

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian E-sport

Saat ini banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekedar *video game*. Sekarang 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*, *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 E-sport 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 yang mungkin ketika itu 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)

2.3 Sejarah E-sport Indonesia

Kelahiran internet pada tahun 1983, menjadi gerbang awal yang memperkenalkan Indonesia dan dunia dengan game online. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan, sebuah game diakses oleh banyak orang di pelbagai negara dalam satu waktu, game sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet itu sendiri membuat game online di Indonesia mulai marak dan perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet).

Menurut Eddy Lim (2017) selaku Ketua Indonesia E-sports Association (IeSPA) pada tahun 2017 yang juga pendiri dari Indonesia *Gamers*, atau saat ini lebih dikenal dengan Liga *Game*. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis di tahun 1999, komunitas *gamers* mencoba untuk melebarkan sayap permainan yang menggunakan jaringan internet di Indonesia. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi merupakan sebuah salah satu sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain *game* untuk ikut berkompetisi.

Pada tahun 2002, beberapa game seperti 2002 *FIFA World Cup*, *Age of Empires II*, *Counter-Strike*, dan *StarCraft: Brood War* dipertandingkan. Kemudian, perkembangan *E-sports* di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya *game online* baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori *E-sport*. Hal itu membuat ketertarikan masyarakat untuk mencoba *game E-sports* jadi berkurang. Puncaknya, ketika *game* semacam *Ragnarok* ramai pada tahun 2003 sampai dengan 2006.

Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, *E-sports* tetap menemukan jalan untuk terus berkembang.

Atlet *E-sport* Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia E-sport Association) yang pada saat itu masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). Dalam merealisasikan n Indonesia sebagai negara yang mampu berprestasi dan bersaing dalam bidang *E-sport*, dirancang konsep liga *E-sport* dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga ke taraf nasional yang nantinya akan diterbangkan ke Pemusatan Pelatihan Asia.

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*. (Kurniawan dkk., 2019)

2.3.1 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:

- a. **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*.

- b. 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*.
- c. 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*.
- d. Sports**, Jenis *game* yang mensimulasikan olahraga seperti sepak bola, basket, dan balap mobil. Contohnya adalah *FIFA*, *NBA 2K*, dan *Gran Turismo*.
- e. 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*.
- f. 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.

2.4 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.

Game online Mobile Legends hingga saat ini memiliki perkembangan yang cukup signifikan sehingga *game online* ini dipandang besar oleh para masyarakat yang bisa dinilai sebagai peminat utama dalam dunia *game online*. *Mobile Legends* merupakan hiburan khusus perangkat

handphone yang dapat dimainkan oleh setiap kalangan. *Game Mobile Legends* menjadi *game* yang bergengsi karena sering menyelenggarakan turnamen-turnamen berkelas khususnya bagian Asia dan dan mendorong perkembangan dunia olahraga elektronik di negara Indonesia.(Arif & Aditya, t.t.)

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 mengusung 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 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 E-sports Federation (IESF)*.

2.7 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 *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.

2.7.1 Definisi 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:

- a. Sejarah
- b. Laporan Perjalanan
- c. Potret/Biografi
- d. Ilmu Pengetahuan
- e. Kontradiksi

- f. Perbandingan
- g. Investigasi
- h. Rekontruksi
- i. Nostalgia
- j. Buku Harian
- k. Association Picture Story
- l. Docudrama

Film dokumenter ilmu pengetahuan merupakan film tentang edukasi 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.

2.7.2 Gaya Bertutur Film Dokumenter

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).

- a. Eksposisi (*Expository Documentary*)
- b. Observasi (*Observational Documentary*)
- c. Interaktif (*Interactive Documentary*)
- d. Refleksi (*Reflexive Documentary*)
- e. Performatif (*Performative Documentary*)

Dalam hal ini, peneliti memilih gaya bertutur dengan tipe pemaparan eksposisi (*expository documentary*), Peneliti merasa hal itu yang dirasa paling cocok untuk proses pengkaryaan dalam film dokumenter Tim *E-sport Mobile Legends* bagi masyarakat Indonesia ini akan dilakukan dengan data-data yang peneliti lakukan. Bentuk ekspositori 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 shoot* untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Dokumenter ekspositori 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 ekspositori sering dikolaborasikan dengan suara dari pada gambar.

2.7.3 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).

- A. 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 pengarahan kamera atau sutradara.
- B. 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.
- C. Mode Ilustratif film dokumenter yang dibuat dengan pendekatan penggambaran secara langsung tentang apa yang dikatakan oleh narator (dimana suaranya direkam sebagai *voice over*) model ini menyebabkan data visual sebagai subordinasi dari narasi/audio.
- D. 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.

2.8 Sutradara

Sutradara adalah seorang sineas atau penggarap film yang di ibaratkan sebagai nahkoda untuk mengendalikan berbagai pekerjaan kreatif hingga mencapai tujuan bentuknya dalam bahasa Inggris dikenal sebagai “*Director*” yang artinya kurang lebih sama, yaitu seorang pemimpin atau sutradara *of movie*. Lebih jauhnya lagi, seorang sutradara adalah karyawan (*crew*) film yang memiliki tanggung jawab yang tinggi terhadap aspek kreatif, baik yang bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan film. Sutradara terkenal asal Amerika Arthur Penn menyebutkan bahwa sutradara sebagai orang yang menulis dengan kamera (Theodore Taylor, *People Who Make Movies* : 2012).

(Awuy, 1997:174) berpendapat dalam sebuah proses penggarapan seorang sutradara bertugas untuk mengatur dan mengarahkan segala sesuatu yang kemudian akan diwujudkan secara visual, Sutradara adalah suatu jabatan yang banyak mengandung resiko dan harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Dari teori di atas, peneliti memahami seorang sutradara wajib memberikan intruksi-intruksi, semua intruksi yang keluar dari seorang sutradara adalah sebuah intruksi yang penuh dengan pertimbangan dan perhitungan. Hasil akhir dari sebuah film juga menentukan keberhasilan dari seorang sutradara, memiliki jiwa seorang pemimpin, yang nanti akan bisa memimpin tim menuju hasil yang baik,

memiliki pengetahuan yang luas menjadi kewajiban bagi seorang sutradara kecerdasan dan perhatian. Sutradara tidak bisa bekerja hanya seorang diri, harus bisa berkolaborasi dengan semua tim yang ikut terlibat. Sutradara juga harus mampu memotivasi orang-orang yang terlibat di dalam tim, menghargai setiap kerja orang di dalam tim untuk menjadikan hasil yang maksimal.

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

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.

2.8.2 Kepemimpinan

Menyutradarai berarti juga mengembangkan keterampilan dan kemampuan persuasi untuk membuat setiap orang dalam tim memberikan

yang terbaik (Wibowo, et.al. 2017: 90) hal ini melibatkan pikiran, perasaan, dan tindakan, mulai dari perancangan hingga akhir film.

Untuk kebutuhan itu sutradara harus mengembangkan pengetahuan diri, rendah hati, humor, dan ketekunan, yang pada akhirnya akan menciptakan rasa hormat. Sutradara mungkin saja akan memperoleh semua kualitas itu melalui kesalahan tiada akhir, meskipun setiap kesalahan yang dilakukan ketika bekerja dalam sebuah pembuatan film merupakan bentuk belajar yang positif. Namun semakin matang kita oleh pengalaman, kita akan menjadi semakin memahami cara-cara mengendalikan emosi, baik secara psikologis maupun intelektual, yang sangat dibutuhkan untuk karya yang maksimal.

Dari teori yang diatas peneliti memahami menjadi sutradara bukanlah hal yang mudah dilakukan selain tanggung jawab yang besar pada proses pembuatan film, hasil akhir dari sebuah film juga menentukan keberhasilan dari seorang sutradara, memiliki jiwa seorang pemimpin, yang nanti akan bisa memimpin tim menuju hasil yang baik, memiliki pengetahuan yang luas menjadi kewajiban bagi seorang sutradara kecerdasan dan perhatian. Sutradara tidak bisa bekerja hanya dengan seorang diri, harus bisa berkolaborasi dengan semua tim yang ikut terlibat, sutradara juga harus bisa memotivasi orang-orang yang terlibat didalam tim. Menghargai setiap kerja keras orang lain agar menjadikannya hasil yang maksimal.

2.8.3 Karakter

(Joris Ivens, 1969:26) dalam bukunya "*Camera & I*", karya film dokumenter adalah bukan cerminan pasif dari kenyataan melainkan terjadi proses penafsiran atas kenyataan yang dibuat oleh pembuatan film dokumenter. Atau dalam ungkapan lain "*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 yang akhirnya memberikan makna bagi fakta-fakta tersebut bagi lingkungannya.

2.8.4 Tahap Pra Produksi

Pada tahapan ini hal yang sangat harus diperhatikan adalah proses riset, karena pembuatan film dokumenter didasari 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 *D.o.P* bisa menentukan fokus, sudut, dan menyusun kontruksi film yang akan dibuat. Keperluan alat yang digunakan untuk melakukan pengambilan gambar juga dilakukan pada tahap Pra Produksi. Pada kali ini *D.o.P* menggunakan beberapa kamera Sony Mirrorless dari beberapa type yaitu, Sony a6300 dan Sony a7r.

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.

2.8.5 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.

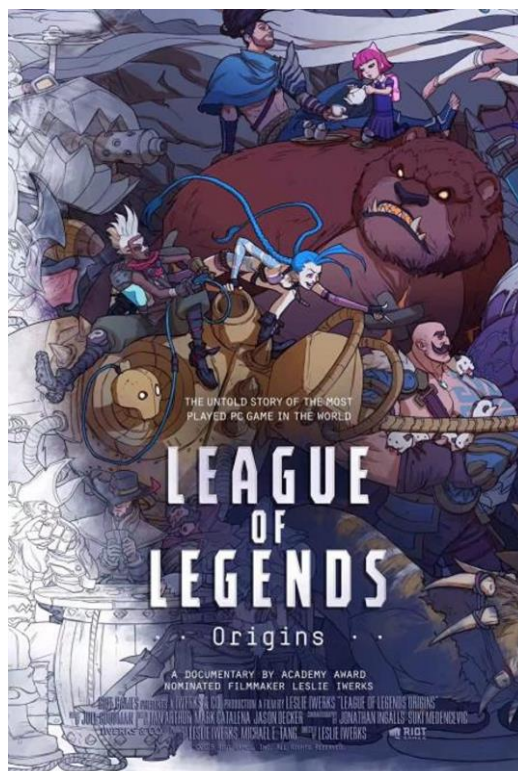
2.8.6 Tahap Paska Produksi

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 *E-sport mobile legends*, penulis menjadi DoP/sutradara.

2.9 Referensi Karya

a. League of Legends Origins

Dalam *League of Legends Origins*, *Nominated Director Academy Award*, Leslie Iwerks mengeksplorasi sejarah komunitas yang menjadikan *League of Legends* salah satu game *PC* yang paling banyak dimainkan dalam sejarah dan salah satu olahraga dengan pertumbuhan tercepat di dunia. Diceritakan oleh para penggemar yang menjalaninya, para pemain yang mempopulerkannya, dan para visioner yang membuatnya, Iwerks menangkap pasang surut dalam membuat fenomena global.



Gambar 2. 1 Film League of Legends Origins

b. Free to Play

Free to Play adalah film dokumenter 2014 oleh perusahaan video game Amerika Valve. Film ini melihat secara kritis kehidupan Benedict "hyhy" Lim, Danil "Dendi" Ishutin dan Clinton "Fear" Loomis, tiga pemain profesional *Defense of the Ancients* (DotA) yang berpartisipasi dalam Internasional pertama, turnamen E-sports paling menguntungkan. pada saat itu. Fokus utama dari film ini adalah bagaimana komitmen mereka terhadap *DotA* telah memengaruhi kehidupan mereka dan bagaimana turnamen debut untuk sekuelnya, Dota 2, akan memberi makna lebih pada perjuangan mereka.



Gambar 2. 2 Film Free To Play

c. **Team Liquid: *Breaking Point***

Breaking Point dari Team Liquid berdurasi hampir 2 jam yang berisi cuplikan di balik layar yang mengungkap diskusi tim *post-scrim* dan diskuis tim secara pribadi. Segmentasi disambung dengan cuplikan dari beberapa pemain yang menggambarkan situasi dan momen dalam proses pertandingan. Alhasil menggambarkan film dokumenter yang menunjukkan jeleknya lingkungan di dalam tim *E-sport*.

Meskipun Breaking Point memberikan gambaran yang jelas tentang kegagalan Team Liquid, penting untuk diingat bahwa kita hanya melihat rekaman yang telah diedit selama dua jam. Tim ini telah bersama selama hampir enam bulan. Meski begitu, apa yang saya lihat tidaklah indah. Jamie Jacobs via *E-sport Edition*.



Gambar 2. 3 Tim Liquid: *Breaking Point*