

BAB II **LANDASAN TEORI**

2.1 Pengertian *E-Sport*

Saat ini banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekadar *video game*. Ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena seputar *video game* kompetitif, saat ini lebih familiar dengan istilah “*e-Sports*”, atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah olahraga elektronik (Dex Glenniza: 2018).

Menurut Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa *e-Sports* atau *electronic-sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) mengutarakan bahwa olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, *E-Sports*, *electronic sports*, atau *pro gaming* (di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Reza Wahyudi (2017) lebih lanjut juga menegaskan bahwa *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. (Kurniawan dkk., 2019)

2.2 Sejarah Esport Dunia

E-sport atau *electronic-sport* merupakan bidang olahraga yang bidang kompetitifnya menggunakan *game* (Audi, 2017). Menurut Faidillah Kurniawan (2019, 62) memaparkan sejarah perkembangan awal *e-Sport* di dunia berkembang dari sebuah kompetisi *game* biasa. Menariknya, kompetisi *game* ini sudah ada sejak tahun 1972, pada masa komputer masih amat jarang,

tak ada internet, dan belum ada banyak judul *video game*. Kompetisi game pertama diadakan pada 19 Oktober 1972 di Universitas Stanford, saat itu para mahasiswa diundang ke dalam sebuah kompetisi bernama *Intergalactic Spacewar Olympic* dengan game berjudul *Spacewar*.

Kemudian, satu per satu kompetisi *game* lain pun ikut bermunculan. Pada tahun 1980, Atari menggelar sebuah kompetisi terbesar pada masanya yaitu *Space Invader* dengan jumlah 10.000 peserta. Masuk ke era 90-an, teknologi internet pun mulai masif di Amerika Serikat saat itu. Alhasil, kompetisi *game* pun kemudian berkembang menjadi kompetisi-kompetisi *online*, beserta dengan organisasi yang punya visi untuk menjadikan kompetisi game menjadi sebuah industri *e-Sport*. Pada tahun 1994, mulai muncul organisasi untuk mengatur liga *e-sport* seperti, *Cyber athlete Professional League*, *QuakeCon*, dan *Professional Gamers League*. Ketika itu game yang dipertandingkan mulai beragam, seperti game *Quake*, *Counter Strike*, dan *Warcraft*.

Pada tahun 2000an, perkembangan *e-Sport* menjadi semakin pesat. Salah satunya di Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, game yang terkenal karena *e-Sport* adalah *Starcraft*. Pada tahun itu pula, mulai tercipta kompetisi dan organisasi *e-Sport* besar. Beberapa nama seperti *World Cyber Games*, *Intel Extreme Masters*, *Major League Gaming*, yang tercipta pada tahun 2000an. (Kurniawan dkk., 2019)

2.2 Sejarah *E-sport* Indonesia

E-sport di Indonesia mulai populer pada tahun 2000-an ketika *game online* mulai dikenal di masyarakat. Pada saat itu, *game online* seperti *Ragnarok Online*, *Lineage II*, dan *RF Online* menjadi populer dan diadakan turnamen yang disponsori oleh pihak *game developer*.

Pada tahun 2005, *Electronic Sports* Indonesia (ESI) didirikan untuk mempromosikan *e-sport* di Indonesia. ESI kemudian mengadakan turnamen *game online* seperti *Point Blank*, *Dota 2*, dan *Counter-Strike: Global Offensive*.

Pada tahun 2012, Indonesia mengadakan turnamen *game* internasional yaitu *World Cyber Games* (WCG) di Bali. Pada tahun yang sama, Indonesia juga mengadakan turnamen *game Dota 2* dengan hadiah sebesar Rp 200 juta, yang saat itu merupakan turnamen *game* terbesar di Indonesia.

Pada tahun 2016, Indonesia mengadakan turnamen *game* terbesar di Asia Tenggara yaitu *Mobile Legends Southeast Asia Cup* (MSC) dengan hadiah sebesar Rp 1 miliar. Pada tahun 2018, Indonesia mengadakan turnamen *e-sport* terbesar di dunia yaitu Asian Games 2018 di Jakarta, di mana *e-sport* dipertandingkan sebagai cabang olahraga eksibisi.

Saat ini, *e-sport* semakin populer di Indonesia, dengan semakin banyaknya turnamen yang diadakan di seluruh Indonesia dan banyaknya tim *e-sport* yang berkompetisi di level nasional dan internasional. Beberapa *game e-sport* yang populer di Indonesia saat ini termasuk *Mobile Legends*, *Free Fire*, *Dota 2*, dan *PUBG Mobile*.

2.2 Jenis-Jenis Pertandingan E-sport

Ada berbagai jenis pertandingan *e-sport*, dan setiap jenis pertandingan memiliki aturan dan format yang berbeda-beda. Berikut ini adalah beberapa jenis pertandingan *e-sport* yang populer:

- **Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**, Jenis *game* yang memungkinkan pemain untuk mengontrol karakter dan bertempur di arena dengan tim mereka. Contohnya adalah *Dota 2*, *League of Legends*, dan *Mobile Legends*.
- **First-Person Shooter (FPS)**, Jenis *game* yang menempatkan pemain dalam perspektif orang pertama dan memungkinkan mereka untuk menggunakan senjata untuk bertempur. Contohnya adalah *Counter-Strike: Global Offensive*, *Overwatch*, dan *Call of Duty*.
- **Fighting**, Jenis *game* yang memungkinkan dua pemain atau tim bertarung dalam pertandingan satu lawan satu atau tim lawan tim. Contohnya adalah *Street Fighter*, *Tekken*, dan *Super Smash Bros*.
- **Sports**, Jenis *game* yang mensimulasikan olahraga seperti sepak bola, basket, dan balap mobil. Contohnya adalah *FIFA*, *NBA 2K*, dan *Gran Turismo*.
- **Strategy**, Jenis *game* yang memungkinkan pemain untuk mengelola sumber daya dan membangun strategi untuk mengalahkan musuh mereka. Contohnya adalah *StarCraft II*, *Age of Empires*, dan *Civilization*.
- **Card Game**, Jenis *game* yang memungkinkan pemain untuk menggunakan kartu dan membangun dek mereka untuk mengalahkan

musuh mereka. Contohnya adalah *Hearthstone*, *Magic: The Gathering Arena*, dan *Gwent*.

Setiap jenis pertandingan *e-sport* memiliki komunitas yang aktif dan turnamen yang diadakan secara rutin di seluruh dunia.

2.3 *Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang adalah game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *Moonton*. *Game* ini pertama kali dirilis pada tanggal 14 Juli 2016 untuk perangkat Android dan iOS.

Mobile Legends awalnya dikembangkan sebagai proyek sampingan oleh *Moonton*, sebuah perusahaan game yang berbasis di Shanghai, China. *Moonton* kemudian merilis *game* ini di Indonesia pada bulan September 2016 dan mendapatkan popularitas yang cukup tinggi di Indonesia dalam waktu singkat.

Dalam game *Mobile Legends*, pemain membentuk tim dengan lima pemain lainnya untuk melawan tim lawan dalam pertempuran *online*. Setiap pemain memilih karakter yang berbeda dengan kekuatan dan kemampuan yang unik untuk membantu timnya memenangkan pertempuran. *Game* ini menggunakan sistem kontrol sederhana, yang memungkinkan pemain untuk mengontrol karakter mereka dengan mudah dan intuitif.

Dalam beberapa tahun terakhir, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu *game mobile* yang paling populer di Indonesia dan di seluruh dunia, dengan jutaan pemain aktif setiap bulannya. *Game* ini juga menjadi *game* pertama yang diakui sebagai cabang olahraga elektronik di SEA Games 2019, yang menunjukkan betapa populer dan berkembangnya *e-sport* di Indonesia dan dunia.

2.4 IESPA (*Indonesia E-Sport Association*)

Dikutip dari situs resmi IESPA, *Indonesia E-Sports Association* (IESPA) merupakan wadah yang menaungi seluruh kegiatan yang berkaitan dengan olahraga *e-sports* di Indonesia dalam bidang pembinaan dan perwujudan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi dan prestasi komunitas penggiat *E-sports* di Indonesia. IESPA terbentuk pada 19 Desember 2012 yang kemudian disahkan pada tanggal 1 April 2013 dalam akte pendirian oleh Eddy Lim, Richard Permana, Prana Adisapoetra, Erwin Ignatius.

Kemudian, IESPA sebagai induk organisasi mengajukan permohonan untuk berhimpun di FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). IESPA diterima sebagai anggota percobaan dengan kepengurusan di 6 provinsi. Sebagai anggota percobaan, FORMI membantu IESPA untuk bergabung dengan *International Esports Federation* (IESF).

2.5 Fos E-Sport

Fighting Over Supremacy (FOS) *E-sport* adalah tim yang berasal dari Kota Bandung. Terbentuk sekitar tahun 2012, awal mula hadirnya tim ini berfokus pada games *DoTA2*. Lalu setelah beberapa kali perombakan, kini berubah menjadi tim *Mobile Legends* dan *Valorant*. Pada tahun 2023 FOS *E-sport* divisi *Mobile Legends* gencar mengikuti berbagai kompetisi turnamen online maupun offline. *Fos E-sport* digawangi oleh Begeon (*explaner*), Dennn (*jungler*), Tya (*goldlaner*), Vito (*midlaner*), dan Wazzi (*roamer*).

Fos *E-sport* adalah representatif tim *rookie* (pemula) yang menuju *intermediate* (lanjutan/menengah) yang mengadaptasi sistem tim profesional secara minimalis. Membentuk simulasi tim profesional dengan mengungkap berbagai

jobdesk di dalam tim seperti adanya pelatih dan analis. Fos *E-sport* berkompetisi di turnamen lokal (Kota Bandung) atau di kancah nasional.

Tidak adanya sistem kontrak pemain dan tidak adanya gaji, *fos e-sport* memberikan pengalaman berkompetitif sebagai tim dan mengasah kemampuan personal untuk bisa melangkah ke *tier* selanjutnya.

2.6 Film

Film adalah serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak yang dikarenakan efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut. Proses pembuatan film adalah gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model "miniatur" menggunakan teknik animasi tradisional; dengan *CGI (Computer Generated-Imagery)* dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Kata "sinema" yang merupakan kependekan dari sinematografi, sering digunakan untuk merujuk pada industri film, pembuatan film dan seni pembuatan film. Definisi sinema zaman sekarang merupakan seni dalam (simulasi) pengalaman untuk mengkomunikasikan ide, cerita, tampilan, sudut pandang, rasa, keindahan atau suasana dengan cara direkam dan gambar bergerak yang diprogram bersamaan dengan penggerak sensorik lainnya.

Kata "film" biasanya digunakan khusus untuk film bioskop, sedangkan film yang diproduksi untuk televisi dikenal dengan istilah sinetron dan FTV.

2.7 Jenis-Jenis Film

Film memiliki beberapa jenis, yaitu film dokumenter, film fiksi, dan film eksperimental. Masing-masing jenis film tersebut bisa dilihat dari beberapa cara, seperti tema, alur cerita, sudut pandang, suasana, dan lain sebagainya.

2.8 Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan suatu kenyataan dan fakta. Dalam film dokumenter tidak ada cerita fiksi yang di buat-buat untuk mendramatisir adegan sepanjang film. Sebuah film dokumenter menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta. John Grierson, seorang kritikus dan pembuat film berkebangsaan Inggris berpendapat bahwa film dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas (Susan Hayward. 1996:72). Film dokumenter dapat dibuat untuk beragam tujuan. Salah satunya adalah mengubah pandangan masyarakat terhadap sebuah topik, orang atau lingkungan tertentu. Michael Rabier dalam bukunya *Directing The Documentary*, Menuliskan “*Documentary’s spirit the notion that documentaries explore the muysteries of actual people in actual situations*” (Michael Rabiger, Courtney Hermann 2020).

Dalam hal ini, keterkaitan film dokumenter dengan Tim Profesional *E-sport Mobile Legends* menjadi sebuah pertanyaan. Dengan ini peneliti menggunakan metode wawancara dengan narasumber yang dapat memberikan informasi secara representatif, teknik atau metode ini dianggap paling efektif karena peneliti terjun langsung atau bertemu dengan objek yang diteliti, gaya bertutur yang digunakan

pada film dokumenter ini adalah *expository*, menurut (Tanzil, et.al. 2010:7), bentuk film dokumenter *expository* yaitu menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara, pada *expository* gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi atau presenter berdasarkan naskah yang dibuat dengan prioritas tertentu.

2.9 Jenis-jenis Film Dokumenter

Ada banyak tipe dan jenis film yang bervariasi dalam film dokumenter. Setiap kategori memiliki kriteria dan pendekatan yang spesifik (Ayawaila, 2007: 37-48), antara lain:

- Sejarah
- Laporan Perjalanan
- Potret/Biografi
- Ilmu Pengetahuan
- Kontradiksi
- Perbandingan
- Investigasi
- Rekontruksi
- Nostalgia
- Buku Harian
- *Association Picture Story*
- Docudrama

Film dokumenter ilmu pengetahuan merupakan film tentang *education* yang memberikan informasi bisa dari bidang sains, teknologi, budaya dan lain-lain.

Dalam pemilihan dan penentuan bentuk film dokumenter, kategori yang secara spesifik sejalan dengan pengerjaan pengumpulan data riset tema yang peneliti angkat adalah dengan kriteria ilmu pengetahuan.

2.9.1 Model-model Pembuatan Film Dokumenter Berkaitan Dengan Data-Data Visual

Dalam buku tentang pengetahuan dokumenter, ketika akan membuat film dokumenter berdasarkan model pembuatannya, ada beberapa model film dokumenter yang berkaitan dengan data-data visual (Apip, 2011:25-26).

- Observasionalisme Reaktif Pembuatan film dokumenter yang secara ketat mengambil data-data visual langsung dari subject matter saat peristiwa atau realitas terjadi. Model ini bergantung pada ketepatan pengamatan dari pengarah kamera atau sutradara.
- Observasionalisme Proaktif Pembuatan film dokumenter melalui pengamatan yang sudah dilakukan oleh pengarah kamera atau sutradara. Model ini memiliki keuntungan karena *subject matter* secara langsung telah dikenali lebih dahulu.
- Mode Ilustratif film dokumenter yang dibuat dengan pendekatan penggambaran secara langsung tentang apa yang dikatakan oleh narator (dimana suaranya direkan sebagai *voice over*) model ini menyebabkan data visual sebagai subordinasi dari narasi/audio.
- Mode Asosiatif Pembuatan film dokumenter yang berupaya menyajikan metafora-metafora dan arti simbolik yang terkandung dalam informasi harafiah dari *subject matter*. Supaya ini dihadirkan melalui potongan-potongan gambar yang dapat mewakili arti simbolik di balik permukaan yang kasat mata. Dalam pemilihan dan penentuan mode yang berkaitan dengan data

visual dalam pembuatan film dokumenter ini, penulis memilih mode Observasionalisme Proaktif yaitu pembuat film dokumenter melalui pengamatan sebelumnya yang dilakukan oleh pengarah kamera atau sutradara. Model ini memiliki keuntungan karena subject matter secara khusus telah dilakukan terlebih dahulu karena sebelumnya penulis telah mengenal subjek lalu dilanjutkan dengan riset sehingga penulis dapat mengenal lebih dekat lagi dengan subjek.

2.10 Dokumenter Ekspositori

Gaya bertutur dalam film dokumenter terdiri dari bermacam-macam kreativitas, seperti gaya humoris, puitis, satire, anekdot, serius, semi serius, dan seterusnya (Ayawaila, 2007:90-91).

- Eksposisi (*Expository Documentary*)
- Observasi (*Observational Documentary*)
- Interaktif (*Interactive Documentary*)
- Refleksi (*Reflexive Documentary*)
- Performatif (*Performative Documentary*)

Dalam hal ini, peneliti memilih gaya bertutur dengan tipe pemaparan epksosisi (*expository documentary*), Peneliti merasa hal itu yang dirasa paling cocok untuk proses pengkaryaan dalam film dokumenter *Tim E-sport Mobile Legends* ini akan dilakukan dengan data-data yang peneliti lakukan. Bentuk

expository menghadirkan sebuah sudut pandang yang jelas dan menutup kemungkinan adanya perbedaan penafsiran dan juga narator atau wawancara yang digunakan sebagai penuturan utama, maka diperkuat dengan *stock shot* untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

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 dikolaborasikan dengan suara dari pada gambar.

2.11 Director of Photography

Di Indonesia, selama bertahun-tahun jabatan penata kamera sering disalahartikan sebagai operator kamera (*cameraman*). Operator kamera adalah orang yang mengoperasikan kamera, sementara penata kamera mengepalai departemen yang mungkin saja terdiri dari sejumlah operator kamera. Penata kamera yang mengkoordinasikan seluruh departemennya untuk menghasilkan gambar yang diinginkan untuk film tersebut, sementara operator kamera bertanggung jawab mengoperasikan tanpa menentukan lensa atau filter kamera apa yang cocok atau jenis lampu dan filter lampu apa yang akan dipakai. Singkatnya, penata kamera merancang apa yang harus dilakukan oleh operator kamera. Dalam buku “Pemula dalam film Dokumenter : Gampang-gampang susah” karya Chandra Tanzil, Rhino Ariefiansyah dan Tonny Trimarsanto dan buku “Angle, Kontinuiti, Editing, Closeup,

Komposisi dalam Sinematografi” karya Joseph V Mascelli (yang diterjemahkan oleh H.M Y.Biran) yang menciptakan imaji visual film adalah Sinematografer atau pengarah fotografi. Ia adalah orang yang bertanggung jawab terhadap kualitas fotografi dan pandangan sinematik (*Cinematic Look*) dari sebuah film. Iya juga melakukan supervisi pesonel kamera dan pendukung serta bekerja sangat dekat dengan sutradara. Seorang sinematografer mampu menciptakan kesan/rasa yang tepat, suasana dan gaya visual pada setiap *shot*. Beberapa tugas seorang DoP (*Director of Photography*). Langkah awal Sinematografer (*Director of Photography*) bersama dengan sutradara menentukan serta memilih sudut penempatan kamera. Acuannya bisa saja didapat dari kesepakatan bersama yang sudah di putuskan saat proses *reccee* dilakukan. Penempatan sudut ini juga mungkin saja sekaligus disertai dengan penggunaan sarana pendukung kamera (*grip*). Misalnya penggunaan *dolly*, *crane* ataupun *steadicam*. Juga pemilihan lensa, filter yang dianggap sesuai dengan kebutuhan adegan. Langkah berikutnya, *Director of Photography* berkoordinasi dengan *gaffer* dan *crew lighting* memilih lampu, filter dan berbagai sarana pendukung lainnya, kemudian menentukan peletakannya. Di dalam melaksanakan tahap aktivitas mengacu kepada pola kerja efektif, baik dalam masalah pengaturan waktu, maupun dalam pencapaian targetnya. Tentu saja hal-hal yang berkaitan dengan masalah keamanan serta penanganan terhadap peralatan tetap harus terjaga dengan baik. Terakhir adalah melalui berbagai fasilitas kamera dan penataan cahaya untuk menciptakan karakter gambar yang diinginkan.

2.12 Tugas dan Tanggung jawab Dop (*Director of Photography*)

Secara garis besar tugas dari seorang 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.
- Berkoodinasi dengan bagian *production designer*, *wardrobe*, *make-up*, dan efek mengenai keseluruhan film.
- Mengatur filterasi kamera.
- Mengatur lensa: termasuk penggunaan *zoom* atau lensa utama
- 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 *shot* khusus yang diperlukan.
- Mengatur departemen kamera: operator kamera, bagian listrik, grip dan kru kamera lainnya.

- Memperhatikan kesalahan continuity secara fisik: pakaian, properti, latar dan sebagainya.
- 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-stop*.
- Memastikan semua kebutuhan teknis sesuai dengan kebutuhan: ketepatan kecepatan film, *shutter angle*, dan sebagainya

2.13 Hubungan antara DoP (*Director of Photography*) dan Sutradara

Director of Photography (DoP) adalah orang yang bertanggung jawab untuk merencanakan, mengatur, dan mengawasi proses pembuatan film atau produksi video. DoP seringkali disebut juga sebagai *cinematographer*. Tugas utama dari seorang DoP adalah untuk menciptakan citra visual yang menarik dan memuaskan secara artistik, yang menggambarkan ide dan pesan dari sutradara dan penulis naskah. Sutradara dan *D.o.P* melakukan riset tentang tim *e-sport* untuk menentukan tema yang akan dijadikannya sebagai film dokumenter, setelah mendapatkan tema perspektif sutradara atas fenomena yang dipilih memberikan nilai penting atas tujuan yang ingin dicapai. Sutradara menentukan ide cerita dan alur film dokumenter, juga memberikan ritme dan tempo pada film dokumenter. Kebutuhan pemahaman seorang *D.o.P* terhadap keinginan sutradara adalah berkaitan dengan ekspresi gambar, komposisi, ukuran, serta *angle* yang akan diterapkan pada pengambilan gambar.

2.14 Tahap Pra-Produksi

Pada tahapan ini hal yang sangat harus diperhatikan adalah proses riset, karena pembuatan film dokumenter dilandai dengan proses riset yang sangat kuat, hal ini bertujuan untuk memastikan keberadaan subjek serta unsur-unsur yang terkait dengannya. Data awal dikumpulkan dari proses *interview* ke beberapa narasumber terkait, dari catatan riset itulah alur film akan terbentuk. Pada tahap ini seorang DoP bisa memulai menentukan fokus, sudut pandang, dan menyusun konstruksi film yang akan dibuat.

- A. **Data riset**, merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembuatan film dokumenter. Dengan mengumpulkan data dari narasumber maupun dari tulisan.
- B. **Ide cerita**, merupakan gagasan sebuah cerita yang nantinya akan dituangkan menjadi sebuah cerita dalam skenario.
- C. **Film statement**, adalah penulisan sebuah ide cerita yang sudah di atas kertas, hal ini bertujuan sebagai panduan kita saat dilampangan dalam pengambilan *angel*.
- D. **Premis**, adalah gambaran cerita yang dirnagkum dalam satu atau dua kalimat saja. Premis harus memenuhi tiga unsur yakni; karakter, konflik, dan konklusi.
- E. **Sinopsis**, adalah ringkasan isi naskah cerita yang mana menggambarkan tentang isi sebuah film atau pementasan dari awal hingga akhir.

2.15 Tahap Produksi

Tahapan ini bisa disebut juga sebagai proses shooting film, atau tahapan kerja pada saat shooting film, pada tahapan ini semua kru bekerja dengan job description masing-masing yang dipimpin oleh sutradara. Pada tahapan ini seorang Sutradara dan *D.o.P* harus saling bekerja sama dalam membangun film terutama dalam unsur visual.

2.16 Tahap Paska Produksi

Tahap ini bisa di analogikan sebagai tahapan menjahit atau editing. Data-data yang terkumpul diperiksa, dipilah dan direduksi untuk disusun sebagai ringkasan data. Hasil ringkasan ini diferivikasi dengan rancangan atau kontruksi yang telah disusun. Pada pembuatan film dokumenter tim *esport mobile legends*, penulis menjadi DoP/sutradara.

2.17 Aspek 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 atau *film roll* . Setelah proses pengambilan gambar, gambar laten 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 elektronis. Dilihat dari gambar yang dihasilkan, ketiga jenis kamera tersebut memiliki perbedaan. Kamera foto menghasilkan gambar tunggal tidak bergerak (*still single picture*) sedangkan kamera film dan video memiliki kesamaan yaitu sama-sama menghasilkan gambar bergerak (*motion pictures*).

2.17.1 Jenis-jenis kamera sinema

a. Analog

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

b. Digital

Kamera sinema digital tersedia dalam berbagai merek. Jenis-jenis kamera tersebut disesuaikan dengan tujuan penggunaannya. Berbagai jenis kamera tersebut yaitu DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) atau DSLM (*Digital Single Lens Mirrorless*), kamera video, dan kamera sinema. Kamera DSLR dan DSLM sebenarnya merupakan kamera foto yang memiliki kemampuan merekam video. Kamera video merupakan kamera yang digunakan dalam broadcasting. Sedangkan kamera sinema digunakan untuk membuat film layar

lebar. Dalam pembuatan film dokumenter ini peneliti menggunakan kamera DSLM. Karena pada zaman sekarang kamera DSLM memiliki fitur untuk menghasilkan video dengan kualitas tinggi seperti LOG profile, dan berbagai resolusi perekaman. Yang mempermudah proses shooting dan proses *editing*.

2.17.2 Aspek Teknik Sinematografi Kamera DSLM

a. Compression dan Bit Rate

Compression pada hal ini mengacu pada metode memangkas ukuran data dari hasil gambar yang direkam. Umumnya DSLM menggunakan standar kompresi yang sama. Untuk video umumnya menggunakan kompresi H.264 dan XACVHD. Untuk saat ini beberapa merek kamera DSLM sudah tidak memiliki batasan durasi perekaman. Bit rate merupakan jumlah rata-rata nilai bit yang diperlukan data video atau audio untuk menghasilkan suara atau visual dalam satu detik. Semakin besar bit rate maka semakin baik kualitas suara atau visual yang dihasilkan hal ini tentunya juga mempengaruhi ukuran file.

b. Frame rate

Jumlah rangkaian gambar yang diambil setiap detiknya atau disebut dengan *frame per second* (fps). *Frame rate* yang normal yaitu sebanyak 24 gambar per detik. Hal ini didapat pada awal kamera film (*motion pictures*). *Frame rate* inilah yang kemudian menjadi acuan bagi sebagian besar kamera DSLM yang memiliki mode perekaman video. Seiring dengan perkembangan zaman banyak kamera DSLM yang sudah mampu merekam hingga 240 *frame per second*. Fitur ini digunakan untuk menghasilkan gerak lambat atau *slow*

motion. Semakin tinggi frame rate maka akan semakin halus *slow motion* yang dihasilkan.

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 1920x1080 *pixel*. Untuk video *digital frame size* yang dimaksud adalah resolusi. Semakin tinggi resolusi gambar maka semakin banyak pula informasi yang dimuat. Maka kebutuhan akan media penyimpanan pun semakin besar. Beberapa kamera seri tertentu sudah mendukung resolusi Ultra HD atau 5.9k (5888x3312).

d. *LOG Profile*

Log Profile, atau profil logaritmik adalah profil pengambilam gambar atau kurva gamma, yang ditemukan pada beberapa seri tertentu kamera DSLM untuk memberikan jangkauan gelap terang yang lebih lebar (*high dinamic range*) dan tonal yang luas. Gambar yang dihasilkan tampak pudar dan memiliki gradasi warna yang luas. Memungkinkan kemudahan saat *color correction* dan *color grading*.

2.17.3 *Type of Shot*

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

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

a. *Extreme long shot* (ELS)



Gambar 2.2.1 *Extreme Long Shot* (Sumber : Google.com)

Digunakan untuk menunjukkan subjek dari jarak yang jauh , atau area berlangsungnya suatu adegan. Extreme long shot ini kerap digunakan secara khusus untuk membangun sebuah adegan dari aspek waktu dan tempat beserta hubungan emosional serta fisik yang dimiliki oleh seorang tokoh dengan lingkungan dan elemen yang berada di dalamnya.

b. *Long Shot* (LS)



Gambar 2.2.2 *Long Shot* (Sumber : Google.com)

Digunakan untuk memperlihatkan subjek dari bagian atas hingga bawah. Jika subjeknya berupa orang, maka area yang diperlihatkan akan mencakup ujung kepala hingga ke ujung kaki. Tampilan karakter akan lebih fokus dibanding pada extreme long shot, meskipun visual dari pemandangan di latar belakang tetap lebih mendominasi. Tipe shot ini kerap digunakan untuk memulai setting adegan dan letak karakter di dalamnya

c. *Medium long shot* (MLS)



Gambar 2.2.3 *Medium Long Shot* (Sumber : Google.com)

Medium long shot atau yang juga dikenal dengan sebutan $\frac{3}{4}$ shot. Type of shot ini merupakan perpaduan antara jenis full shot dan medium shot yang akan memperlihatkan subjek dari area lutut ke atas.

d. *Medium Shot* (MS)



Gambar 2.2.4 *Medium Shot* (Sumber : Google.com)

Jenis shot ini berguna untuk menampakkan bagian tertentu pada subjek dengan lebih detail. Untuk subjek berupa orang, penggunaan medium shot pada umumnya memberikan framing dari bagian pinggang ke atas, *medium shot* merupakan jenis *shot* yang paling banyak dipakai di berbagai film untuk adegan yang berfokus pada satu atau beberapa karakter. Namun, tetap mampu memperlihatkan latar belakang lingkungan tertentu.

e. *Medium Close-up* (MCU)



Gambar 2.2.5 *Medium Close-up* (Sumber : Google.com)

Medium Close-up ini memperlihatkan antara *medium shot* dan *close-up*, meringkai subjek dari dada atau bahu. Sosok tubuh manusia mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak *medium close-up*.

f. *Close-up (CU)*



Gambar 2.2.6 Close-up (Sumber : Google.com)

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek kecil lainnya. Teknik mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail. *Close-up* biasanya digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim. *Close-up* juga memperlihatkan sangat mendetail sebuah benda atau objek.

g. *Big Close-up (BCU)*



Gambar 2.2.7 *Big Close-up* (Sumber : Google.com)

Big Close-up hampir sama dengan teknik *Close-up*, hanya saja pengambilannya sedikit dinaikan dari leher atau dagu sampai ke atas kepala hingga ekspresi yang ditampilkan akan lebih tajam lagi.

h. *Extreme Close-up* (ECU)



Gambar 2.2.8 Extreme Close-up (sumber google.com)

Extreme Close-up merupakan tipe shot yang menampilkan detail dari sebuah objek. Contoh dari extreme close-up pengambilan gambar hidung, mata, dan telinga. Melakukan pengambilan gambar dengan extreme *close-up* perlu pertimbangan khusus, karena hal ini jarang dilakukan tanpa motivasi yang kuat

i. *Establish Shot* (ES)



Gambar 2.2.9 *Establishing Shot* (Sumber : Google.com)

Establishing Shot merupakan tipe pengambilan gambar yang berfungsi menceritakan keterangan latar tempat, waktu dan situasi. Biasanya, shot ini disisipkan di awal adegan agar latar adegan tersebut terwakilkan terlebih dahulu. *Establishing shot* dapat dilakukan dengan berbagai ukuran pengambilan dari *long shot* hingga *close-up*, selama *shot* tersebut memang berfungsi untuk mendeskripsikan sebuah situasi.

j. *Over Shoulder Shot (OSS)*



Gambar 2.2.10 *Over Shoulder Shot* (Sumber : Google.com)

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

k. *Poin of View (POV)*



Gambar 2.2.11 *Point of View* (Sumber : Google.com)

Point of View adalah menjadikan objek sebagai sudut pandang kamera. Contoh, seorang pemain bola yang sedang menggiring bola. Maka gambar yang terlihat hanyalah kaki dan bola yang sedang di giring

2.17.4 Angle Kamera

Penempatan *camera angle* terhadap objek yang akan direkam sangat tergantung dari pesan-pesan apa saja yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam produksi film penentuan dan penempatan *camera angle* sangat memengaruhi perhatian penonton dalam menyaksikan suatu acara/film, sekaligus melibatkan mereka baik penonton maupun sebagai pelaku dalam cerita. (Sri Sadono, 2015) 18

A. *Low Angle*



Gambar 2.2.12 *Low Angel Shot* (Sumber Google.com)

Dengan posisi kamera lebih rendah daripada subjek. menghasilkan gambar dengan kesan subjek terlihat gagah, berkuasa, menang, sombong dan dominan pada saat *scene* itu terjadi, hal ini berkaitan dengan psikologi. Namun bisa saja *angle* ini hanya ingin memperlihatkan ekspresi atau bagian-bagian dari subjek.

B. Eye Level Angel



Gambar 2.2.13 *Eye Level Angel* (Sumber : Google.com)

Dengan posisi kamera sejajar dengan tinggi subjek atau sudut pandang yang normal, menghasilkan kesan psikologi gambar yang memberi kesan wajar apa adanya atau tidak terjadi apa-apa pada adegan tersebut.

Angle ini merupakan yang paling umum digunakan untuk mengambil gambar. Gambar yang dihasilkan memiliki tampilan yang kurang lebih sama dengan dengan apa yang kita lihat (Sri Sadono, 2015)

C. High Angel



Gambar 2.2.14 *High Angel* (Sumber : Google.com)

Posisi kamera lebih tinggi diatas subjek, biasanya memberi kesan psikologi bahwa subjek tersebut sedang menderita, kalah, sedih dan pasrah. Namun tidak selalu dengan hal psikologi tersebut, *high angle* juga dapat digunakan ketika ingin memperlihatkan keseluruhan orang-orang dari atas, dikarenakan tempat yang kecil.

2.17.5 Camera Movement

Camera movement atau pergerakan kamera adalah salah satu alat yang paling ekspresif untuk para pembuat film. Camera movement dapat menciptakan alur suasana yang dramatik lewat pengaturan subjek yang masuk ke dalam frame. Mengenai jenis-jenis camera movement, Blain Brown (2012, hlm. 210-213) mengemukakan sebagai berikut:

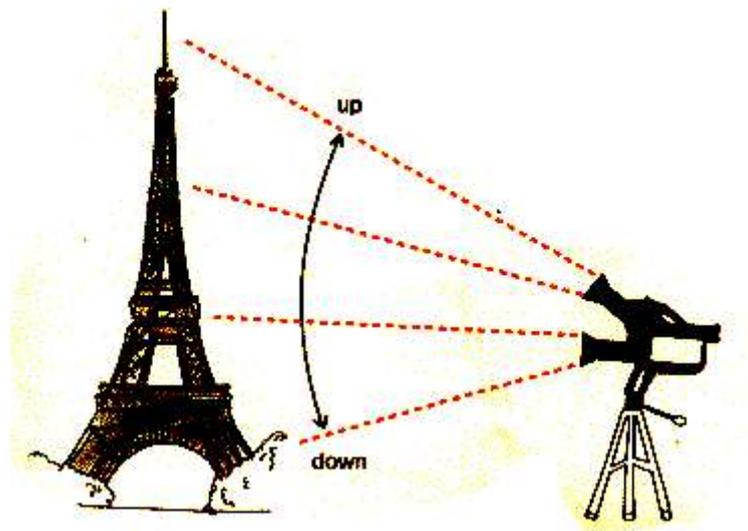
a. Pan



Gambar 2.2.15 *Camera movement Pan* (Sumber : Google.com)

Pan merupakan singkatan dari panoramic. Istilah ini digunakan untuk pergerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya tanpa mengubah posisi kamera.

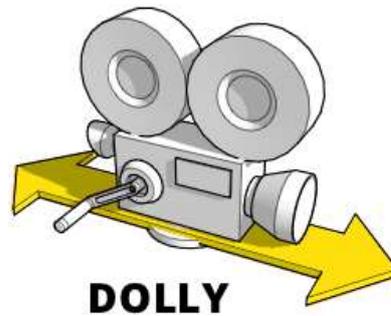
b. Tilt



Gambar 2.2.16 *Camera Movement Tilt* (Sumber : Google.com)

Tilt adalah pergerakan kamera secara vertikal dari bawah ke atas atau sebaliknya tanpa mengubah posisi kamera.

c. *Move in/move out*



Gambar 2.2.17 Camera Movement Move in / Move out (sumber : Google.com)

Move in/move out dilakukan dengan cara menggerakkan dolly mendekati atau menjauhi objek. Pergerakan ini merupakan salah satu cara pengambilan gambar yang lebih dramatis dari memotivasi *wide shot* menjadi *shot* yang lebih padat atau sebaliknya dari *close-up* menjadi *wide shot*.

2.17.6 Komposisi Gambar

Dalam produksi *film* seorang sinematografer harus memahami komposisi gambar dalam tugas-tugas mereka.²¹ Komposisi gambar adalah penyusunan/penataan dan keseimbangan penempatan objek/subjek kedalam *frame* kamera. Tujuan pengaturan komposisi agar penonton dapat dengan mudah melihat objek yang menarik (*interest point of object*) secara jelas, dengan kecerahan, kontras, tekstur, warna dan, ketajaman dengan nyaman.

Komposisi gambar diharuskan dengan ilmu pengetahuan yang dipelajari, dikte, dan diterapkan berdasarkan teori-teori yang ada, namun seni tidak ada batasan tertentu untuk seorang sinematografer berkreasi dalam proses pengambilan gambar. Komposisi adalah seni maka tidak ada

peraturan atau hukum yang berlaku secara formal dalam pengambilan gambar yang ada hanyalah pedoman atau panduan yang dibuat dan disepakati oleh para pekerja *film*.

Berikut adalah contoh komposisi gambar yang umumnya dipakai dalam produksi film:

A. *Rule of Thirds*



Gambar 2.2.18 Rule of Third (sumber : google.com)

Komposisi ini dianggap sebagai pedoman dasar, dan telah digunakan oleh para seniman lukisan pada zaman Yunani kuno dan Romawi dalam mengerjakan karya seni mereka, kemudian pada perkembangan berikutnya

juga digunakan pedoman oleh fotografer, dan diikuti oleh pekerja film menjelang abad ke-20. Yang dimaksud dengan rule of thirds adalah teknik komposisi yang membagi frame ke dalam 3×3 bagian atau 9 kotak. *Rule of thirds* berfungsi untuk memudahkan penonton melihat langsung *point of interest* pada suatu frame, sekaligus enak untuk dilihat dan dinamis.

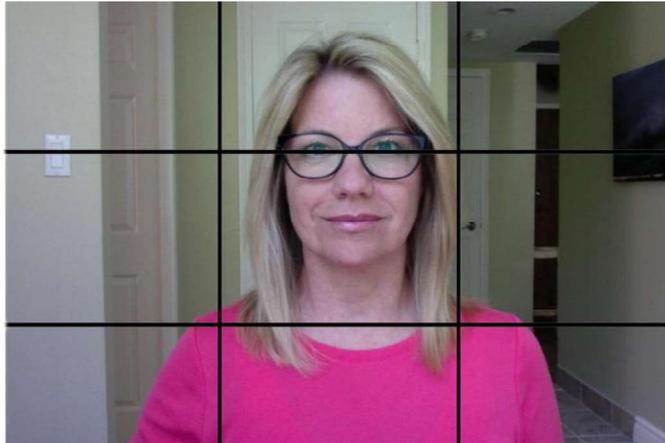
B. Framing



Gambar 2.2.19 *Framing* (Sumber : Google.com)

Merupakan elemen komposisi fotografi yang kita temui di sekitar objek sebagai bingkai alami, guna menciptakan dimensi jarak agar penonton fokus pada *point of interest*. Dengan komposisi ini dapat menambah kesan dimensi dalam suatu *frame*, karena terdapat lapisan yang dibentuk antara frame dengan subjek atau *point of interest* sehingga secara visual lebih menarik untuk dilihat. Selain itu, dengan membuat elemen lain mengisolasi subjek utama, pengkarya bisa menuntun mata dan perhatian penonton yang melihat ke arah subjek utama. *Frame* yang digunakan bisa apa saja seperti, ranting pohon, pintu, jendela, rangka besi dan struktur bangunan.

C. Head Room



Gambar 2.2.20 *Head Room* (Sumber Google.com)

Sebuah komposisi yang memberikan ruang pada kepala subjek pada *frame*, yang berarti dalam gambar tersebut, subjek tidak terjadi hal tidak menyenangkan, tertekan, yang artinya agar penampilan gambar seimbang (kepala tidak terpotong). *Head room* sendiri membuat kuantitas yang dinamis, yang berubah secara relatif terhadap seberapa banyak *frame* yang diisi oleh subjek.

D. Looking Room



Gambar 2.2.21 Looking Room (Sumber : Google.com)

Looking room atau ruang pandang adalah cara untuk memberikan ruang yang cukup bagi subjek dalam *frame* mengarahkan pandangannya. Harus

selalu ada ruang lebih di arah pandang mata dibandingkan di sisi sebaliknya. Komposisi ini bisa disebut juga *nose room*. Komposisi ini biasanya digunakan untuk adegan dialog antara dua tokoh.

A. *True Sight: The International Finals 2017*

The International Finals 2017, TRUE SIGHT sendiri merupakan film dokumenter yang menceritakan kisah dibalik perjuangan para tim DOTA2 yang berkompetisi di ajang T1 (*The International*). Episode ini menyajikan clash antara dua tim *finalis The International season 7* yaitu *Team Liquid* vs *Newbee*. Suasana tegang dan persaingan intens antara kedua tim sepanjang musim akhirnya tertuntaskan pada drama final bernilai \$10juta AS tersebut. Di luar dari pesta kemenangan *Team Liquid*, Film ini pun menampilkan suasana dibalik tim *Newbee* yang nampak kelam dan terbalut kesedihan mendalam.



Gambar 2.2.22 Film True Sight: The International Finals 2017

B. *The Celebrity Millionaires of Competitive Gaming*

Judul film ini langsung mengimplikasikan pesatnya perkembangan eSports selama satu dekade terakhir. VICE, sebagai rumah produksi yang menggarap film ini, lebih tertuju dengan *League of Legends* sebagai kapasitasnya menjadi game paling banyak dimainkan di seluruh dunia. Banyak hal yang bisa kamu temukan dalam film ini, meski agak sulit bagi yang belum pernah memainkan LoL, karena masyarakat luas telah lama dibutakan oleh persepsi keliru mengenai hobi bermain game. Faktanya, melalui film ini, para gamer dan tim pro yang mengukir prestasi di turnamen-turnamen internasional terbukti memperoleh banyak hal positif, mulai dari kepopuleran sekaligus uang berlimpah.



Gambar 2.2.23 The Celebrity Millionaires of Competitive Gami

C. *All Work All Play*

Sang sutradara, Patrick Creadon, sepertinya sangat meyakini adanya potensi besar yang terkandung dalam eSports, sebagaimana diimplikasikan pada rangkaian scene melalui film garapannya bertitel lengkap, *'All Work All Play: The Pursuit of Esports Glory'*. Isinya

sendiri bercerita tentang sejumlah tim pro yang berlaga di salah satu turnamen *League of Legends* besutan Electronic Sports League (ESL). Kehadiran tim *Cloud9* yang merupakan tim kuda hitam dan selalu diragukan dapat tampil maksimal di ajang internasional menjadi kontradiktif dengan tim *GE Tigers*, yang telah menjadi tim kebanggaan Korea Selatan yang diperlakukan layaknya selebritis oleh para fansnya.



Gambar 2.24 All Work All Play