

KEKUATAN STATEMENT NARASUMBER PADA DOKUMENTER BDG BMX SEBAGAI POTRET DIBANDUNG "360"

Farhan Hanafiah

Hanafiahfarhan49@gmail.com

Zakaria Satrio Darmawan

zsatrio@gmail.com

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

The Statement Speakers In Documentary BDGBMX As A Portrait In Bandung "360"

Documentary potrait it give us a message and information ababout developments in the sport of bmx, with some informants Dadan Helpi as chairmant of the west java, abi will be narrating the lives as a national. Bmx ranging from a playground, economic status up to on the role of government. Sighing to explain with players of bmx who plays on the roads are not assumed the eyes on some, with the community with the asep tubagus founder of the community bdgbmx. A bmx this with the problems in terms of the role governments and associated agencies, the hijaz farabi formi as well as chairman of west java (federation recreational sports Indonesian) will explain with details about how the bmx this. In west java through the problems and story idea is, this documentary.

Keywords : Statement, Speaker, Documentary Potrait

PENDAHULUAN

Olahraga di Indonesia sangat bermacam-macam jenis dan juga bermacam-macam cara bermainnya. Bagi masyarakat Indonesia olahraga merupakan hal yang sangat penting, selain untuk kesehatan dan juga gaya hidup sehari-hari. Bahkan khususnya di daerah Bandung, pemerintah kota Bandung mengadakan acara rutin setiap minggu yaitu *car free day* atau hari bebas kendaraan bermotor untuk mendukung aksi sehat warga kota bandung dengan berolahraga.

Seiring dengan perkembangan jaman, jenis olahraga di Indonesia semakin beragam, mulai dari olahraga yang masuk kategori olimpiade maupun olahraga ekstrim sekalipun. Dalam hal ini olahraga BMX pun menjadi olahraga yang baru dan masih terbilang olahraga yang sedang berkembang di Indonesia. Di kota besar di Indonesia seperti DiBandung, jenis olahraga BMX merupakan

olahraga yang sudah tidak asing lagi bagi para pemain nya.

Penulis memutuskan untuk membuat film dokumenter tentang olahraga sepeda BMX yang hingga sekarang ini belum ada yang memulai memfilmkan tentang olahraga *extreem* ini di Bandung.

Sampai pada tahun 70-an olahraga BMX pun berkembang cukup pesat dan perlahan mulai diterima masyarakat. Perubahan-perubahan yang signifikan mulai terlihat dari bentuk sepeda BMX itu sendiri sampai cara bermain BMX. dikutip dari website (<https://sportku.com/read/21689/mengenal-sejarah-bmx>).

BMX merupakan kependekan dari Bicycle moto cross. Olahraga ini dimulai pada akhir tahun 1960-an di California, AS, sewaktu olahraga motorcross populer di sana. Olahraga balapan dengan mesin itu

kemudian menjadi inspirasi lahirnya kompetisi versi tenaga manusia.

Dengan demikian anak-anak dan remaja yang memiliki keinginan untuk mengikuti motorcross, dapat memenuhi hasrat mereka terlebih dulu dengan balap sepeda di jalur yang dibangun sendiri. Balapan BMX menawarkan aksi seru dengan biaya rendah dan dekat dari rumah. Sangat mudah untuk melihat mengapa olahraga itu menjadi hit secara instan. Di California, olahraga ini lebih populer daripada di tempat lain.

Pada awal 1970-an, sebuah badan pengamanan untuk BMX didirikan di AS. Langkah ini pun dianggap sebagai awal balap BMX secara resmi. Seiring kemajuan zaman, olahraga ini diperkenalkan di benua lain, di antaranya di Eropa pada tahun 1978.

Pada bulan April 1981, Federasi BMX Internasional didirikan dan setahun kemudian kejuaraan dunia pertama diselenggarakan. Setelah itu BMX berkembang dengan cepat sebagai entitas olahraga yang unik. Setelah beberapa tahun berkembang, BMX memiliki lebih banyak kesamaan dengan bersepeda daripada sepeda motor. Akhirnya, sejak Januari 1993, BMX terintegrasi sepenuhnya ke dalam *Union Cycliste Internationale (UCI)*.

Di Indonesia sendiri BMX menjadi olahraga yang populer. Pada Olimpiade Rio tahun 2016, Indonesia bahkan mampu mengirim atlet elite putra BMX yang berlomba di nomor BMX SX, yakni Toni Syarifudin.

Pada awalnya **Bandung BMX (BDGBMX)** adalah komunitas anak muda Bandung yang memiliki kesamaan minat terhadap sepeda BMX. Seperti diketahui bahwa BMX bukan hanya sepeda yang bisa dijadikan kendaraan, tetapi sepeda yang bisa digunakan sebagai alat atraksi. Atraksi-atraksi bersepeda inilah yang kemudian dipelajari dan dikembangkan oleh anak-anak muda Bandung yang tergabung dalam komunitas BMX. Bahkan secara ekstrim, sepeda ini bisa dijadikan sebagai alat keselamatan untuk melalui tempat-tempat berbahaya. Semisal meloncati gedung, meloncati tebing, meloncati kendaraan dan sebagainya.

Pencipta dalam pembuatan dokumenter ini tertarik pada peran "Produser" karena pencipta dapat menuangkan konsep-konsep

kreatif melalui ide yang dikembangkan dari hasil riset hingga menghasilkan rencana produksi yang menjadi panduan produksi. Pencipta berperan sebagai produser bertanggung jawab atas manajemen produksi dan menyiapkan segala kebutuhan produksi dari tahap awal hingga tahap akhir, termasuk didalamnya menyiapkan segala formulir dan catatan produksi kelancaran *shooting*. Sehingga diharapkan dari segi visualisasi nanti akan menghasilkan film dokumenter yang menarik.

Seiring dengan perkembangannya BMX tidak lagi menjadi olahraga yang asing bagi masyarakat. Para pemain BMX pun mulai merambah dunia entertaint. Dilihat dari munculnya iklan-iklan di televisi yang menampilkan BMX pada konten iklan-iklan mereka. Bahkan perusahaan rokok sekalipun memakai BMX untuk media promo mereka. Tidak hanya sampai iklan di televisi saja, bahkan acara kompetisi BMX pun mulai didukung oleh perusahaan rokok.

Jika dilihat dari hasil riset pencipta juga akan memperlihatkan statement dari olahraga ini yang menampilkan kemeriahan di setiap acara kompetisi maupun kemeriahan saat bermain bmx didalam suatu komunitas. Walaupun dari segi arena bermain karena belum mempunyai fasilitas yang layak, Juga bagaimana sebenarnya arah yang akan dituju oleh pemain-pemain bmx itu sendiri. Dikemas dengan format dokumenter potret tidak lepas dari segi visualisasi yang menarik dan kreatif, hingga menghasilkan suatu film dokumenter yang layak dipublikasikan dan memberikan informasi kepada khalayak yang menontonnya.

Memulai latar belakang itulah penulis hendak membuat karya film dokumenter yang mengungkap pernyataan perkembangan sepeda bmx di bandung. Dengan adanya penelitian ini, kita dapat mengetahui bagaimana proses dalam mengapresiasi ide atau konsep kreatif dalam bentuk film dokumenter sehingga pesan yang ada dalam film tersebut dapat dipahami dan tersampaikan oleh orang yang melihatnya, sehingga keberadaan perfilman di kehidupan masyarakat pun bisa lebih bermanfaat dan mendapatkan kesan moral yang baik, tidak

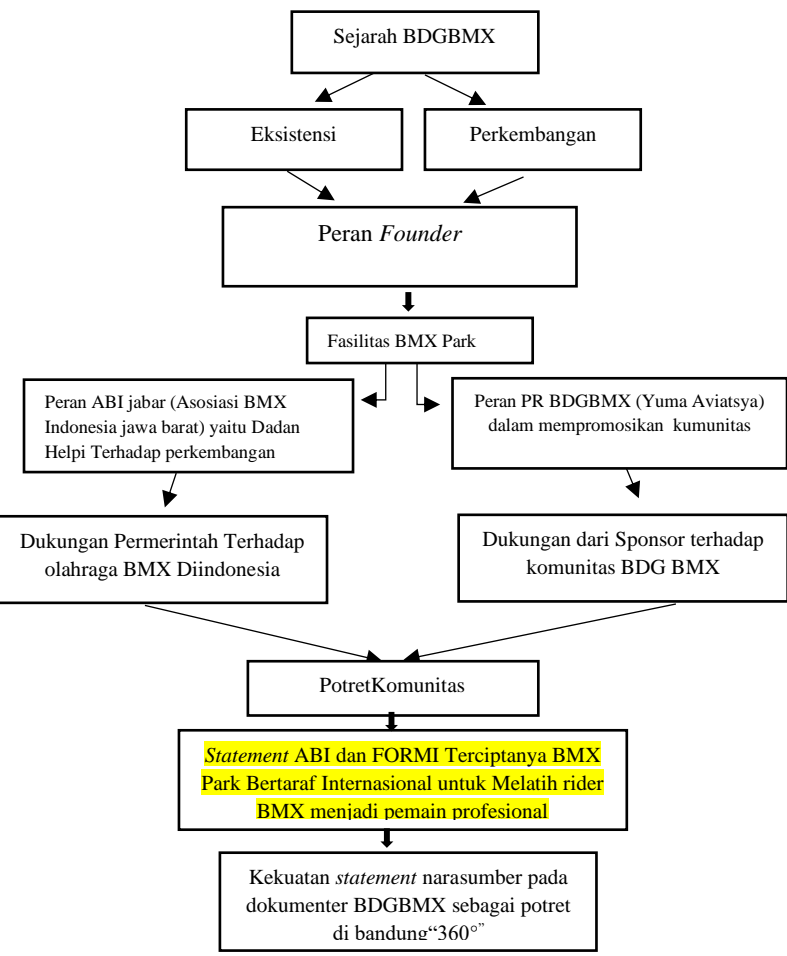
hanya sebagai dokumentasi namun sebagai media visual yang memiliki makna.

RUMUSAN IDE PENCIPTA

Bagaimana karya film dokumenter yang memvisualkan Perkembangan BMX Dari Awal mula terbentuk hingga menjadi Terkenal Seperti sekarang, dengan alat produksi yang memadai hingga menjadi karya film dokumenter yang menarik untuk ditonton.

Film dokumenter ini memberitahukan kepada khalayak bahwa, olahraga BMX juga dapat menjadi olahraga yang menguntungkan bagi pemainnya, juga olahraga meberitahukan bahwa BMX di Indonesia yang dimana dalam ranah pemerintahan olahraga ini belum terlalu didukung sepenuhnya seperti olahraga yang lain-nya di Indonesia. Dari sini pencipta bertujuan untuk memberikan kritik kepada pemerintah melalui film dokumenter ini.

KERANGKA PEMIKIRAN



TUJUAN KARYA

- Pencipta ingin menampilkan film dokumenter perjalanan yang dibangun dari beberapa pernyataan narasumber berdasarkan data hasil riset yang akurat dan kredibel.
- Dari film dokumenter pencipta berkeinginan khalayak yang melihat ikut merasakan pesan dan nilai - nilai yang di sampaikan.
- Serta pencipta juga ingin memberitahukan bahwa olahraga BMX di Indonesia merupakan olahraga yang tidak bisa dipandang sebelah mata.
- Juga pencipta ingin memberi pesan kepada pemerintah juga memberi kritik kepada pemerintah melalui film ini agar olahraga BMX ini lebih di dukung lagi untuk ke depannya.

LANDASAN TEORI

KOMUNIKASI MASSA

Komunikasi Massa adalah komunikasi melalui media massa, jelasnya merupakan singkatan dari komunikasi media massa (*mass media communication*). Sedangkan menurut Serverin dan Tankard, Jr komunikasi massa adalah keterampilan, seni, dan ilmu, dikaitkan dengan pendapat Devito bahwa komunikasi massa itu ditujukan kepada massa dengan melalui media massa dibandingkan dengan jenis-jenis komunikasi lainnya, maka komunikasi massa mempunyai ciri-ciri khusus yang disebabkan oleh sifat-sifat komponennya. (Onong Uchjana Effendy, 2001:20).

Kaitan komunikasi massa pada karya yang akan pencipta buat ialah Menyampaikan sebuah informasi mengenai perjalanan yang ada didalam olahraga BMX di Bandung, serta peranan pemerintah dalam mendukung olahraga BMX ini. Yang dikemas dalam sebuah film dokumenter potret yang dibuat oleh pencipta. Karena melalui media massa sebuah pesan dapat tersampaikan secara luas dan dapat dimengerti oleh khalayak.

MEDIA MASSA

Jika khalayak tersebar tanpa diketahui di mana mereka berada, maka biasanya

digunakan media massa. Media massa adalah alat yang digunakan dengan penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, dan televisi.

Karakteristik media massa ialah sebagai berikut.

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadi dialog antara pengirim dan penerima. Kalau toh terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan, di mana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang sama.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan di mana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin, dan suku bangsa. (Cangara,2008:126)

Relevansi dari teori media massa di atas terhadap dokumenter pencipta ialah karena pesan yang terdapat dari penciptaan karya ini disampaikan melalui media, yaitu media internet. Pencipta memilih media internet karena, menurut pencipta di jaman modern ini penggunaan media internet lebih banyak jika dibandingkan dengan media televisi. Serta dalam penyampaian pesan lebih besar di terima oleh khalayak, serta visualisasi yang disajikan terkonsep. Sehingga khalayak dengan mudah menerima pesan yang terdapat pada penciptaan karya ini.

DOKUMENTER

Karya dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatornya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan. Istilah dokumenter pertama kali digunakan oleh John Grierson yang pertama kali mengkritik film-film karya Robert Flaherty di New York pada 8 Februari 1926. Salah satunya adalah yang berjudul *Nanook Of The North*, film tersebut tidak lagi sekedar 'mendongeng' ala Hollywood. Grierson kemudian menyampaikan pandangannya bahwa bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian actual yang ada. *A Creative Treatment Of Actuality* (John Grierson). Kemudian berkembang beberapa definisi lain tentang pengertian film dokumenter. Menurut Paul Wells: film nonfiksi yang menggunakan *footage* yang actual, di mana termasuk di dalamnya perekaman langsung dari peristiwa itu, misalnya hasil wawancara, statistik dan sebagainya. (Andi Fachrudin, 2011:318).

PRODUSER

Predikat ini disandang oleh orang yang memproduksi sebuah film, bukan yang membiayai atau menanam investasi dalam sebuah produksi film. Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi sesuai tujuan yang ditetapkan bersama, baik dalam aspek kreatif maupun manajemen produksi, sesuai dengan anggaran yang telah disepakati oleh *executive producer(s)*. (Heru Efendy,2009:41).

KRITERIA NARASUMBER

Narasumber kribel harus bisa menampilkan seorang narasumber yang sangat kompeten dan kredibel untuk memberikan informasi. Narasumber itu dikenal oleh publik/penonton dan mampu berkomunikasi dengan penonton.

Narasumber yang perancang ambil informasinya dalam dokumenter ini adalah narasumber yang sangat kredibel dan dapat memberikan informasi secara mendalam. Sehingga membuat karya dokumenter ini kaya dengan akan informasi yang akan disampaikan

kepada masyarakat. Maka dari itu perancang menggolongkan narasumber untuk mempermudah dalam melakukan wawancara, perancang menerapkan pola jurnalistik R. FADLI yaitu A+B+C (*Accuracy, Balance, Credibility*)

- a. *Accuracy* (Akurat)
Akurat hal yang sangat mendasar dalam memilih narasumber. Kehati-hatian dibutuhkan ketika perancang mengumpulkan data-data.
- b. *Balance* (seimbang)
Informasi tidak berat sebelah, perancang mencari narasumber yang tidak menjatuhkan atau menyudutkan pihak lain.
- c. *Credibility* (Kredibilitas)
Narasumber harus dapat dipercaya dan dapat dipertanggung jawabkan sebagai mestinya.

DESKRIPSI KARYA

Kategori Karya	: Informasi
Media	: Internet (<i>Youtube</i>)
Format Karya	: Dokumenter Potret
Judul Karya	: 360°
Durasi Karya	: 23 menit
Target Audience	
Usia	:18-35 Tahun (umum)
Jenis kelamin	: Pria dan Wanita
Status ekonomi sosial	: A, B, dan C
Karakter Produksi	: <i>Tapping Record</i>

PEMBAHASAN KARYA

Dalam penciptaan karya ini, pencipta menggunakan jenis Dokumenter Potret dengan mengangkat objek profil komunitas yang dijadikan sebagai narasumber dalam karya ini. Dalam penciptaan karya ini, pencipta menerapkan konsep potret dari suatu objek terhadap objek lainnya. Dalam pembahasan karya ini, pencipta akan membahas mengenai ketepatan dalam memilih narasumber sebagai statement dalam film dokumenter potret "360°" sesuai konsep yang telah dibuat dan berdasarkan hasil riset, pencipta menganalisis menggunakan teori agar pembahasan mengenai ketepatan memilih narasumber dan

penempatan setiap *segment* sesuai dengan konsep yang dimiliki.

SIMPULAN

Karya ini mengangkat tema BMX dengan pendekatan dokumenter potret, dengan mengambil beberapa narasumber yang dirasa komunitas ini cukup menarik. Pencipta sudah melalui tahapan pra-produksi, produksi, hingga, pasca produksi. Pada tahapan pra-produksi, pencipta melakukan penentuan ide dan konsep serta menentukan narasumber yang tepat untuk film dokumenter potret "360°" ini. Selain itu, pencipta juga menentukan alat produksi dan melakukan survei tempat shooting. Pada tahapan produksi pencipta menjalankan semua manajemen konsep dan ide yang telah pencipta rencanakan dalam proses pra produksi. Selain itu pencipta juga turun langsung dalam proses shooting, agar visual yang pencipta inginkan sesuai dengan konsep pengambilan gambar yang sudah ditentukan oleh sutradara. Tahapan yang terakhir atau pasca produksi, pencipta yang juga berperan sebagai editor dalam film ini melakukan sortir footage yang sudah diambil saat proses produksi. Pada tahap ini pula pencipta menyusun pernyataan dari hasil wawancara dengan semua narasumber agar menjadi satu kesatuan cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, Heru. 2009. *Mari membuat film "panduan menjadi produser" edisi kedua*. Jakarta : PT Erlangga
- Effendi, Onong Uchjana. 2001. *Ilmu komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja rosdakarya
- Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta : Prenada Media Group
- Suryawati, Indah. 2011. *Jurnalistik suatu pengantar*. Bogor : PT Ghalia Indonesia
- Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Mcquail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Mcquail*. Jakarta : PT Salemba Humanika

R, Fadli. 2001. *terampil wawancara*. Jakarta : PT Grasindo

Lamintang, Theojunior Franciscus. 2013. *Pengantar Ilmu Broadcasting Dan Cinematography*. Jakarta : PT In Media

Soemarno, Marselli. 2008. *job description pekerja film*. Jakarta : PT FFTV IKJ Press

ONLINE DATABASE

Binus, Library (1 Febuari 2012). Pengertian sosial media. Di akses pada Jummat, 28 agustus 2020, dari <http://www.library.binus.ac.id>

Soraya, S (September, 2010). www.repository.usu.ac.id. di akses pada Jummat, 28 agustus 2020.