

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobile Legends adalah *mobile online games* 5 v 5 atau biasa dikenal *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sedang banyak digandrungi oleh banyak orang di berbagai negara termasuk di Indonesia. Tercatat pada bulan desember tahun 2022 ada sekitar delapan puluh juta pemain aktif dan menjadikan Indonesia sebagai pengguna terbanyak di seluruh dunia.

Setelah menjadi negara dengan pengguna terbanyak, Indonesia adalah negara pertama yang mengadakan liga resmi yang diusung oleh developer secara profesional. Dengan adanya liga retail, kompetisi menjadi terbagi dalam beberapa segmentasi seperti profesional dan non-profesional selayaknya olahraga konvensional pada umumnya.

FOS E-SPORT adalah representatif untuk tim *tier rookie/intermediate* yang berasal dari kota Bandung. Ada beberapa hal yang membedakan tim ini dengan tim profesional, salah satunya adalah tidak adanya kontrak manajemen dengan pemainnya. Menggunakan sistem *feedback with achievement* yang dimana manajemen tidak memberikan gaji tetapi menyerahkan 100 persen *prizepool* kepada player lalu manajemen hanya mendapatkan penghargaan.

Fenomena *E-Sport* di Indonesia bisa dibilang masih berkembang. Secara perlahan, komunitas beserta *developer* gotong royong membangun

sebuah ekosistem untuk mewujudkan lingkungan olahraga yang sehat dan ideal. Akhir-akhir ini pun pemerintah meresmikan federasi olahraga elektronik yang setingkat dengan federasi seperti; sepakbola, basket, dan berbagai cabang olahraga lainnya.

Dalam tugas akhir ini, peneliti memilih film dokumenter sebagai karya. Film dokumenter lebih kental dengan usaha menginterpretasikan fakta-fakta tentang peristiwa yang dikaji secara lebih mendalam. Film dokumenter juga sarat dengan bingkai dan konstruksi tentang realita dari pihak yang terlibat di dalam film, sejak awal penentuan ide/tema hingga film selesai. Joris Ivens dalam bukunya "*camera & i*" mengatakan, karya film dokumenter adalah bukan sekadar cerminan pasif dari kenyataan. Melainkan terjadi proses penafsiran atas kenyataan yang dibuat oleh pembuat film dokumenter. Ungkapan dalam bahasa Inggris adalah "*you can show what you are*".

Peranan seorang pencipta film dokumenter adalah menyusun fakta atau peristiwa. Sehingga khalayak merasakan betapa peristiwa itu menjadi sangat bermakna bagi suatu lingkungan kehidupan, dengan memberikan penafsiran lewat penyusunan kata. Peran penulis sebagai sutradara dalam film dokumenter ini, bertujuan agar masyarakat semakin paham dengan olahraga elektronik serta bagaimana sebuah tim amatir mencoba untuk berkompetisi dengan kemampuan kolektif atau gotong royong.

Maka dari itu sutradara dan *D.o.P* bekerjasama membuat dan mengemas sebuah karya film ini agar mudah dimengerti dan dipahami.

Menjadi sutradara bukan hanya mengatur bagaimana jalannya sebuah produksi film, tetapi sutradara juga bertanggung jawab lebih atas hasil akhir sebuah film tersebut. Dalam membuat film dokumenter, keaktifan sutradara dalam berkomunikasi sangat dibutuhkan. Observasi kepada satu narasumber ke narasumber lain membutuhkan pendekatan yang berbeda.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana Sutradara dalam film dokumenter dapat menceritakan dengan gaya ekspositori peran tim *FOS E-SPORT* dalam bersaing di kompetisi lokal?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan lain untuk pembuatan film dokumenter ini sebagai berikut:

- a. Membuat karya yang menceritakan tim *FOS E-SPORT* dalam film dokumenter dalam divisi penyutradaraan.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Film dokumenter dengan gaya bertutur ekspositori.
- b. Divisi film penyutradaraan.
- c. Narasumber diantaranya; IESPA, dan *FOS E-SPORT*.
- d. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret - Mei 2023.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat memperluas wawasan serta bermanfaat untuk menjadi acuan penelitian yang akan datang mengenai fenomena olahraga elektornik khususnya *game Mobile Legends* dengan media dokumenter.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan masyarakat Indonesia khususnya tentang olahraga elektronik.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data dari hasil pengamatan, hasil wawancara dan catatan lapangan. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, dimana film dokumenter ini dapat menceritakan masa lalu dan hari ini secara sistematis dan dramatis berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah didapat dan dapat mengkaji nilai-nilai dalam konteks waktu.

1.7 Prosedur Pengumpulan Data

a. Observasi (pengamatan)

Observasi dilakukan untuk mengamati sasaran penelitian. Sebelum melakukan pembuatan film, peneliti mendatangi objek yang akan diteliti agar dapat mengenal lebih baik karakter dan kondisi dari objek yang nantinya akan di shot agar mempermudah dalam pengambilan gambar.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam dengan narasumber seperti IESPA, dan FOS *E-SPORT*.

c. Studi pustaka

Studi kepustakaan yang berhubungan dengan film dokumenter, dan lainnya, untuk dapat menambah literatur dalam menganalisa dan memecahkan permasalahan yang diteliti.

1.8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mencari judul																				
2	Observasi mengenai Esport																				
3	Riset																				
4	Wawancara Narasumber																				
5	Studi Literatur																				
6	Skenario																				
7	Syuting dokumenter																				

Tabel 1 Jadwal penelitian dan pengkaryaan film

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan menjelaskan latar belakang masalah yang mendasari pembuatan film dokumenter ini, disertai batasan-batasan masalah, tujuan, manfaat dan tahapan pembuatan film.

BAB II LANDASAN TEORI

Pembuatan landasan teori yang baik dan benar dalam sebuah penelitian menjadi hal yang penting karena landasan teori ini menjadi sebuah pondasi serta landasan dalam penelitian tersebut. Seperti yang di ucapkan oleh Sugiyono (2012:52), bahwa landasan teori perlu ditegakkan agar

penelitian itu mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (*trial and error*).

BAB III PROSES PENGKARYAAN

Bab ini menguraikan konsep-konsep teori pengkaryaan dan landasan ilmu pengetahuan yang bersifat penguatan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian, berisi mengenai teori sebagai landasan konsep penelitian.

BAB IV PROSES PEMBUATAN FILM

Bab ini memberikan kesimpulan dari penulisan yang telah dilakukan dan memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini penelitian berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian, diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca Universitas Pasundan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai referensi penelitian, rujukan-rujukan yang ditulis secara sistematis sesuai urutan abjad, menurut kaidah penulisan daftar pustaka yang dibakukan dalam Bahasa Indonesia.

LAMPIRAN

Berisi mengenai data yang mendukung proses pembuatan film, terdiri dari: data riset subjek film, treatment film, *editing script*, dokumentasi foto pada saat melakukan pembuatan film.

1.10 Peta Konsep

Gambar 1. 1 Peta Konsep

