua teknik ini adalah sama. 21 Jika seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada shot berikutnya (lawan bicara onscreen) mengisyaratkan bahwa karakter tersebut berada pada posisi offscreen di sebelah kiri

d. Match On Action

Teknik match on action merupakan perpindahan shot yang diambil dari arah berbeda. Memperlihatkan sebuah aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama.

e. POV Cutting POV

cutting mirip dengan Eyeline Match, Namun pada shot kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang yang sama.

f. Cut-In

Adalah sebuah transisi dari jarak shot yang jauh ke shot yang lebih dekat.

g. Crosscutting

Crosscutting adalah serangkaian shot yang memperlihatkan dua aksi peristiwa atau lebih pada lokasi berbeda yang dilakukan secara bergantian.

h. Montage Sequence

Sering hanya disebut dengan montage, adalah serangkaian shot yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa waktu ke waktu.

2. Editing Diskontinuiti

a. Pelanggaran Aturan 180°

Hampir seluruh film menggunakan aturan 180° tanpa terkecuali dalam setiap adegannya. Pelanggaran 180° biasanya digunakan untuk menunjukkan motif tertentu untuk menyampaikan pesan tersembunyi atau membuat efek disorientasi bagi penonton.

b. Jump Cut

Jump cut merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian shot akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar berubah seketika.

c. Nondiegetic Insert

Adalah sebuah penyisipan sebuah shot yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita filmnya. Shot ini ditujukan khusus serta simbolik.

2.3.3 Tahapan Editing

Editing dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan teknologi digital (komputer, karena Editing dengan media film sudah sangat

jarang digunakan dan pemakaian komputer untuk Editing semakin sering kita temui, maka Non Linear Editing identik dengan Digital Video Editing.

1. Logging: Mencatat dan memilih gambar yang akan kita pilih berdasarkan timecode yang ada dalam masing-masing kaset
2. NG Cutting: Memisahkan shot-shot yang tidak baik (NG/Not Good)
3. Capture / Digitize: Proses memindahkan gambar dari memori ke komputer
4. Assembly: Menyusun gambar sesuai dengan skenario
5. Rough Cut: Hasil edit sementara. Sangat dimungkinkan terjadinya perubahan.
6. Fine Cut: Hasil edit akhir. Setelah mencapai tahapan ini, susunan gambar sudah tidak bisa lagi berubah.
7. Visual Graphic: Penambahan unsur-unsur graphic dalam film. Seperti teks, animasi, color grading, dsb.
8. Sound Editing/Mixing: Proses Editing dan penggabungan suara. Suara meliputi Dialog, Musik dan Efek Suara
9. Married Print: Proses penggabungan suara dan gambar yang tadinya terpisah menjadi satu kesatuan.
10. Master Edit: Hasil akhir film. Saat ini hampir semua proses editing dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua materi terlebih dahulu ditransfer (capture/digitize) ke dalam komputer, baru kemudian dilakukan proses editing. Untuk ini diperlukan seperangkat komputer multimedia dengan video capture card (firewire card apabila menggunakan video digital) dan software editing. Saat ini banyak sekali software editing yang

beredar di pasaran. Yang paling sering digunakan dalam dunia profesional untuk Digital Video (DV) adalah AVID XpressPro®, Adobe Premiere Pro® dan Final Cut Pro®. Dalam pengerjaannya, editing dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Linear Editing

Editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, kita harus mengulang kembali proses editing yang telah kita lakukan. Editing dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

b. Non Linear Editing (NLE)

Editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan editing seperti ini, kita tidak lagi harus memulai editing dari awal dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau darimana pun, tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan editing ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya.

2.3.4 Offline Editing

Offline editing adalah tahap dimana rekaman mentah dijalankan dengan kualitas lebih rendah dari aslinya, kemudian menggunakan footage dengan resolusi yang lebih rendah tersebut untuk mengedit film, editor fokus pada tahap story telling, timing pada setiap cut, kecepatan cerita, dan penyampaian emosi.

2.3.5 Online Editing

Online editing bisa disebut sebagai tahap finishing, dimana footage berkualitas rendah disambungkan kembali ke kualitas aslinya atau kualitas penuh, kemudian melakukan koreksi warna atau color grading, menambahkan visual efek, memasukan judul, audio level dan tahap terakhir adalah meng-eksport film secara utuh.

2.4 Color Grading

berpendapat bahwa multi proses yang dapat mengubah suasana gambar gerak dari keseluruhan film disebut color grading. Color grading dibuat untuk mengubah tematik dan estetika dalam film, proses ini dilakukan setelah hasil rekaman dikoreksi sepenuhnya, color grading harus disesuaikan dengan alur, tema, isi cerita, dan hal lain yang mempengaruhi suasana/perasaan dalam sebuah film (Aziz, 2017).

2.5 H.264 CODEC

H.264 CODEC dikenal juga sebagai MPEG-4 AVC (Advanced Video Coding) merupakan salah satu standar untuk representasi kode informasi visual. Sama dengan standar pengkodean sebelumnya, H.264 tidak secara tegas mendefinisikan CODEC (encoder/decoder) tetapi lebih pada sintaks dari bitstream video yang dikodekan secara bersamaan dengan metode decoding bitstream. Sebagian besar elemen fungsional dasar seperti prediksi, transformasi, kuantisasi, dan pengkodean entropi hadir dalam standar sebelumnya (MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, H.261, H.263). H.264 CODEC merupakan salah satu standar yang paling umum digunakan pada perekaman, kompresi, dan distribusi konten video.

2.6 Software

Penggunaan software 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 transisi dan *visual effects* yang sudah disediakan oleh pembuat *software*.

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*, asalkan *PC* yang digunakan dilengkapi dengan peralatan-peralatan khusus.

Menurut penulis, *software* merupakan faktor terpenting dari proses editing, disamping untuk menyunting gambar, kenyamanan penulis menggunakan salah satu *software* pun menjadi acuan untuk memilih *software* mana yang akan digunakan. Dari beberapa *software* yang penulis pelajari dan pahami, penulis merasa cocok dan nyaman menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, *software* ini adalah salah satu *software* yang penulis pelajari dalam pendidikan akademik di Universitas Pasundan. Penulis sangat menyukai *software* ini, dikarenakan *software* ini sangat memiliki fitur yang menurut penulis mudah untuk digunakan.

Disamping itu, untuk menyelesaikan film dokumenter ini juga penulis memiliki kebutuhan dalam peran tata suara, *software Adobe Premiere Pro* ini memiliki *software*

suara yang berkesinambungan dengan *software Adobe Premiere Pro*. Alasan inilah yang membuat penulis memilih *software Adobe Premiere Pro* sebagai *software editing* film dokumenter.

1. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah *software editing* standar yang banyak digunakan oleh stasiun-stasiun penyiaran (*broadcasting*). Dengan fitur yang cukup lengkap, editor dapat berkreasi dan menerapkan efek-efek video sesuai dengan keinginan sehingga program keluaran *Adobe* ini menjadi pilihan bagi para editor profesional. *Adobe Premiere Pro* juga memungkinkan penambahan program dari luar (*plug-in*) seperti *Hollywood FX* yang bisa menambah transisi, melakukan efek-efek gambar dan teks 3 dimensi. *Clip* juga bisa disusun hingga banyak *track*, tergantung pada keinginan dan kemampuan computer editing, semakin banyak *track* yang digunakan semakin besar kinerja komputer.



Gambar 2.6.1 Software Adobe Premiere Pro

Pada dasarnya, proses *capture*, *import file* dan pemotongan gambar hampir sama dengan program-program *editing* lainnya, bahkan sangat mudah. Hanya saja, pengaturan efek dan *tools costum* nya sedikit rumit. Oleh karena itu, editor harus

familiar dengan *keyframe* yang menjadi kunci pemanfaatan efek-efek baik video maupun audio dalam *Adobe Premiere Pro*.

2.7 Chronic Rock

Chronic Rock, pertama kali dibuka di Jl. Soekarno-Hatta, Bandung pada tahun 2004. Eben, gitaris band metal Burgerkill bersama dengan Pupu Saefuddin, yang sering disapa Mpung merealisasikan idenya membuka toko *merchandise* yang awalnya khusus band-band dari luar negeri. Yang mana pada saat itu masih sangat jarang.. Memasuki pertengahan 2005, toko Chronic Rock yang sebelumnya di Jl. Soekarno-Hatta, berpindah ke alamat Jl. Kalimantan karena memasuki akhir dari kontrak yang sudah disepakati.

Semenjak berpindah toko ke Jl. Kalimantan, Eben mengembangkan idenya untuk menambahkan *merchandise* dari aliran-aliran musik yang lain selain rock, yaitu *New Wave*, *Punk*, *Hardcore* dan tentunya *Metal*. Dengan begitu kalangan peminat yang berkunjung ke Chronic Rock Bertambah luas. Setelah itu Chronic Rock mulai memasukan *merchandise* band-band lokal yang awalnya hanya ada Burgerkill, Puppen, Rocket Rockers, dan the Bahamas. Setelah mulai bekerjasama dengan 83 *clothing line* sehingga dalam satu *clothing* bisa menghasilkan dua hingga sepuluh design. Tidak hanya *clothing* seperti T-Shirts, Jaket, stiker, tas, dan topi pun mulai diproduksi (Nugrahanto, 2010).

Chronic Rock juga mulai menjual DVD dan *vinyl* atau piringan hitam band-band dari luar negeri. Chronic Rock kemudian pindah lagi pada tahun 2010 ke Jl. Sawah

Kurung, Bandung. Dengan peluang yang diambil Chronic Rock ini yang sebelumnya hanya menjual *Merchandise*, sekarang Chronic Rock bisa membuka ruang mengembangkan pasarnya dengan membuka studio yang digunakan untuk latihan atau pun rekaman radio dan juga televisi. (Kimung, 2021).

2.8 Refrensi Karya

Untuk membuat film dokumenter tentunya seorang Sutradara mempunyai referensi seperti apa, bentuk film dokumenter apa, dan dikemas seperti apa film dokumenter yang nantinya akan di buat. Dalam pengkaryaan ini penulis mempunyai referensi tipe film dokumenter seperti:

2.8.1 “BLEED AND DOMINATE”



Gambar 2.8.1 BLEED AND DOMINATE

Sumber : www.youtube.com

Sebuah film mini dokumenter tentang kiprah @ebenbkhc di ranah ekosistem media hadir malam ini sebagai persembahan untuk beliau sekaligus generasi muda

dalam memahami gejolak media musik independen. Eben merupakan sosok perintis media musik yang sangat penting. Sejak tahun 1990an ikut membangun tradisi zine dan kemudian mengkristal menjadi zine New Noise, media BKTV, Extreme Moshpit Radio, Rebel Zone, dan akhirnya Extreme Moshpit TV. Kiprahnya merangkum campaign dokumentasi dan pengarsipan musik, revitalisasi media dan jurnalisme musik, hingga regenerasi dan penetrasi internasional.

Dalam film dokumenter ini, pengkarya mengambil referensi tema yang sama, yaitu berkaitan dengan musik. Serta konsep visual yang ada dalam film ini, dengan memadukan visual dari gambar yang lampau dan juga gambar yang baru diambil.

2.8.2 “Songbird: Burung Berkicau (2017)”



Gambar 2.8.2 Burung Berkicau

Sumber : www.youtube.com

Film ini bercerita tentang dunia bisnis burung di Indonesia. Kita tahu, Indonesia begitu kaya akan spesies burung. Makanya, perburuan, penangkapan, dan pelatihannya menjadi bisnis menjanjikan. Ditambah, adanya kompetisi adu suara burung. Kalau menjuarai kompetisi, harganya langsung membumbung tinggi.

Referensi yang pengkarya ambil dari film ini adalah editing dengan transisi fade to black untuk membagi babak dalam cerita