

## BAB IV

### PRINSIP DASAR PEMBUATAN DOKUMENTER

#### A. PENGERTIAN DOKUMENTER

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata ‘dokumenter’ kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk Film *Moana* (1962) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif merepresentasikan realitas. Sekalipun Grierson mendapat tentangan dari berbagai pihak, pendapatnya tetap relevan sampai saat ini <sup>1</sup>.

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal nyata mungkin. Seiring dengan perjalanan waktu, muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama. Dalam dokudrama, terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Sekalipun demikian, jarak antara kenyataan dan hasil yang tersaji lewat dokudrama biasanya tak berbeda jauh. Dalam dokudrama, realita tetap jadi pakem pegangan <sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, Panduan, Yogyakarta, 2002. hal 11

<sup>2</sup> *Ibid.* hal 12

Kekuatan utama yang dimiliki film dokumenter terletak pada rasa keotentikan, bahwa tidak ada definisi film dokumenter yang lengkap tanpa mengaitkan faktor-faktor subyektif pembuatnya. Dengan kata lain, *film dokumenter bukan cerminan pasif dari kenyataan, melainkan ada proses penafsiran atas kenyataan yang dilakukan oleh si pembuat film dokumenter*. Film dokumenter, selain mengandung fakta, ia juga mengandung subyektivitas pembuat. Subyektivitas dalam arti sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi ketika faktor manusia berperan, persepsi tentang kenyataan kan sangat tergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu<sup>3</sup>.

Seorang pembuat film dokumenter yaitu DA. Peransi mengatakan bahwa film dokumenter yang baik adalah yang mencerdaskan penonton. Sehingga kemudian film dokumenter menjadi wahana yang tepat untuk mengungkap realitas, menstimulasi perubahan. Jadi yang terpenting adalah *menunjukkan realitas kepada masyarakat yang secara normal tidak terlihat realitas itu*<sup>4</sup>.

## **B. STANDART OPERATION PROCEDURE (SOP)**

Dalam pembuatan film dokumenter, kejelian adalah hal yang pokok. Sehingga diperlukan suatu pemikiran dan proses teknis yang matang. Suatu produksi program film memerlukan tahapan proses perencanaan, proses produksi, hingga hasil akhir produksi. Tahapan tersebut sering dikenal dengan Standard Operation Procedure (SOP), yang terdiri dari:

---

<sup>3</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1996. hal 13

<sup>4</sup> *Ibid.* hal 15

1. Pra Produksi (ide, perencanaan, persiapan)
2. Produksi (pelaksanaan)
3. Pasca Produksi (Penyelesaian dan Penayangan)

## I. Pra Produksi

Merupakan tahap awal dari proses produksi, termasuk didalamnya adalah penemuan ide, pengumpulan bahan berupa data-data untuk mendukung fakta atau subyek yang dipilih. Tahap pra produksi ini sangat penting karena merupakan landasan untuk melaksanakan produksi dan harus dilakukan dengan dengan rinci dan teliti sehingga akan membantu kelancaran proses produksi. Jika tahap ini telah dilaksanakan secara rinci dan baik, sebagian dari produksi yang direncanakan sudah beres<sup>5</sup>. Kegiatan ini meliputi :

1. Memilih Subyek Film Dokumenter (*choosing a subject*)

Ada beberapa kemungkinan yang menjadi dasar untuk memilih subyek. Subyek film dokumenter bisa berhubungan dengan sejarah, mitos atau legenda, sosial budaya, sosial ekonomi, atau yang lainnya. Pertimbangan dipilihnya suatu subyek bukan hanya karena kebetulan semata tetapi melalui proses panjang, melalui penelitian dan memiliki dasar pemikiran yang kuat. Dalam sebuah film dokumenter, apa yang disajikan mengandung subyektivitas pembuatnya, dalam arti sikap atau opini pembuat film terhadap realita yang didokumentasikannya.

Tugas akhir ini memilih permainan skateboard di kota Solo, khususnya di komunitas Fakultas Papan Luncur UNS karena disamping letaknya yang dekat

---

<sup>5</sup> Fred Wibowo, *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*, Grasindo, Jakarta, 1997. hal 20

sehingga mempermudah proses pengerjaan dan efisien juga karena dalam komunitas ini bias dijumpai berbagai macam penggunaan serta efek dari media itu sendiri, mulai dari gaya berpakaian yang beragam hingga cara bermain skateboard itu sendiri. Tetapi dalam keberagamannya terdapat rasa persatuan dalam satu kelompok komunitas skateboard tersebut.

## 2. Riset (*Research*)

Riset (penelitian) adalah salah satu bagian terpenting sebelum pembuatan film dokumenter. Riset digunakan untuk mendukung fakta-fakta tentang subyek yang telah dipilih. Riset dilakukan untuk mendapatkan data-data yang bisa diperoleh melalui wawancara dengan tokoh ahli, kepustakaan, media massa, internet, dokumen maupun sumber lain.

Menurut Garin Nugroho, riset juga berhubungan dengan tema film. Riset tema film berhubungan dengan penguasaan pada wacana yang menyangkut disiplin ilmu dan kebutuhan mendiskripsikannya ke bentuk visual. Pendampingan kepustakaan dan ahli lokal juga penting dan harus dilakukan.

Penelitian untuk tugas akhir ini diawali dengan mencari data maupun informasi di kalangan skateboarder di komunitas Fakultas Papan Luncur UNS. Kemudian dilakukan pendekatan kepada para skateboarder di komunitas *skateboard* tersebut. Lalu dilanjutkan dengan mencari data-data tentang *skateboard* baik tentang sejarah dan kehidupannya lewat buku-buku, media massa, internet, dan wawancara dengan skateboarder yang dianggap relevan sebagai narasumber. Selain itu, buku-buku tentang penggunaan dan efek media yang bisa memperkuat karya tugas akhir ini juga menjadi sumber utama dalam

proses riset ini. Buku-buku tentang ilmu komunikasi juga menjadi sumber yang wajib ada karena karya tugas akhir ini membahas hal yang berhubungan dengan ilmu komunikasi massa.

### 3. Mempersiapkan Detail Produksi

Mempersiapkan detail berarti menyiapkan segala hal yang diperlukan agar proses produksi dapat berjalan lancar. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- a. Data Teknis
- b. Sinopsis atau tulisan ringkas mengenai garis besar cerita, meliputi adegan adegan pokok dan garis besar pengembangan cerita <sup>6</sup>.
- c. Treatment, dapat dijabarkan sebagai perlakuan tentang hal-hal yang dijabarkan dalam sinopsis. Sebuah uraian mengenai segala urutan kejadian yang akan tampak di layar TV atau Video. Uraian itu bersifat naratif, tanpa menggunakan istilah teknis <sup>7</sup>.
- d. Naskah atau skenario, yaitu cerita dalam bentuk rangkaian sekuen dan adegan-adegan yang siap digunakan untuk titik tolak produksi film, tetapi belum terperinci.
- e. *Shooting Script* adalah naskah versi siap produksi yang berisi sudut pengambilan gambar atau angle dan bagian-bagian kegiatan secara rinci dan spesifik.
- f. *Timetable Shooting* atau penjadwalan *Shooting* yang berbentuk *Shooting Breakdown* dan *Shooting Schedule*.

---

<sup>6</sup> Marselli Sumarno, Op Cit. hal 117

<sup>7</sup> PCS. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Grasindo, Jakarta, 1993. hal 46

## II. Produksi

Tahap ini merupakan kegiatan pengambilan gambar atau *shooting*. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan *shooting script* dan *shooting breakdown* dengan pengaturan jadwal seperti yang tercantum dalam *shooting schedule*.

Beberapa istilah yang digunakan dalam pengambilan gambar atau *shooting* dalam karya tugas akhir ini antara lain :

- *Shot*, adalah sebuah unit visual terkecil berupa potongan film yang merupakan hasil satu perekaman<sup>8</sup>.
- *Camera Angle*, atau biasa disebut sudut pengambilan gambar, adalah posisi kamera secara relatif terhadap subyek dan obyek.
- *Sequence*, atau serangkaian shot-shot yang merupakan satu kesatuan yang utuh.
- *Scene*, atau adegan adalah salah satu shot atau lebih dari suatu lokasi atau action yang sama.
- *Close Up (CU)*, atau pengambilan terdekat. Tembakan kamera pada jarak yang sangat dekat dan memeperlihatkan hanya bagian kecil subyek, misalnya wajah seseorang<sup>9</sup>.
- *Long Shot (LS)*, shot jarak jauh yang kepentingannya untuk memeperlihatkan hubungan antara subyek-subyek dan lingkungan maupun latar belakangnya.

---

<sup>8</sup> Marselli Sumarno, Op Cit. hal 116

<sup>9</sup> *Ibid.* hal 112

- *Medium Shot (MS)*, shot yang diambil lebih dekat pada subyeknya dibandingkan long shot. Bila obyeknya manusia, medium shot menampilkan bagian tubuh dari pinggang ke atas <sup>10</sup>.
- *Medium Long Shot (MLS)*, atau disebut juga knee shot. Bila obyeknya manusia, maka yang tampak adalah dari kepala sampai lutut, bagian latar belakang tampak rinci <sup>11</sup>.
- *Composition*, merupakan teknik menempatkan gambar pada layar dengan proporsional.
- *Pan*, menggerakkan kamera ke kanan dan ke kiri pada poros (as) horisontalnya <sup>12</sup>.
- *Tilt*, gerakan kamera menunduk dan mendongak pada poros vertikalnya <sup>13</sup>.
- *Tracking Shot*, shot yang diambil dengan memindahkan kamera mendekati ke subyek (*track in*) maupun menjauh dari subyek (*track out*). Kamera bisa diletakkan diatas peralatan beroda karet yang disebut dolly <sup>14</sup>.
- *Follow*, adalah gerakan kamera yang mengikuti kemana obyek bergerak. Dalam karya ini terdapat pengembangan dari shot follow ini yaitu dengan cara mengikuti obyek yang sedang bergerak (melakukan trik *skateboard*) dengan menggunakan skateboard serta kamera yang dipegang dengan cara handheld. Teknik ini dalam dunia skateboard disebut *running* atau *long take*.

---

<sup>10</sup> *Ibid.* hal 115

<sup>11</sup> *Ibid*

<sup>12</sup> *Ibid*

<sup>13</sup> *Ibid.* hal 117

<sup>14</sup> *Ibid*

### III. Pasca Produksi

Pasca produksi bisa dikatakan sebagai tahap akhir dari keseluruhan proses produksi. Tahap ini dilaksanakan setelah semua pengambilan gambar selesai. Tahap pasca produksi ini meliputi *logging*, *editing*, dan *mixing*.

*Logging* merupakan kegiatan pencatatan *timecode* hasil shooting, dalam karya tugas akhir ini terdapat empat buah kaset yang merupakan hasil rekaman yang harus di *logging*. *Logging* juga berguna untuk mempermudah editor dalam pemilihan gambar yang akan dipakai dalam karya ini.

Setelah *logging*, dilakukan penyusunan gambar sesuai skenario atau shooting script melalui *editing*. Dalam editing terdapat proses trimming yaitu pemotongan gambar agar sesuai dengan yang diinginkan.

Setelah *editing* selesai dilakukan *mixing* gambar dengan suara. Suara dapat berupa atmosfer, suara asli, background musik, atau narasi. Dalam karya tugas akhir ini penulis menggunakan semua elemen suara tersebut. Suara asli dan atmosfer digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya, hal ini agar audience tahu dan dapat merasakan keadaan di lapangan sebagaimana aslinya.

Narasi digunakan oleh penulis agar audience dapat lebih mudah menerima informasi yang akan disampaikan oleh film maker. Film maker menggunakan narasi oleh narator bukan untuk menggurui audience, namun dalam hal ini narasi juga berguna sebagai konektor atau penghubung beberapa macam informasi yang disampaikan oleh narasumber.

Background musik merupakan elemen yang penting dalam karya ini. Musik berguna untuk memainkan emosi audience dan untuk membuat audience merasa nyaman dan tidak bosan dengan karya ini. Beberapa jenis musik yang digunakan oleh film maker dalam karya ini untuk menyesuaikan dengan scene yang ditampilkan. Musik instrumental pada awal film berguna untuk membangun mood audience terhadap film dengan judul “*Symphoni Media dan Papan Beroda*”. Kemudian lagu dari penyanyi jazz Jason Mraz mengawali film ini untuk membangun suasana intro. Lagu dengan jenis hiphop digunakan pada saat atraksi *breakdance* dan *freestyle* BMX, ini karena *breakdance* identik dengan musik hiphop. Musik dari The Hollies yang merupakan band tahun 1970-an ditempatkan pada scene perkembangan skateboard pada tahun yang sama. Musik-musik alternatif seperti Travis dan Paramore digunakan pada scene aksi-aksi bermain skateboard, hal ini berguna untuk memainkan emosi audience tentang adrenalin yang meningkat. Musik yang lebih cadas lagi yaitu dari Sex Pistol sesuai dengan karakter skater yang sedang di bahas, yaitu ber-*style street* dan *punk*. Untuk penutup digunakan musik yang lebih slow agar emosi audience dapat kembali tenang. Penggunaan dan penempatan background musik digeneralisasikan seperti saat kita berolahraga, yaitu diawali dengan pemanasan atau *warming up*, dilanjutkan latihan inti, ditutup dengan pendinginan atau *cooling down*. Ini semua agar audience dapat menikmati karya ini senyaman mungkin dan dapat memperoleh informasi secara mudah.