
Eksplorasi Visual Pada Dokumenter Perbandingan DUA GARIS

Muhamad Abiyyu Rifqi¹
abiyyu.rifqi21@gmail.com
085814269349

Haronas Kutanto²
Haronas.kutanto@budiluhuru.ac.id
085643303663

ABSTRACT

This comparison documentary is a documentary displays a story based on the facts on the comparison of Skateboard. Players skateboard that focused athletes and also the players skateboard that only make the hobby and happiness. With two speakers namely Mario Palandeng as athletes skateboard, that will tell the life of him as a national skateboard athletes. Start from the place of play and until the sighing of the role of the government. That will be the creator of compare with a skateboarder that play in the road with a life with the community as well as the Adam Andiga. The concept of serve from a series of exploration and visual in produce through the shot and the movement of the different camera. This comparison documentary served with a creative concept, so that the audiences who watch does not feel bored when he saw a documentary comparison. Besides the contents of the messages that are present in the documentary this ratio is based on the fact of the research result of the creator so that the public accurate information recovery and credible.

Keywords : Exploration, Visual, Comparison Documentary

¹ 1371504190 mahasiswa konsentrasi *Broadcast Journalism*, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta

² Dosen pembimbing

PENDAHULUAN

Perkembangan skateboard yang sampai sekarang sudah semakin maju dan berkembang, pencipta melihat potensi yang bagus untuk membuat sebuah karya dokumenter tentang olahraga skateboard di Indonesia khususnya di Jakarta dan Bali. Dilihat dari antusias dan animo masyarakat terhadap olahraga skateboard ini. Seiring dengan perkembangannya skateboard tidak lagi menjadi olahraga yang asing bagi masyarakat. Para pemain skateboard pun mulai merambah dunia entertaint dengan membawa serta skateboard. Dilihat dari munculnya iklan-iklan di televisi yang menampilkan skateboard pada konten iklan-iklan mereka. Bahkan perusahaan rokok sekalipun memakai skateboard untuk media promosi mereka. Tidak hanya sampai iklan di televisi saja, bahkan acara kompetisi skateboard pun mulai didukung oleh perusahaan rokok tersebut.

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *skateboard* masuk ke Indonesia sekitar tahun 70-an. Yang pada awalnya di kenalkan oleh beberapa orang pemuda asal Jakarta yang melakukan pendidikan di Amerika, yang sekaligus mereka bermain *skateboard* di Amerika. Lalu mereka membawa serta seperangkat *skateboard* mereka kembali ke Jakarta. Lalu dengan itu mereka mengenalkan olahraga *skateboard* ini kepada teman-teman mereka di satu komunitas di Jakarta. Pada tahun 70-an komunitas *skateboard* di Jakarta masih terbilang sangat sedikit. Di Jakarta di bilangan daerah Duren sawit, diketahui sebagai komunitas *skateboard* awal yang pertama kali muncul di Jakarta, karena mayoritas dari pemuda yang tinggal di sana berasal dari keluarga yang berkecukupan. Yang pada akhirnya mereka berkumpul bersama-sama dan membentuk satu komunitas *skateboard* itu sendiri. Lalu dengan itu mereka mengenalkan olahraga *skateboard* ini kepada teman-teman mereka di satu komunitas di Jakarta.³

Jika dilihat dari hasil riset yang pencipta dapatkan, perkembangan dan perubahan skateboard ini tidak hanya dilihat dari segi besarnya pemain skateboard dan segi berkembangnya acara kompetisi skateboard, tetapi juga dari tipe-tipe pemain skateboard itu sendiri. Bahwasannya pada saat ini berdasarkan hasil riset pencipta, ada dua tipe pemain skateboard di Indonesia, yaitu pemain skateboard yang benar-benar ingin memfokuskan olahraga ini sebagai mata pencaharian dan juga pemain skateboard yang menjadikan olahraga ini sebagai hobi dan untuk bersenang-senang.

Latar belakang di atas pencipta untuk mengangkat perbandingan yang terjadi pada pemain skateboarding. perbandingan itu terbagi menjadi dua tipe pemain skateboard di Indonesia, yaitu pemain skateboard yang benar-benar ingin memfokuskan olahraga ini sebagai mata pencaharian dan juga pemain skateboard yang menjadikan olahraga ini sebagai hobi dan untuk bersenang-senang. Pencipta ingin memvisualkan hasil hasil riset yang telah di lakukan saat pra produksi. Pencipta juga akan memperlihatkan sisi lain dari olahraga skateboard ini dikemas dengan segi visualisasi yang menarik dan kreatif, hingga menghasilkan suatu film dokumenter yang layak dipublikasikan dan memberikan informasi kepada khalayak yang menontonnya.

Teori yang digunakan oleh pencipta yaitu teori komunikasi massa, berdasarkan beberapa pengertian komunikasi massa, maka penulis dapat menarik kesimpulan dari definisi - definisi komunikasi massa adalah sebuah proses komunikasi yang menggunakan media massa dan ditujukan kepada khalayak atau masyarakat luas. Di era zaman maju seperti sekarang ini kebutuhan akan media massa semakin besar, hampir semua gerak langkah, tindakan dan kehidupan seseorang tidak lepas dari peran dan pengaruh media massa. Media massa meliputi media cetak dan media elektronik, contohnya : surat kabar, majalah, buku, televisi, radio, film dan internet.

³ Wawancara, Suri Kresno, Ketua FSI (Federasi *Skateboard* Indonesia), Jakarta, 2 november 2016

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Massa:

Komunikasi massa dapat di definisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya di kirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan film.⁴

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.⁵

Pengertian Internet:

Secara harfiah, internet (kependekan dari *interconnected networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Dapat diartikan internet adalah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Jumlah pengguna internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu pengetahuan, dan pandangan dunia.⁶

Media Online:

Media *online* adalah segala bentuk media yang hanya di akses melalui internet. Sedangkan secara khusus yang di maksud media online adalah segala jenis media massa yang di publikasikan melalui internet secara online, baik itu segala jenis media cetak maupun media elektronik. Misalnya koran

atau surat kabar disajikan secara online maka dapat dikatakan sebagai media online.⁷

Media Sosial:

Media sosial adalah sebuah media online, pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh orang di seluruh dunia. *Andreaskaplan* dan *Michael Haenlein* mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun Web 2.0 ideologi dan teknologi, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".⁸

Pengertian Youtube:

Situs YouTube didirikan oleh mantan pekerja PayPal, Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada Februari 2005. Dilansir dari Wikipedia, situs ini kemudian beralih menjadi milik Google pada akhir tahun 2006 hingga saat ini. Sebagian besar konten di situs ini diunggah oleh individu. Namun beberapa perusahaan media seperti CBS, BBC, Vevo, Hulu dan beberapa perusahaan lain yang menayangkan materi mereka melalui situs ini sebagai bentuk program kerja sama. Hurley dan Chen pertama kali mendapatkan ide untuk mendirikan situs ini karena mereka mengalami kesulitan untuk membagi video. YouTube sendiri mulai menjadi startup teknologi setelah menerima investasi dari Sequola Capital sebesar USD 11.5 juta. Video pertama yang diunggah di situs ini berjudul "Me at the zoo" yang menayangkan salah satu pendiri YouTube saat berada di Kebun binatang San Diego. Video ini diunggah pada 23 April 2005 dan masih dapat dilihat hingga saat ini. Saat ini pengguna internet dapat dengan mudah berbagi video melalui situs

⁴ H. Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta: rajawali pers, 2014), cet. ke-14, ed. ke 4, hal 41.

⁵ *Ibid*, hal 140.

⁶ Franciscus Theo Junior Lamintang, *Pengantar Ilmu Broadcasting Dan Cinematography*, (Jakarta : In Media, 2013) hal 31-32

⁷ Nawiroh vera, *Komunikasi Massa*, (Bogor: ghalia Indonesia, 2016), hal 89.

⁸ <http://www.gurupendidikan.com/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya>, di akses pada: 25-10-2016.

YouTube dengan hanya membuat channel yang dapat diregistrasi secara gratis.⁹

Pengertian 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 aktual, di mana termasuk di dalamnya perekaman langsung dari peristiwa itu, misalnya hasil wawancara, statistik dan sebagainya.¹⁰

Sutradara:

Sutradara menurut Nartama, yaitu: Sutradara adalah seseorang yang mampu mengarahkan dan menciptakan sebuah karya seni *audio-visual* dalam bentuk format acara televisi drama atau non drama dengan menggunakan sistem rekaman gambar elektronik, baik untuk *single camera* maupun *multi camera*.¹¹

Peran dan Tanggung Jawab Sutradara:

Sutradara mempunyai peran dalam tanggung jawab dalam sebuah produksi. Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke

dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian di terjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang membuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film. Berbekal *director's treatment*, *shot list*, dan *story board*, *script breakdown* bisa di kerjakan.¹²

Peran dan Tanggung Jawab Sutradara:

Sutradara mempunyai peran dalam tanggung jawab dalam sebuah produksi yaitu : Kerja sutradara dimulai dari membedah skenario ke dalam *director's treatment* yaitu konsep kreatif sutradara tentang arahan gaya pengambilan gambar. Selanjutnya, sutradara mengurai adegan (*scene*) ke dalam sejumlah *shot* menjadi *shot list* yaitu uraian arah pengambilan gambar dari tiap adegan. *Shot list* tersebut kemudian di terjemahkan ke dalam *story board* yaitu rangkaian gambar ala komik yang membuat informasi tentang ruang dan tata letak pemeran (*blocking*) yang nantinya akan direkam menjadi sebuah film. Berbekal *director's treatment*, *shot list*, dan *story board*, *script breakdown* bisa di kerjakan.¹³

Ukuran Gambar:

Ukuran pengambilan gambar selalu dikaitkan dengan ukuran tubuh manusia, namun penerapan ukuran ini juga berlaku pada benda lain, tinggal menyesuaikan ukurannya saja.¹⁴

Pergerakan Kamera:

Pergerakan kamera yang bervariasi sangat di butuhkan pada setiap acara televisi sehingga menghasilkan kualitas program yang

⁹ <https://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-singkat-youtube-situs-video-sharing-terbesar-tekstory/>, di akses pada: 09-06-2017.

¹⁰ Andi Fachrudin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal 318.

¹¹ Naratama, *Menjadi Sutradara Televisi*, (Jakarta : PT Grasindo, 2004), hal 5

¹² Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hal 42

¹³ Heru Effendy, *Mari Membuat Film*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hal 42

¹⁴ Andi Fachrudin, *Dasar-Dasar Produksi Televisi*, (Jakarta: kencana prenatal media group, 2012), hal 150.

memuaskan kreatornya. Semakin banyaknya pergerakan kamera sesuai dengan ketentuan yang lazim akan memperkaya gambar dan mudah penyusunan alur cerita.¹⁵

METODE PENCIPTAAN KARYA

Metode penciptaan karya mencakup langkah–langkah penciptaan karya yang akan dilakukan dalam menciptakan sebuah karya. Langkah–langkah tersebut yaitu mulai dari deskripsi karya, obyek karya dan analisa karya, teknik pengumpulan data, adanya perencanaan konsep kreatif dan konsep teknis hingga proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut tahapan–tahapan yang pencipta lakukan dalam menciptakan karya ini:

Deskripsi Karya:

- Kategori Film : Informasi
- Media : Media *Online* (*Youtube*)
- Format Dokumenter: Dokumenter Perbandingan
- Judul : Dua Garis
- Durasi Film : 23 menit
- Target Audience :
 - Umur : Dewasa (18-35) Orang Tua (36-keatas)
 - Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
 - Status Ekonomi Sosial : Kelas atas dan kelas menengah (A dan B)

Pencipta menjelaskan beberapa tahapan dalam memproduksi karya investigasi, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dari hasil riset lapangan yang dapat dilakukan tahapan-tahapan yang lebih spesifik seperti mengenali khalayak atau target audience, menentukan format karya investigasi, pelaksanaan pra produksi, tahap-tahap produksi, pasca produksi.

Kenapa pencipta memilih target usia 18-35 tahun, Karena pada umur 18 – 35 tahun

adalah target orang tersebut di masukan dalam kategori usia pertengahan atau paruh baya dimana orang tersebut masih cepat menerima informasi yang diterima dan bias mencerna apa maksud dan tujuan informasi tersebut disampaikan.

Status ekonomi sosial dalam target audience ini adalah kelas atas dan kelas menengah. Melalui karya ini pencipta mengharapkan pesan–pesan yang disampaikan bisa di aplikasikan secara langsung di kehidupan nyata, sehingga bisa menambah informasi bagi audience yang menyaksikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA

Yaitu membahas tentang olahraga *skateboard* di Indonesia yang sudah cukup banyak penggemar dan pemainnya. Seiring perkembangan zaman, olahraga *skateboard* ini pun berkembang dari segi antusias pemain maupun tipe pemain *skateboard* itu sendiri. Dokumenter perbandingan Dua Garis ini memberikan pesan dan informasi tentang perbedaan yang ada pada olahraga *skateboard*, pemain *skateboard* yang fokus menjadi *atlet* dan juga pemain *skateboard* yang hanya menjadikan hobi dan senang-senang.

Dua narasumber utama yaitu Mario Palandeng sebagai *atletskateboard*, yang akan menceritakan kehidupan dia sebagai *atletskateboard* nasional. Mulai dari tempat bermain, status ekonomi, sampai dengan keluh kesah terhadap peran pemerintah. Yang akan pencipta bandingkan dengan seorang pemain *skateboard* yang bermain di jalan, dengan kehidupan bersama komunitasnya yaitu Adam Andiga.

Mengangkat sebuah perbandingan antara dua tipe pemain *skateboard* ini dengan timbulnya masalah dari segi peran pemerintah dan instansi terkait, Suri Kresno sebagai legenda sekaligus ketua FSI (Federasi *Skateboard* Indonesia) akan menjelaskan dengan detil tentang dua perbedaan yang ada di olahraga *skateboard* ini.

Permasalahan dan ide cerita yang ada, film dokumenter ini ingin memberikan informasi tentang bagaimana sebenarnya olahraga *skateboard* di Indonesia yang di

¹⁵ *Ibid*, hal 153.

kemas dalam format dokumenter perbandingan yang berjudul DUA GARIS.

TOR (Term Of Reference):

Dokumenter Perbandingan “Dua Garis”

Production : Budi Luhur
Produser : Iqbal Hamdani
Project Title : Dua Garis
Sutradara : Muhamad Abiyyu Rifqi
Durasi : 23 Menit

Masalah :

Terletak pada dua tipe pemain *skateboard* di Indonesia yaitu yang fokus menjadi atlet dan yang menjadikan olahraga *skateboard* sebagai hobi serta peran pemerintah dalam mendukung olahraga *skateboard* di Indonesia.

Fokus :

Perbandingan antara dua tipe pemain *skateboard* di Indonesia, pencipta mengambil fokus pada perbedaan dari kedua pemain tersebut.

Angle :

Perbedaan pada dua tipe pemain *skateboard* di Indonesia, yang mana mengangkat dari sudut pandang pemainnya yang fokus menjadi *atlet* dan sekedar hobi membedakan antara kedua pemain tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan:

1. Pencipta memaparkan hasil evaluasi dari keseluruhan tahap penciptaan karya yang telah dilaksanakan. Pada tahapan pra produksi pencipta melakukan observasi serta terjun langsung ke masalah yang pencipta angkat, setelah itu pencipta membuat konsep yang akan dijadikan permasalahan dalam karya tersebut, kemudian pencipta mengatur jadwal dan mengatur keuangan.
2. Pada tahapan produksi pencipta menjalankan manajemen produksi seefektif mungkin, serta menuangkan konsep yang ada sesuai dengan

perencanaan karya program dokumenter investigasi televisi. Pada tahapan pasca produksi pencipta menuangkan konsep melalui proses editing yang dilakukan editor, memilih gambar sesuai dengan alur cerita. Sehingga gambar dan konsep yang ditampilkan saling berkaitan. Pencipta banyak belajar dan mendapatkan informasi dari hasil selama produksi, serta yang terutama adalah pengalaman yang didapat setelah menyelesaikan penciptaan karya ini. Pencipta menjalin kerja sama tim dengan selalu berkomunikasi dengan tim dan orang-orang yang terlibat di dalamnya.

3. Dalam proses penciptaan karya ini banyak sekali hal yang harus dipelajari terlebih dahulu, serta mempersiapkan segala hal yang menunjang untuk menciptakan sebuah karya. Oleh karena itu pencipta ingin memberikan sedikit masukan kepada teman-teman yang ingin menciptakan karya, khususnya yang berperan sebagai produser.

Saran/Rekomendasi:

Berikut ini adalah rekomendasi pencipta kepada pembaca hasil laporan tugas akhir atau pencipta karya berikutnya, bila akan melaksanakan atau menciptakan karya yang memiliki kesamaan format program:

1. Pahami dahulu pengertian dari dokumenter perbandingan itu sendiri dan apa saja jenis dokumenter.
2. Tentukanlah objek yang semenarik mungkin, ciptakanlah suatu inovasi baru terhadap karya yang akan diciptakan sehingga khalayak mendapatkan suatu bentuk informasi dan hiburan yang apik.
3. Jangan takut untuk memulai sesuatu yang baru atau menemukan ide-ide baru, dalam pencarian sebuah ide tidaklah harus jauh-jauh dan memusingkan. Carilah ide yang ada disekeliling kita kadang ide yang biasa ini bisa menjadi

sebuah ide yang menarik untuk diproduksi karena dengan membuat sesuatu yang baru kesempatan untuk mendapatkan perhatian khalayak.

4. Setelah mendapatkan objek dan tema sebaiknya calon pencipta mencari tahu dan menggali informasi lebih banyak mengenai objek yang diambil, hal ini dapat memudahkan calon pencipta untuk mengembangkan tema yang diambil, sehingga informasi yang akan diberikan dalam dokumenter yang dibuat nantinya akan maksimal.
5. Agar tidak terkendala dengan budget, sebaiknya calon pencipta karya memaksimalkan alat yang ada dan pilihlah peralatan yang sesuai dengan kebutuhan, hal ini dimaksudkan agar dalam proses pembuatan karya tidak banyak memerlukan banyak biaya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cangara, Hafied. 2014. *Pengantar ilmu komunikasi*. cet. ke-14, ed. ke 4. Jakarta: Rajawali Pers.
- Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta : Erlangga.
- Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lamintang, Franciscus Theojunior. 2013. *Pengantar Ilmu Broadcasting Dan Cinematography*. Jakarta : In Media.
- Naratama. 2013, *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo.
- Vera, Nawiroh. 2016. *Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Internet

- <http://www.gurupendidikan.com/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya>, di akses pada: 25-10-2016.
- <https://www.merdeka.com/teknologi/sejarah-singkat-youtube-situs-video-sharing-terbesar-tekstory>, di akses pada: 09-06-2017.