

BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk mendukung pembuatan karya tugas akhir yang berjudul “pembuatan video pariwisata Kabupaten Pacitan bergenre *mockumentary* laporan perjalanan dengan judul “*Hidden Paradise*” maka karya film akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka. Tinjauan pustaka yang digunakan antara lain: Georafis Kabupaten Pacitan, film, film sebagai media promosi, video pariwisata, *mockumentary*, genre film, film dokumenter, dokumenter laporan perjalanan.

2.1 Kabupaten Pacitan

Dalam web Pesona Wisata Pacitan (Dinas Pariwisata, 2011) Secara umum dijelaskan mengenai letak Geografis Pacitan yang merupakan bagian terbarat dari wilayah Propinsi Jawa Timur, yang berbatasan dengan Propinsi Jawa Tengah. Terletak 276 km sebelah barat daya kota Surabaya dengan letak geografis 405’ bujur timur dan 755’ 817’ lintang selatan. Batas-batas wilayah kabupaten Pacitan adalah:

Sebelah Utara	: Kabupaten Ponorogo
Sebelah Barat	: Kabupaten Wonogiri (Propinsi Jawa Tengah)
Sebelah Selatan	: Samudra Indonesia
Sebelah Timur	: Kabupaten Trenggalek

Kabupaten Daerah Tingkat II Pacitan merupakan daerah bergelombang, berbukit-bukit dan bergunung-gunung dengan luas wilayah 1.389,87 km. Dalam struktur Pemerintahan Wilayah Administratif, Kabupaten Pacitan terbagi menjadi: 12 Kecamatan, 166 Desa dan 5 Kelurahan.



Gambar 2.1 Peta Pacitan

(www.pacitantourism.com)

Letak geologi Kabupaten Pacitan terdiri dari daerah pegunungan dan berbukit-bukit, sedangkan selebihnya merupakan dataran rendah. Sekitar 63% dari daerah Pacitan adalah daerah yang berfungsi penting untuk hidrologis karena mempunyai tingkat kemiringan lebih 40%. Berdasarkan ciri-ciri fisik tanahnya, Kabupaten Daerah Tingkat II Pacitan adalah bagian dari pegunungan kapur selatan yang bermula dari Gunung Kidul, Yogyakarta dan membujur sampai daerah Trenggalek yang relatif tanahnya tandus.

Dengan kondisi alam yang mempunyai banyak gunung kapur membuat keunikan tersendiri bagi sejumlah tempat wisata di Pacitan (Siswoyo, 2012). Gunung-gunung membentuk goa-goa purbakala yang tidak kalah uniknya. Banyaknya goa yang berada di Pacitan membuat kota ini mempunyai slogan “Pacitan 1001 Goa”. Menurut Kepala Disbudparpora Kabupaten Pacitan, M.Fathony mengatakan karst yang ada di Pacitan memiliki keunikan yang tidak dimiliki oleh negara lain. Memenuhi kriteria Geopark yaitu unik, asli, langka, indah, dan memikat (Eyato, 2011).

Lebih lanjut menurut Agus Siswoyo, wisata alam di Pacitan bukan hanya goa saja namun juga ada wisata pantai yang eksotis. Pemandangan alam pantai, karang dan ombak yang ditawarkan begitu mempesona. Bahkan untuk bulan-bulan tertentu, ombak di beberapa pantai Pacitan dapat digunakan untuk berselancar.

Meskipun Pacitan mempunyai potensi pariwisata alam yang menarik, namun dalam perkembangannya kota Pacitan belum mampu menyedot minat wisatawan untuk datang. Terbukti menurut Andre Hermansyah (Hermansyah, 2011), setiap hari ada sekitar 500 wisatawan, weekend ada 5.000 wisatawan per hari, jika tahun baru atau lebaran bisa mencapai 23 ribu orang. Hal ini berbeda dengan pengunjung di kota wisata Yogyakarta di ambil dari berita yang dimuat dalam Tribun Yogya (Lufityanti, 2012), Yogyakarta mempunyai wisatawan sebanyak 287.090 orang perbulannya dimana tercatat 10.793 diantaranya merupakan wisatawan mancanegara dan 276.297 orang lainnya adalah wisatawan nusantara.

Kendala utama yang berkaitan dengan terhambatnya kemajuan pariwisata Pacitan adalah media promosi kota yang kurang. Humas Dinas Pariwisata Pacitan kurang begitu meluas, hanya menggunakan brosur dan stiker, bentuk publikasi dan promosinya dalam meningkatkan pengunjung masih belum jelas (Tjiptian, 2008). Media promosi saat ini sudah banyak berkembang bentuk dan macamnya. Tidak hanya dalam bentuk media cetak saja, namun media elektronik pun banyak yang digunakan untuk promosi. Sehingga dalam mempromosikan potensi wisata alamnya diperlukan media promosi lain yang mudah di akses dan mudah dalam penyerapan informasinya seperti media film ataupun video.

2.2 Film Sebagai Media Informasi dan Promosi

Film digunakan untuk menyampaikan sesuatu, sehingga film banyak digunakan sebagai media informasi bagi remaja masa kini. Sebuah film yang baik dapat mempengaruhi penontonnya. Karena fenomena inilah yang membuat film banyak digunakan bukan hanya sebagai media informasi namun juga media promosi.

Menurut Mari Elka Pangestu, Menteri Pariwisata dan Kreatif dalam web nya (Budpar, 2012) mengatakan bahwa “suatu daerah yang menjadi lokasi syuting sudah pasti terangkat dari segi pariwisata, terbukti dengan adanya kenaikan wisatawan sampai 300% ke Pulau Belitung sejak adanya film Laskar Pelangi”. Dengan adanya fakta ini, diharapkan industri pariwisata Indonesia juga dapat terangkat di mata Internasional berkat adanya film-film yang dibuat di Indonesia.

Lebih lanjut menurut Mari Elka Pangestu (Budpar, 2012) mengatakan jika promosi yang dilakukan di Indonesia masih sangat kurang dan tertinggal jika dibandingkan dengan negara lain seperti Singapura, Malaysia, Hongkong, dan lain-lain. Hal ini disebabkan karena lemahnya media promosi yang dilakukan Indonesia khususnya di bidang pariwisatanya.

Banyak sekali lokasi-lokasi pariwisata yang indah gagal menjadi magnet bagi wisatawan untuk singgah ke Indonesia. Beberapa lokasi dan kota-kota besar seperti Bali memang sudah mendunia, namun pesona alam di pelosok negeri Indonesia yang lain tidak kalah menariknya.

2.3 Film

Film hingga saat ini banyak yang telah beredar, dengan berbagai jenis, isi, makna dan lain-lain. Menurut Handry T.M (TM, 2006) dalam bukunya menjelaskan film adalah bagian dan gaya hidup remaja perkotaan. Cara bertutur kata dalam film Indonesia tidak berbeda jauh dengan gaya hidup masyarakat kita. Sehingga film sangat efisien untuk digunakan sebagai media komunikasi masal.

Rayya Makarim (Makarim, 2003) dijelaskan bahwa film adalah salah satu sarana komunikasi massa, selain jaringan radio, televisi dan telekomunikasi. Film membawa pesan-pesan komunikasi untuk diperlihatkan pada penonton, sesuai yang ingin diberikan oleh sutradara entah dalam drama, horor, komedi, dan *action*.

J. B Wahyudi (Wahyudi, 1986) menjelaskan bahwa berdasarkan teori film, film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat

itu. Film akan menunjukkan kehidupan masyarakat saat itu, seperti kehidupan sosial suatu masyarakat, impian suatu masyarakat, dan lain-lain.

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata) berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep dua kutub tersebut.

Film yang dalam bahasa Inggris disebut *motion picture* (gambar hidup), merupakan media komunikasi yang lengkap dan hasil karya bersama yang melibatkan ilmu teknologi dan seni, (Andries, 1984:7). Film bila dianalisis memiliki beberapa sifat dasar, antara lain film bersifat teknis, film bersifat sosiologis, film bersifat secara umum.

1. Film Bersifat Teknis

Mac Millan (dalam Andries, 1984:7) menjelaskan bahwa film memiliki sifat teknis karena melalui suatu proses teori dari penggunaan alat sampai penggunaannya. Hal ini menjelaskan sebagai gambar demi gambar yang dipergantikan dengan sangat cepat diantara suatu sumber cahaya dan suatu bidang proyeksi. Pergantian itu sedemikian cepatnya, sehingga mata tidak menyadari pergantian gambar, sebaliknya, hanya akan menyaksikan gerak yang seolah-olah menerus dari perbedaan-perbedaan gambar tersebut.

2. Film Bersifat Sosiologis

Mac Millan (Andries, 1984:8), menjelaskan fungsi ganda film sebagai seni dan sebagai media hiburan massa membuat kita sulit merumuskan batasannya. Sejak 300 (tiga ratus) tahun penemuannya, film telah membuat

dampak dalam arti sosiologis, film berakar pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu antarlain telah mengembangkan berbagai teknik perfilman, seperti pembuatan film berwarna, pengaburan dan perbesaran gambar, pengaturan jarak dengan sasaran, peningkatan waktu dengan cara pemotongan atau penyambungan film, dan sebagainya.

3. Film Bersifat Umum

Meyer T (Andries, 1984:9), menjelaskan tentang seni ekspresi dimana dalam film harus memiliki kualitas unsur visual, tata suara, dan cerita sehingga dapat menghibur audiens.

Berdasarkan kutipan-kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah urutan gerak dari gambar hidup yang membentuk seni visual baru melalui media komunikasi yang lengkap, ditujukan kepada mata juga pendengaran, yang berakar kepada seni ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi suatu bagian dari kehidupan modern perilaku komunikasi.

Kesimpulan lain bahwa film adalah salah satu media komunikasi yang menggabungkan unsur suara dan gambar di dalamnya. Maksud dari menggabungkan ini tidak lain untuk membuat komunikasi lebih efektif, sehingga maksud-maksud yang ingin disampaikan oleh pembawa pesan dapat ditangkap dan dimengerti dengan baik oleh penerima pesan.

2.4 Mekanisme Produksi Karya Film

Mekanisme produksi film adalah sebuah proses yang lazim diterapkan dalam proses pengerjaan film pada umumnya (Mabruri, 2010). Mekanisme tersebut meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Persentase pembagian pengerjaan karya film adalah 70% di bagian pra produksi, 20% dalam tahap produksi sedangkan 10% tahap pasca produksi.

Pengerjaan sebuah film tidak lepas dari kerja sama 3 pihak yaitu penulis scenario, sutradara dan produser. Penulis skenario adalah orang yang menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah penulisan naskah. Sutradara adalah orang yang mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman audio visual. Sedangkan produser adalah orang yang membantu sutradara dalam mengelola proses pembuatan film (Tino, 2008) Pada umumnya tim kerja produksi film terdiri dari beberapa bagian yaitu manajer produksi, asisten sutradara, sinematografer, perekam suara, pengarah artistic, penyunting gambar.

2.5 Bahasa Film

Menurut H. Misbach Yusa Biran dalam bukunya yang berjudul Teknik menulis skenario film cerita, secara fisik dari bahasa film adalah media gambar (visual) dan media suara (audio). Bahasa film ini menguraikan makna dan kemampuannya dikaitkan dengan berbagai unsur lain, seperti gabungan dalam komposisi, kaitan dengan sudut pandang kamera, dengan adanya *deep of field* (Biran, 2006). Penggunaan bahasa film secara naluriah terkadang dapat berfungsi

efektif namun terkadang tidak. Beberapa hal yang berhubungan dengan bahasa film adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual atau media gambar adalah segala sesuatu yang diinformasikan untuk mata. Unsur-unsur media visual dalam rangka penyajian cerita adalah pelaku (*actor*) set (tempat kejadian), properti dan cahaya. Informasi cerita yang akan disampaikan kepada mata penonton adalah dengan penampilan *acting* pelaku dihubungkan dengan set atau pelaku dengan cahaya dan menurut penataan tertentu (Biran, 2006).

Kelemahan media visual adalah terbatasnya pengalaman setiap audien terhadap konsep cerita yang ditampilkan dalam bentuk visual yang menjadikan setiap audien akan menangkap informasi yang berbeda dan dikaitkan dengan persepsi setiap audien namun dalam film yang sama. Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan bahasa gambar maka penggunaannya akan lebih tepat, lebih efektif, dan perlu melakukan penambahan agar unsur gambar yang belum dikenal menjadi bisa dipahami (Kristanto, 2005).

2. Pelaku (Aktor)

Kedudukan pelaku dalam cerita adalah hal yang terpenting. Karena tokoh utama dan para tokoh pendukunglah sebuah cerita dapat dituturkan. Cerita adalah kisah perjuangan protagonis dalam menyingkirkan problema utama dan mencapai satu tujuan. Pokok terpenting dari pelaku adalah sesuatu yang menarik, unik dan bukan tokoh yang tanpa arti. Pelaku adalah salah satu

media didalam cerita sebuah film yang dapat memberikan informasi kepada audien. Informasi yang akan diterima audien mengenai karakter, watak, gangguan yang dialami, akhlak, falsafah, serta perubahan yang terjadi karena faktor lingkungan (Bare, 1971).

Audien dapat menerima informasi secara baik dengan cara memberikan tekanan pada ciri khas tokoh pelaku yang akan memunculkan tokoh yang baru tetapi bukan tokoh yang fiktif. Dalam peran pelaku dalam sebuah film yang perlu ditekankan adalah menciptakan daya tarik dari pelaku disertai dengan adegan yang manusiawi (Biran, 2006).

3. Set (*Venue*)

Pengertian set dalam film akan dapat bermakna sebagai kamar, ruang duduk, lapangan, geladak kapal, ruang kabin pesawat, dan sebagainya. Set akan berfungsi seperti pelaku yang akan memberikan informasi karakteristik pelaku. Selain dapat menjelaskan karakteristik pelaku, unsur set juga dapat menjelaskan tentang kepemilikan atau yang berdomisili di set tersebut, tentang tingkat ekonomi, sosial budaya, suasana lingkungan, dan sebagainya (Biran, 2006).

4. Status Ekonomi

Status ekonomi dapat diperlihatkan dalam film jika pelaku atau pun set menggunakan benda-benda yang terkesan harganya mahal. Dengan keadaan status ekonomi tertentu maka karakteristik pelaku dapat dipahami oleh audien. Karakter penonton berdasarkan status ekonomi dapat dikelompokkan menjadi 5 kelas yakni A, B, C, D, E (Mabruri, 2010).

Tabel 2.1 Karakter Penonton Berdasarkan Status Ekonomi

Kelas A	Penonton yang mempunyai tingkat pendapatan sangat tinggi dengan pengeluaran yang tinggi juga, kelas ini disebut kelas menengah ke atas.
Kelas B	Penonton yang mempunyai pekerjaan yang cukup mapan, berpendapatan di atas rata-rata dan cukup konsumtif dalam mengeluarkan anggaran belanja, kelas ini disebut kelas menengah.
Kelas C dan D	Penonton yang bekerja disektor informal dengan pendapatan yang dibawah rata-rata, kelas ini disebut kelas menengah kebawah.
Kelas E	Penonton yang berada dibawah garis kemiskinan dan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

5. Status Lingkungan dan Sosial Budaya

Dengan memperlihatkan tanda-tanda tertentu dari waktu, tempat, audien akan segera mengetahui pesan yang ingin disampaikan dalam cerita film. Pengamatan diperlukan sebagai ciri khas dari sebuah lingkungan dan kondisi sosial budaya di sebuah daerah. Dengan menggunakan tanda-tanda budaya yang unik sebuah daerah dapat menjadikan daya tarik yang unik dari audien (Mabruri, 2010).

6. Atmosfer (*Mood*)

Suasana jiwa atau mood dapat dikesankan oleh set lokasi yang disiapkan dengan menggunakan shot tertentu. Daya kreatifitas sutradara akan mempengaruhi situasi mood audien terhadap film yang ditonton (Biran, 2006).

7. Properti

Kata properti dalam dunia film terbatas pengertiannya hanya pada segala macam perlengkapan yang ditambahkan pada pelaku atau tempat. Perlengkapan untuk *shooting* tidak dianggap sebagai properti (Biran, 2006).

8. Waktu

Sebuah zaman atau waktu dapat ditunjukkan dengan menggunakan properti yang mendukung waktu dengan ditampilkannya benda atau set lokasi tersebut. Penggunaan properti akan memengaruhi waktu dan zaman film tersebut dibuat dan dapat memengaruhi kondisi mood audien (Biran, 2006).

9. Cahaya (*Lighting*)

Cahaya adalah unsur media visual, karena cahayalah sebuah informasi dapat dilihat. Cahaya pada mulanya adalah unsur teknis yang membuat benda dapat dilihat maka penyajian film pada mulanya disebut sebagai "*painting with light*", melukis dengan cahaya. Cahaya dalam perkembangan waktu dapat menjadi informasi waktu, menunjang mood atau atmosphere, set dan bisa menunjang dramatik adegan (Ross, 1999)

10. Media Audio

Media Audio adalah media informasi yang berbentuk suara yang diterima oleh audien dengan menggunakan indra telinga. Media ini berfungsi sebagai penunjang informasi visual. Kreatifitas menggunakan audio juga dapat memengaruhi dramatik sebuah film. Bahkan dalam penuturan dialog dapat mencerminkan karakter pelaku (Biran, 2006).

11. Informasi (*Message*)

Informasi dari ucapan pelaku adalah sarana paling efektif dari unsur informasi audio. Terutama dalam menjelaskan pikiran atau perasaan pelaku. Informasi didalam dialog dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi secara langsung atau pun hanya sekedar tersirat. Di dalam dialog dapat menghasilkan pengertian tersirat dan mengandung pengertian filosofik (Edmonds, 1978).

2.6 Video Pariwisata

Menurut Sean Cubbit (Cubbit, 1993) video merupakan media publikasi yang paling informatif, sebab video merupakan media publikasi yang dapat menyampaikan pesan secara textual, audio maupun visual. Kemampuan media video dalam hal menyampaikan pesan cukup luas jika dibandingkan dengan media publikasi lainnya seperti radio ataupun cetak. Seiring dengan perkembangan teknologi, fleksibilitas yang dimiliki oleh video menempatkannya sebagai media *multi device*. Video tidak hanya dapat disalurkan melalui televisi namun juga dapat diunggah ke berbagai situs populer internet. Sehingga mampu dengan cepat memperkenalkan objek-objek yang terekam dalam video kepada audiens.

Video sebaiknya memiliki nilai pembeda yang unik agar dapat menarik minat penonton tanpa mengesampingkan nilai informatif yang terkandung dalam video sesuai apa yang ditulis oleh Sean Cubbit (Cubbit, 1993: 93). Keunikan yang ada dalam video akan digunakan sebagai pembeda sekaligus memberi nilai tambah dan dapat memberikan citra yang baik bagi isi video. Dan menurut Sapta

Nirwandar Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Budpar, 2012), video merupakan media yang sangat memungkinkan untuk mengenalkan budaya dan cara hidup suatu bangsa secara nyata. Hal ini memungkinkan untuk menggabungkan video yang digunakan untuk memperkenalkan pariwisata dengan genre film yang sudah ada seperti dokumenter.

2.7 Mockumentary

Mockumentary yang juga dikenal sebagai dokumenter bohongan adalah genre film dan televisi di mana peristiwa fiktif disajikan dalam format dokumenter. Produksi ini sering digunakan untuk menganalisis atau mengomentari peristiwa saat ini dan isu-isu dengan menggunakan pengaturan fiktif, atau parodi dokumenter membentuk sendiri. *Mockumentary* bisa berupa komedi atau dramatis, meskipun mockumentaries komedi yang lebih umum. Sebuah *mockumentary* dramatis tidak harus bingung dengan dokudrama, sebuah genre yang dokumenter dan dramatis teknik digabungkan untuk menggambarkan peristiwa nyata.

Mockumentaries berbagi banyak dengan genre dokumenter karena *mockumentary* menggunakan kode yang sama dan konvensi sebagai dokumenter, seperti narator otoritatif, 'nyata' rekaman peristiwa, foto arsip, wawancara dengan jelas 'ahli' dan 'saksi mata', dan sebagainya.

Mock-dokumenter 'pekerjaan' karena asumsi dan harapan yang kita miliki dokumenter. Ketika kita melihat teks yang terlihat dan terdengar nyata, kita cenderung mengalami dan percaya.

2.8 Genre Film

Dalam pembuatan film sineas memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya. Beberapa genre tersebut antara lain:

1. Film Drama

Genre film ini memberikan alur cerita mengenai kehidupan. Keharuan lebih ditonjolkan dalam film ini agar penonton bisa ikut merasakan apa yang dirasakan para tokohnya. Seperti *Romeo and Juliet*, *Haciko*.

2. Film Laga atau *action*

Genre film ini banyak menampilkan unsur pertarungan dalam setiap *scene*. Sehingga penonton dibawa ke dalam kecepatan dan ketegangan gerak tubuh para tokoh yang tengah berkelahi.

3. Film Horor

Genre film ini banyak menempatkan legenda yang menyeramkan pada suatu daerah atau legenda yang sengaja dibuat untuk menghadirkan film ini. Antara lain *Kuntilanak*, *Suster Ngesot*, *The Ring*, dan sebagainya.

4. Film Thiller

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika. Karena sepanjang jalan cerita penonton akan disuguhkan dengan peristiwa pembunuhan. Hal ini memacu ketakutan tersendiri dalam diri.

5. Film Fantasi

Genre film ini mempunyai alur cerita yang diluar nalar manusia. Sesuatu yang tidak mungkin, akan terjadi di film ini. Kelebihannya, film ini akan selalu menyodorkan sesuatu yang membuat decak kagum penonton akan makhluk dan benda-benda yang tidak ada dalam kehidupan nyata. Contoh Harry Potter, *Golden Compas* dan sebagainya.

6. Film Perang

Genre film ini sering juga disebut dengan film kolosal. Film yang alur ceritanya dibuat berdasarkan sejarah atau hanya sebuah imajinasi belaka. Contoh *300*, *The Last Samurai*, dan sebagainya.

7. Film Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan *sci-fi*. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karena apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur. Contoh *Jurassic Park*, *Splice* dan sebagainya.

8. Film Dokumenter

Menurut Sheila Curran Bernard (Bernard, 2004) film dokumenter merupakan film non-fiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaan dan pengalamannya dalam situasi apa adanya, tanpa persiapan, atau langsung pada kamera atau pewawancara.

Dokumenter dapat diambil di lokasi apa adanya, atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan.

Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari 'aktualitas' atau potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan, dan tanpa media perantara. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas yang tujuannya untuk mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentisitas peristiwa yang akan direkam.

Kebanyakan penonton film/video dokumenter di layar kaca sudah begitu terbiasa dengan berbagai cara, gaya, dan bentuk-bentuk penyajian yang selama ini paling banyak dan umum digunakan dalam berbagai acara siaran televisi. Sehingga, mereka tak lagi mempertanyakan lebih jauh tentang isi dari dokumenter tersebut.

Misalnya, penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh suara (*voice over*) seorang penutur cerita (narrator), wawancara dari para pakar, saksi-mata atas suatu kejadian, rekaman pendapat anggota masyarakat. Demikian pula dengan suasana tempat kejadian yang terlihat nyata, potongan-potongan gambar kejadiannya langsung, dan bahan-bahan yang berasal dari arsip yang ditemukan. Semua unsur khas tersebut memiliki sejarah dan tempat tertentu dalam perkembangan dan perluasan dokumenter sebagai suatu bentuk sinematik.

Hal ini perlu ditekankan, karena dalam berbagai hal bentuk dokumenter sering diabaikan dan kurang dianggap di kalangan film seni, seakan-akan dokumenter cenderung menjadi bersifat 'pemberitaan' (jurnalistik) dalam dunia

pertelevisian. Bukti-bukti menunjukkan bahwa, bagaimanapun, dengan pesatnya perkembangan film/video dokumenter dalam bentuk pemberitaan, ada kecenderungan kuat di kalangan para pembuat film dokumenter akhir-akhir ini untuk mengarah kembali ke arah pendekatan yang lebih sinematik dan kini perdebatannya berpindah pada segi estetika. Pengertian tentang 'kebenaran' dan 'keaslian' suatu film dokumenter mulai dipertanyakan, diputarbalikkan, dan diubah, mengacu pada pendekatan segi estetika film dokumenter dan film-film non-fiksi lainnya.

Namun dalam perjalanannya, genre-genre film di atas sering dicampur satu sama lain (*mix genre*) seperti *horror-comedy*, *western-comedy*, *horror-science fiction* dan sebagainya. Selain itu genre juga bisa masuk ke dalam bagian dirinya yang lebih spesifik yang kemudian dikenal dengan subgenre, contohnya dalam genre komedi dikenal subgenre seperti *screwball comedy*, *situation comedy* (*sit-com*), *slapstick*, *black comedy* atau komedi satir dan sebagainya. Demikian pula dalam film dokumenter.

2.9 Film Dokumenter

Menurut Gerzon R. Ayawaila (Ayawaila, 2008) dalam bukunya menjelaskan, film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya apa yang kita rekam memang berdasarkan fakta yang ada, namun dalam penyajiannya kita juga dapat memasukan pemikiran-pemikiran kita.

Hal ini mengacu pada teori-teori sebelumnya seperti, Stave Blandford, Barry Grant dan Jim Hillier, dalam buku *The Film Studies Dictionary* menyatakan bahwa film dokumenter memiliki subyek yang berupa masyarakat, peristiwa, atau situasi yang benar-benar terjadi didunia realita dan di luar dunia sinema.

Kesimpulannya film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya film dokumenter menampilkan kembali fakta yang ada dalam suatu kehidupan dengan berbagai sudut pandang yang diambil. Gerzon juga menyebutkan, dalam pembuatan film dokumenter gaya atau bentuk dapat dibagi ke dalam tiga bagian besar. Pembagian ini merupakan ringkasan dari aneka ragam bentuk film dokumenter yang berkembang sepanjang sejarah.

Bila di atas menjelaskan bentuk film dokumenter menurut perkembangan sejarah, Grezon juga membagi *genre* dokumenter menjadi dua belas jenis yang di kelompokkan lagi menurut tingkat kepopulerannya, antara lain:

a. Dokumenter Drama

Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung direkonstruksi ulang.

b. Sejarah

Dalam film dokumenter, *genre* sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek *referential meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada

yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Film dokumenter jenis ini biasanya menjadi acuan tambahan untuk anak-anak sekolah yang kurang berminat membaca ulang buku sejarah.

c. Ilmu pengetahuan atau *Sains*

Film ini dirancang khusus untuk mengajari *audience* bagaimana mempelajari dan melakukan berbagai macam hal mereka inginkan, mulai dari bermain gitar akustik atau gitar blues pada tingkat awal, memasang instalasi listrik, penanaman bungan yang dijamin tumbuh, menari perut untuk menurunkan berat badan, bermain *rafting* untuk mengarungi arung jeram dan sebagainya.

Dalam film ilmu pengetahuan juga dibuat film tentang ilmu alam yang mendekatkan kita kepada kehidupan hewan liar, tumbuhan dan tempat-tempat tak terjamah lainnya.

d. Biografi

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat tertentu atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik. Contohnya, potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek human interest dari seseorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. isinya bisa berupa sanjungan, simpati, kritikan pedas atau bahkan pemikiran sang tokoh.

e. Laporan perjalanan

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang ringan, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah *travelogue*, *travel film*, *travel documentary* dan *adventures film*. Tayangan ini pun saat ini menjadi ajang promosi suatu tempat yang sangat populer karena kemasan acaranya yang sesuai dengan gaya hidup orang masa kini.

2.10 Sudut Pengambilan Gambar (*Camera Angle*)

Di dalam pembuatan film terdapat beberapa sudut pandang kamera yang digunakan dalam *shooting*, beberapa sudut pandang kamera, kontinuitas, komposisi dan editing. Sudut pandang kamera (*Angle Camera*) adalah sudut pandang penonton. Mata kamera adalah mata penonton. Sudut pandang kamera mewakili sudut pandang penonton. Dengan demikian penempatan kamera ikut menentukan sudut pandang penonton dan wilayah yang dilihat oleh penonton atau oleh kamera pada suatu *shot*. Pemilihan sudut pandang kamera yang tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita (Biran, 2006).

Penempatan sudut pandang kamera dilakukan tanpa motivasi tertentu maka makna gambar yang telah di-*shot* bisa jadi tidak tertangkap atau sulit dipahami penonton. Oleh karena itu penempatan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan. Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin, 2006) diterangkan beberapa hal

mengenai kamera. Diantaranya adalah karakteristik shot, dan berbagai macam perpindahan kamera.

2.10.1 Shot Sizes

Dalam dunia pertelevisian dan perfilman terdapat beberapa ukuran *shot* yang dikenal sebagai komposisi dasar dari sebuah pbingkaiian gambar. Beberapa *shot sizes* itu adalah:

1. *Extreme Long Shot* (ELS)

Komposisi: Sangat jauh, panjang, luas dan berdimensi lebar.

Tujuan: Memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat.

2. *Very Long Shot* (VLS)

Komposisi: Panjang, jauh dan luas tetapi lebih kecil daripada ELS.

Tujuan: Untuk menggambarkan adegan kolosal atau obyek yang banyak.

3. *Long Shot* (LS)

Komposisi: Total, dari ujung kepala hingga ujung kaki, gambaran manusia seutuhnya.

Tujuan: Memperkenalkan tokoh utama atau seorang pembawa acara lengkap dengan *setting* latarnya yang menggambarkan di mana dia berada dan suasana.

LS biasanya digunakan sebagai *opening shot*, dilanjutkan dengan *zoom in* hingga ke *medium shot* yang menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan secara lebih detail.

4. *Medium Long Shot* (MLS)

Dengan menarik garis imajiner dari posisi LS lalu *zoom-in* hingga gambar

menjadi lebih padat, maka kita akan memasuki *Medium Long Shot* (MLS).
Komposisi seperti ini sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5. *Medium Shot* (MS)

Komposisi: Memperlihatkan subjek orang dari tangan hingga ke atas kepala sehingga penonton dapat melihat jelas ekspresi dan emosi yang meliputinya.

Tujuan: Untuk *shooting* wawancara.

6. *Medium Close Up* (MCU)

MS dikategorikan sebagai komposisi “potret setengah badan” dengan background yang masih bisa dinikmati, MCU justru memperdalam gambar dengan lebih menunjukkan profil dari obyek yang direkam. Latar belakang itu nomor dua, yang penting adalah profil, bahasa tubuh, dan emosi obyek bisa terlihat lebih jelas.

7. *Close Up* (CU)

Komposisi: Obyek (seseorang) direkam gambarnya penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. Fokus kepada wajah.

Tujuan: Menggambarkan emosi atau reaksi seseorang dalam sebuah adegan (marah, kesal, senang, sedih, kagum kaget, jatuh cinta). Dengan eksplorasi CU, kita bisa mendapatkan angle terbaik untuk menciptakan gambar yang berbicara. Ketajaman mata, ekspresi, kedipan mata, reaksi, emosi hingga ke bahasa tubuh akan tercermin dalam raut wajah sang narasumber dengan jelas.

Komposisi CU juga

8. *Big Close Up* (BCU)

Komposisi: Lebih tajam daripada *Close up*.

Tujuan: Menampilkan kedalaman pandangan mata, ekspresi kebencian pada wajah, emosi, keharuan. Untuk penyutradaraan non drama , BCU adalah tata bahasa yang berlaku untuk produksi *talk show* dan kuis, terutama untuk menggambarkan reaksi dari penonton yang sedang larut dalam pembicaraan. Tanpa kata-kata, tanpa bahasa tubuh, tanpa intonasi, BCU sudah mewujudkan semuanya itu. BCU dapat juga digunakan untuk objek berupa benda seperti: wayang, batu cincin ataupun makanan.

9. *Extreme Close Up* (ECU)

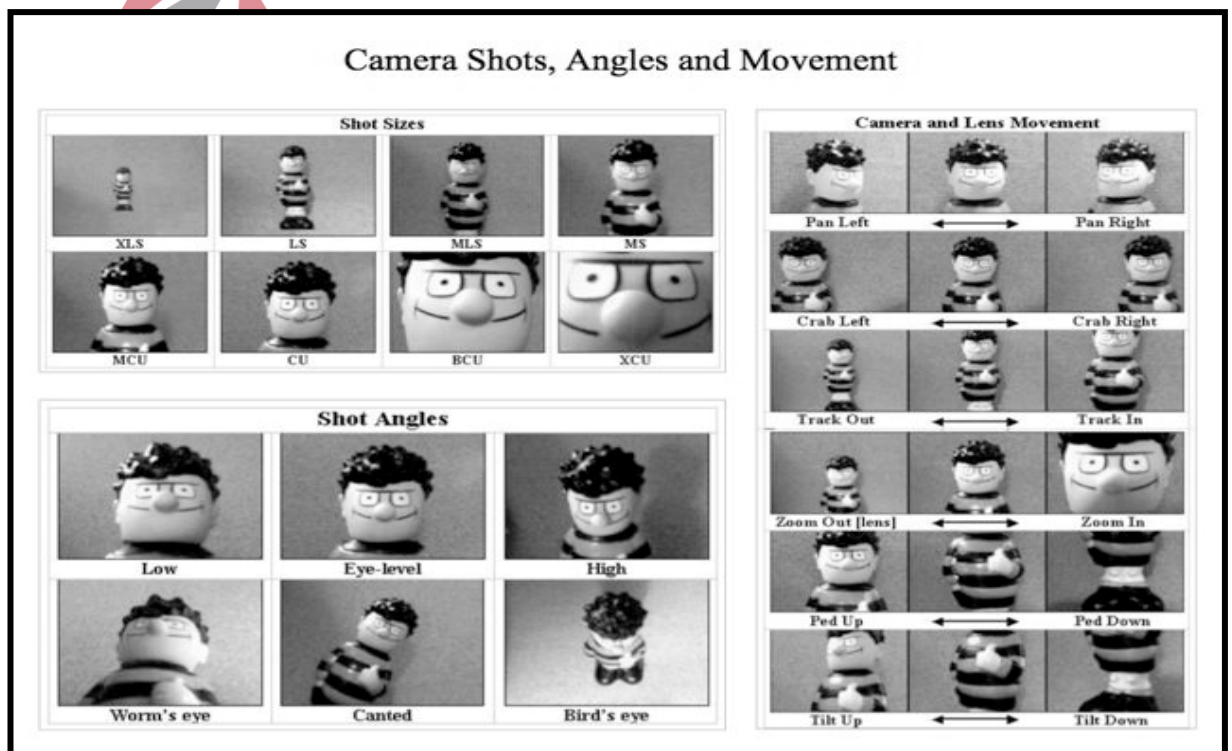
ECU adalah pengambilan gambar *close up* secara lebih berani dengan menampilkan salah satu bagian tubuh/ wajah (mata, bibir, hidung) dengan *frame* yang sungguh-sungguh padat. Kekuatan ECU adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu bagian objek saja. Komposisi macam ini banyak dibutuhkan dalam video musik dan kerap kali digunakan sebagai transisi gambar menuju *shot* berikutnya dengan komposisi dan *angle* yang berbeda.

10. *Over Shoulder Shot* (OSS)

Over Shoulder Shot adalah pengambilan gambar subject/object yang diambil dari punggung/bahu seseorang. Orang yang digunakan bahunya menempati frame kurang lebih sebesar 1/3 bagian. Komposisi *shot* semacam ini membantu kita untuk menentukan posisi setiap orang dalam frame, dan mendapatkan „*feel*’ saat menatap seseorang dari sudut pandang orang lain.

11. Two Shot

Ada beberapa variasi untuk *Two Shot*, tetapi ide dasarnya adalah untuk mendapatkan pengambilan gambar yang pas untuk dua subject. Biasanya digunakan dalam wawancara atau ketika presenter sedang melakukan show. *Two-shot* sangat dianjurkan untuk menetapkan relasi antara kedua subject yang diambil. Komposisi *two-shot* dapat juga disertai gerakan atau aksi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengikuti interaksi antara kedua orang yang bersangkutan tanpa merasa terganggu dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya.



Gambar 2.2 *Camera Shots, Angles and Movement*

(<http://ryanmillsa2blog.blogspot.com/2010/09/camera-angles.html>)

2.10.2 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Obyek

1. *High Angle*

Kamera ditempatkan lebih tinggi daripada subjek untuk mendapatkan kesan bahwa subjek yang diambil gambarnya memiliki status social yang rendah, kecil, terabaikan, lemah dan berbeban berat.

2. *Eye Level*

Kamera ditempatkan sejajar dengan mata subjek. Pengambilan gambar dari sudut eye level hendak menunjukkan bahwa kedudukan subjek dengan penonton sejajar.

3. *Low Angle*

Kamera ditempatkan lebih rendah daripada subjek, untuk menampilkan kedudukan subjek yang lebih tinggi daripada penonton, dan menampilkan bahwa si subjek memiliki kekuasaan, jabatan, kekuatan, dan sebagainya.

2.10.3 Penempatan Kamera dari Sudut Pandang Subyek

1. *Objective Camera Angle*

Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penonton dan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. *Camera Angle* Obyektif tidak mewakili siapa pun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

2. *Subyective Camera Angle*

Kamera ditempatkan dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya pemain melihat ke arah penonton. Kamera dapat juga ditempatkan dari sudut pandang pemain yang memperhatikan pemain lainnya dalam suatu adegan.

2.10.4 *Point of View Camera Angle*

Point of View Camera Angle adalah gabungan antara obyektif dengan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu (Marner, 1972). Cara pengambilannya dengan meletakkan kamera sedekat mungkin dengan pemain yang titik pandangnya digunakan sehingga mendapat kesan kamera menempel di pipinya. Dalam hal ini penonton menyaksikan peristiwa yang terjadi dari sisi pemain tersebut.

2.10.5 *Kontinuitas Film (Continuity)*

Film adalah sebuah *Continuity*. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar dan mengalir secara logis (Mabruri, 2010). Itulah yang disebut aspek *continuity* pada sebuah film. Film, baik berupa rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan kepada penontonnya sebuah realitas kehidupan yang nyata. Film harus bisa menyajikan suatu realita atau suatu dunia realita yang nyata, sebuah reproduksi kehidupan yang sesungguhnya. Oleh karena itu film sering dinilai sebagai “dunia pura-pura” yang meyakinkan. Hal itu bisa terwujud jika apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan diterima secara wajar oleh penonton.

Membuat film harus direncanakan dengan baik dan detail. Hanya dengan cara itu *continuity* bisa terjaga dengan baik. Di dalam tahap perencanaan (pra-produksi) baik berupa catatan-catatan ide, corat-coret *outline*, *design story board*, ataupun *shooting script*, pertimbangan *continuity* ini harus dimasukkan (Mabruri, 2010). Jika tidak, film yang kita buat hanya merupakan kumpulan *shot-shot* yang tidak jelas. *Continuity* adalah logika sebuah film yang membuat film tersebut terkesan realistis dan meyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam penuturan film dari awal sampai akhir.

2.10.6 Komposisi Gambar

Komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah bingkai. Seorang sutradara atau *cameramen* harus bisa memutuskan apa yang masuk dan apa yang tidak perlu masuk ke dalam bingkai (*frame*) (Lesie, 2000). Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada *viewfinder* atau LCD kamera, itulah yang disebut dengan *framing*. Dalam mengatur komposisi, seorang kameramen harus mempertimbangkan di mana dia harus menempatkan obyek yang diharapkan akan menjadi POI (*Point of Interest*/ obyek utama yang menjadi pusat perhatian) dan seberapa besar ukurannya dalam *frame*. Komposisi *shot* atau biasa disebut dengan *shot size* adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam *frame* (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan. Unsur-unsur pendukung komposisi sebagai berikut:

1. Wujud (*Shape*)

Tatanan dua dimensional, mulai dari titik, garis lurus, poligon (garis lurus majemuk/terbuka/tertutup), dan garis lengkung (terbuka, tertutup, lingkaran).

2. Bentuk (*Form*)

Tatanan yang memberikan kesan tiga dimensional, seperti kubus, balok, prisma, dan bola.

3. Pola (*Pattern*)

Tatanan dari kelompok sejenis yang diulang untuk mengisi bagian tertentu di dalam bingkai foto, sehingga memberikan kesan adanya keseragaman.

4. Tekstur (*texture*)

Tatanan yang memberikan kesan tentang keadaan permukaan suatu benda (halus, kasar, beraturan, tidak beraturan, tajam, lembut, dan seterusnya).

5. Kontras (*contrast*)

Kesan gelap atau terang yang menentukan suasana (*atmosphere/mood*), emosi, dan penafsiran sebuah citra.

6. Warna (*Colour*)

Unsur warna yang dapat membedakan objek, menentukan *mood* daripada foto kita, serta memberi nilai tambah untuk menyempurnakan daya tarik.

2.11 Editing Gambar

Editing adalah jiwa dari sebuah film / video. Editing adalah suatu proses memilih, mengatur dan menyusun *shot-shot* menjadi satu *scene*, menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence*, hingga akhirnya menjadi rangkaian *shot-shot* yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Editing yaitu suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar dengan menggabungkan gambar-gambar dengan menyisipkan sebuah transisi (Biran, 2006).

