

Pembuatan Film Dokumenter Jangan Pandang Kami Sebelah Mata

Yuliasstomo, Ramadhian Agus Triono

owenjcx@gmail.com

ABSTRACT : Documentary films are often referred to as real or fact film, a documentary showing the reality of the picture without any modification, the documentary has now started to grow and advance, at a cost that is not too large we can make our own documentary. The purpose of this research is to produce a documentary film and a good quality image that can be that can lift good image of the punk in sragen. Benefits of this study may provide a positive outlook for the image of the punk this time and can foster new knowledge in making documentary film. In making this documentary using the data collection method and approach to formulation step production process consists of pre-production, production, and post production. This research is expected to produce a documentary film which lifts the true story of the punk community with widescreen HD format.

Key word : Documentary

ABSTRAKSI : Film dokumenter sering disebut dengan film nyata atau fakta, dokumenter menampilkan kenyataan dari sebuah gambaran yang ada tanpa ada rekayasa, film dokumenter kini sudah mulai berkembang dan maju, dengan biaya yang tidak terlalu besar kita sudah dapat membuat film dokumenter sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan film dokumenter yang baik dan berkualitas yang dapat mengangkat citra baik anak punk di sragen. Manfaat penelitian ini dapat memberikan pandangan positif bagi citra anak punk selama ini dan dapat menumbuhkan pengetahuan baru dalam pembuatan film dokumenter. Dalam pembuatan film dokumenter ini menggunakan metode pendataan dan pendekatan dengan perumusan langkah proses produksi terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil penelitian ini berupa film dokumenter yang dapat mengangkat kisah nyata dari komunitas anak punk eror crew dan memberi pandangan kepada publik bahwa tidak semua anak punk berkelakuan tidak baik dengan format HD widescreen.

Kata Kunci : Film Dokumenter

1.a. Latar Belakang

Film dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari aktualitas potongan rekaman kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan. John Grierson pertama menemukan istilah "dokumenter" dalam suatu pembahasan mengenai film karya Robert Flaherty, Moana (1925) dia mengacu pada kemampuan suatu media untuk menghasilkan dokumen visual tentang suatu kejadian tertentu. Dia sangat percaya bahwa "sinema bukanlah seni atau hiburan, melainkan suatu bentuk publikasi dan dapat dipublikasikan dengan 100 cara berbeda untuk 100 penonton yang berbeda pula". (Nugroho, 2011)

Anak jalanan adalah sebuah istilah umum yang mengacu pada anak-anak yang mempunyai kegiatan ekonomi di jalanan, namun masih memiliki hubungan dengan keluarganya. Tapi hingga kini belum ada pengertian anak jalanan yang dapat dijadikan acuan bagi semua pihak. Di tengah ketiadaan pengertian untuk anak jalanan, dapat ditemui adanya pengelompokan anak jalanan berdasar hubungan mereka dengan keluarga. Pada mulanya ada dua kategori anak jalanan, yaitu anak-anak yang turun ke jalanan dan anak-anak yang ada di jalanan. Namun pada

perkembangannya ada penambahan kategori, yaitu anak-anak dari keluarga yang ada di jalanan. Seorang anak yang mempunyai cita-cita yang tidak tercapai, karena ada sebuah faktor perekonomian keluarga, sehingga mereka mencari uang tambahan jajan dengan cara mengamen di jalan.

Sragen adalah kota yang bersih, kini mulai marak menyebar berbagai komunitas, tak lain adalah komunitas anak punk. Mereka memilih untuk menjadi punk, karena mereka merasa tidak suka dengan peraturan dari pemerintah. Mereka lebih suka hidup bebas tanpa ada peraturan yang mengikat, namun dalam kelompok eror crew ini mereka berbeda dari anak-anak punk pada umumnya. Mereka yang menamakan dirinya crew punk ini tak seperti anak punk yang suka huru-hara, anak punk dalam komunitas eror crew ini mempunyai usaha mandiri, mereka mempunyai usaha distro dan sablon kaos.

Menurut hasil wawancara penulis kepada masyarakat, anak punk dianggap sebagai anak jalanan atau preman yang tidak memiliki aturan. Banyak masyarakat tidak simpati dengan anak punk karena dianggap mengganggu serta tidak memiliki aturan hidup, bebas dari segala aturan. Anak Punk selalu berpakaian yang aneh dengan celana jin ketat mode pencil dan baju dengan berbagai

emblem yang menempel, ditambah dengan aksesoris yang banyak dipakainya. Mode rambut anak punk beda dengan anak-anak biasa, mereka cenderung suka dengan mode rambut panjang yang di berdirikan. Dengan penampilan yang seperti itu ada berbagai pihak yang merasa risih atau takut dengan keberadaan anak punk tersebut, ada juga yang menganggap biasa saja.

1.b Rumusan Masalah

Karena masyarakat memandang negatif semua anak punk selama ini sehingga mempengaruhi usaha sablon kaos yang didirikan punk Eror Crew.

1.c. Batasan Masalah

1. Film dokumenter Jangan Pandang Kami Sebelah Mata berformat video digital Widescreen.
2. Pengambilan setting tempat di Sragen.
3. Film Jangan Pandang Kami Sebelah Mata nantinya berisi muatan tentang lingkungan anak punk pada komunitas eror crew di Sragen.

1.d. Tujuan Penelitian

Menghasilkan film dokumenter yang dapat mengangkat citra baik anak punk khususnya komunitas anak punk eror crew di Sragen.

1.e. Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan pemahaman bahwa anak punk yang selama ini dipandang masyarakat pada umumnya tidak baik, ternyata tidak semua anak punk itu tidak baik, masih ada juga anak punk yang berkehidupan baik.
2. Dapat menumbuhkan ilmu pengetahuan baru dalam pembuatan film dokumenter yang baik dan dapat mengangkat isi cerita yang sesungguhnya.

2.a. Pengertian Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut celluloid, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya). Bertitik tolak dari situ, maka film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Kecepatan perputaran potongan-potongan itu dalam satu detik adalah 24 gambar (24-25 frame per second/fps). Berdasarkan banyak pengertian film semua mengerucut pada suatu pengertian universal. Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut movie atau

video. (Javandalasta, 2011).

2.b. Pengertian Storyboard Dan Script

Storyboard adalah gambar ilustrasi adegan. Merupakan salah satu bentuk upaya sutradara menerjemahkan bahasa tulisan skenario kedalam bahasa gambardan untuk memudahkan kegiatan shooting itu sendiri dengan dijelaskannya posisi adegan, dialog, serta pekerjaan-pekerjaan lainnya. Gambar ilustrasi ini dirancang oleh sutradara bekerjasama dengan kru yang lain (missal penata fotografi), dan dilakukan oleh seorang juru gambar yang disebut storyboard artist. Sketsa yang menggambarkan adegan dalam film digunakan untuk mempermudah pengambilan gambar. (Javandalasta, 2011).

Manuskrip, atau yang biasa disebut *Script*, berisi spesifikasi suatu penyajian dalam setiap medium. *Script* terdiri dari rincian naskah siap produksi yang berisi sudut pengambilan (*angle*) secara rinci dan spesifik serta bagian-bagian keiatan. *Script* juga berisi hal-hal yang memberi indikasi yang harus dilakukan oleh sutradara, kerabat produksi atau produser. (Fanani, 2006).

2.c. Pengertian Sony Vegas Pro

Software ini merupakan salah satu *software* yang terbaik dalam proses *editing*. Sony Vegas Pro memiliki *interface* pada *panel* yang langsung tampak pada layar dan fitur [DRAG AND DROP]. Dalam proses *editing*-nya, kita menggunakan **multiple monitor**, misalnya terdapat 2 monitor, monitor satu digunakan untuk *editing*, maka monitor lainnya dapat digunakan untuk *display* hasil video *editing*. Memiliki *interface* untuk *editing* lebih presisi dan mudah, cukup melakukan [DRAG AND DROP] tanpa harus menyelusuri *file* untuk menyisipkan *file* gambar atau video.

Sony Vegas Pro juga mendukung sistem sound 5.1 untuk *recording*, *mix* dan lainnya. Untuk mengedit video DVD, pengguna Sony Vegas Pro cukup menarik *file* DVD dan langsung dapat melakukan potongan dari *software* Sony Vegas Pro. Tidak semua *software* dapat dapat mengolah kembali *file* DVD, bahkan Adobe Premiere Pro tidak dapat mengolah *file* yang sudah matang. *Software* ini memiliki kemampuan untuk melakukan teknik Alpha Chanel, yang mirip dengan penggunaan Photoshop. Hampir sebagian besar media seperti [*.Psd], [*.cda], [*.aif] dan lainnya dapat diimpor oleh Vegas termasuk [dat] dan [vob], dimana, jika pada *software* lain kita harus meng-*convert extension*-nya dari [dat] atau [vob], agar menjadi [mpg] terlebih dahulu. (Yopie Nugraha, Jakarta 2011).

2.d. Tinjauan Pustaka

Rakhmawati 2012, dalam pembuatan film dokumenternya menggunakan Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan film dokumenter Sejarah Uang Dinar dan Dirham di Indonesia adalah OpenShot sebagai software pengolah film, GIMP sebagai software pengolah gambar bitmap, Inkscape sebagai software pengolah gambar vector, Audacity sebagai software pengolah audio, serta Ubuntu Image Viewer sebagai software penampil gambar. Sedangkan penulis menggunakan Sony Vegas Pro 10, karena lebih ringan dan memiliki multi track yang tak terbatas, begitu juga dengan effect manual yang ditawarkan membuat kita dapat berekspresi sesuai dengan keinginan kita. Photoshop untuk mengolah gambar, corel draw untuk pengolah gambar vector, cool edit pro 2 sebagai pengolah audio, dan windows photo viewer sebagai penampil photo.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP

a. Mendefinisikan suatu masalah

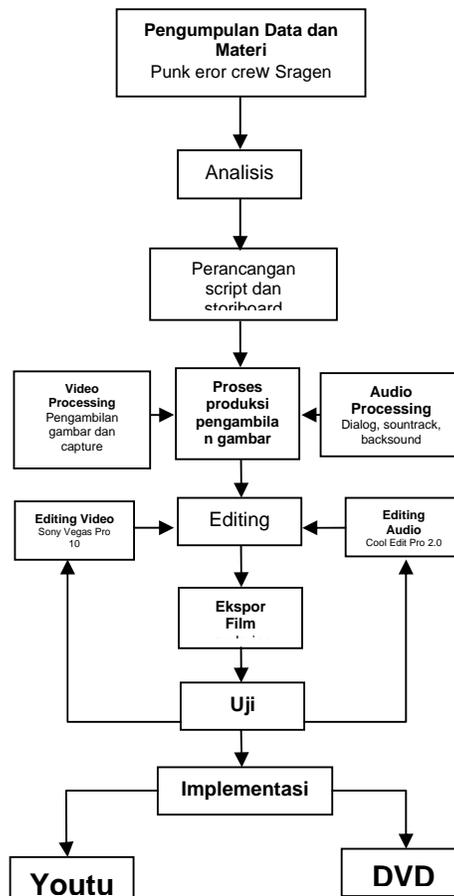
Langkah awal dalam menganalisis adalah mendefinisikan suatu pokok permasalahan yang ada, sehingga dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan tersebut.

Masalah : Anak punk dianggap sebagai anak jalanan atau preman yang tidak memiliki aturan. Banyak masyarakat tidak simpati dengan anak punk karena dianggap mengganggu serta tidak memiliki aturan hidup, bebas dari segala aturan. Anak Punk selalu berpakaian yang yang aneh dengan celana jin ketat mode pencil dan baju dengan berbagai emblem yang menempel, ditambah dengan aksesoris yang banyak dipakainya. Mode rambut anak punk beda dengan anak-anak biasa, mereka cenderung suka dengan mode rambut panjang yang di berdirikan. Dengan penampilan yang seperti itu ada berbagai pihak yang merasa risih atau takut dengan keberadaan anak punk tersebut, ada juga yang menganggap biasa saja. Dari pandangan masyarakat yang seperti itu maka dalam perkembangan usaha sablon kaos yang dirintis oleh kelompok Punk Error Crew ini memiliki banyak kendala, terutama kendala dalam pemasaran. Dikarenakan masyarakat menganggap bahwa anak punk itu menyeramkan yang kegiatannya hanya mengamen dan nongkrong. Hal itu menjadikan usaha sablon kaos Error Crew sulit berkembang, maka error crew membutuhkan media untuk merubah pandangan bahwa tidak semua punk itu berkelakuan negatif.

b. Penyelesaian masalah :

Adapun penyelesaian masalah yang ada di punk Error Crew adalah : Membuat film dokumenter tentang keseharian anak punk yang berjudul Jangan “Pandang Kami Sebelah Mata”. Dengan dibuatnya video dokumenter ini diharapkan dapat merubah paradigma masyarakat kepada anak punk yang selama ini dianggap anarkis, atau identik dengan narkoba. Bahwa tidak semua anak punk itu semua berkelakuan negatif, masih ada anak punk yang mempunyai kegiatan positif seperti komunitas punk error crew, mereka memiliki gagasan berwirausaha untuk mencukupi kebutuhan mereka.

3.a. Kerangka Pemikiran



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

3.b. Anggaran Biaya

Buku referensi	Rp. 450.000;
Sewa Komputer	Rp. 50.000;
Sewa Kamera 6 hari	Rp. 600.000;
Biaya Editing Video	Rp. 300.000;
Biaya transportasi	Rp. 150.000;
Honor Crew	Rp. 400.000;
Konsumsi	Rp. 300.000;
Alat tulis	Rp. 20.000;

Kertas A4 80gr 2 Rim	Rp. 70.000;
Sewa Print + Tinta	Rp. 60.000;
Jilid dan pengandaan laporan	Rp. 150.000;
DVD + Box	Rp. 20.000;
Total	Rp.2.570.000;

Tabel 3.1 Tabel Anggaran Biaya

3.c. Perangkat Pendukung

- a. Kamera Canon 650 D
- b. Perangkat lunak :
 - a) Sony Vegas Pro 10
 - b) Cool Edit Pro
- c. Perangkat keras :
 - a) Processor Intel Core 2 Duo CPU 2.70 GHZ
 - b) Monitor LED Philips
 - c) Motherboard Gigabyte
 - d) Memori 2 GB
 - e) Hard Disk 500 GB
 - f) Speaker Aktif
 - g) Mikrofon

3.d. Proses Penggabungan Video

- a. Proses penggabungan menggunakan Sony Vegas Pro 11



Gambar 3.2 Tampilan Awal Sony Vegas Pro



Gambar 3.3 Proses Editing Video

4.a. Tampilan Opening

Pada tampilan opening video awal berisi tentang : Animasi logo Garger Media Entertainment.



Gambar 4.1 Animasi Logo Garger Media Entertainment.

4.b. Tampilan Isi

Pada tampilan isi terdapat video wawancara terhadap eror crew dan ilustrasi cerita.



Gambar 4.2 Wawancara ketua eror crew



Gambar 4.3 eror crew nongkrong di jalan



Gambar 4.4 Wawancara anggota eror crew



Gambar 4.5 Eror crew sedang berjalan di trotoar



Gambar 4.6 Suasana ngumpul di base came eror crew.



Gambar 4.7 Wawancara anggota eror crew



Gambar 4.8 Proses sablon kaos



Gambar 4.9 Eror crew sedang mengamen di jalan raya

4.c. Tampilan penutup

Tampilan penutup diakhiri dengan animasi teks cash.



Gambar 4.11 Animasi credit roll

5.a. Kesimpulan

a. Dengan adanya Film Dokumenter yang berjudul “Jangan Pandang Kami Sebelah Mata” dapat merubah paradigma masyarakat terhadap anak punk yang selama ini hanya dianggap sebagai preman namun pada kenyataannya anak punk khususnya “Komunitas Eror Crew” memiliki usaha mandiri untuk memenuhi kebutuhan mereka.

b. Menghasilkan file Film Dokumenter berupa soft file untuk dipublikasikan melalui media internet yaitu Youtube dan Jejaring sosial, serta dalam bentuk DVD sebagai dokumentasi untuk “Komunitas Eror Crew”.

5.b. Saran

Karena keterbatasan dari penulis maka pada peneliti selanjutnya dalam pembuatan film dokumenter untuk hasil yang maksimal memerlukan peralatan lighting sebagai pendukung kamera dalam menghasilkan gambar video yang lebih baik. Untuk merekam suara sebaiknya menggunakan boomer agar suara yang dihasilkan lebih jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Alim, Yanuar.** *60 Menit Mahir Mengedit Video Dengan Pinnacle Studio.* Dunia Komputer, Bekasi, 2011
- [2] **Arifudin, Yanuar Rizal.** *Pembuatan Film Dokumenter Upacara Adat Ngarot Kabupaten Indramayu Jawa Barat,* AMIKOM Yogyakarta, 2011.
- [3] **Binanto, Iwan.** *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya.* Nikodewus WK, Andi, Yogyakarta, 2010, ISBN: 978-979-29-1328-6
- [4] **Javandalasta, Panca.** *5 hari mahir bikin film.* M. Mutakin, Mumtaz media, Surabaya, 2011, ISBN: 602984634-5
- [5] **Effendy Heru.** *Industri Perfilman Indonesia sebuah kajian.* Wibi Hardani, Erlangga, Jakarta 2008, ISBN: (13) 978-979-033-590-5
- [6] **Farpember Tony.** dkk. *Pembuatan Film Dokumenter Karst Sebagai Media Pengenalan Dan Promosi Wisata Karst Di Kabupaten Gunung Kidul,* AMIKOM Yogyakarta, 2012.
- [7] **Fanani, A Zainul.** *Paduan Praktis Mengedit Video Menggunakan Adobe Premiere Pro 1.5,* Elek Media Komputindo, Jakarta, 2006
- [8] **Hakim Lukman.** *Pembuatan Film Pendidikan Masyarakat tentang Lalu Lintas Kepolisian Resort Karanganyar.* Indonesia Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA speed 11 Vol 8 No 2, 2011, ISSN: 2088-0154
- [9] **Irawan, Etsa Indra dan Laelasari.** *Sinematografi,* Yrama Widya, Bandung, 2011
- [10] **Indrianingsih Dewi.** *Produksi Film Indie “Dialah Segalanya”.* Skripsi

- Teknik Informatika Universitas Surakarta, Surakarta, 2008, J.170/22/08
- [11] **Ludiro Muhammad.** *Pembuatan Film Dokumenter Wisata Pantai Dan Goa Di Pacitan Jawa Timur*, AMIKOM Yogyakarta, 2012.
- [12] **Nugraha, Yopie.** *Cara Instan Menguasai Video*, Agogos Publishing, Jakarta, 2011
- [13] **Nugroho Fajar.** *cara pintar bikin Film Dokumenter.* Indonesia Cerdas, Yogyakarta, 2007, ISBN: 99-23-9941-0
- [14] **Nugroho Adytama Wahyu.** *Analisis Dan Produksi Film Dokumenter Kenangan Yang Tak Terlupakan*, AMIKOM Yogyakarta, 2011.
- [15] **Prakosa Gotot.** *Film Pinggiran Antropologi Film Pendek, Film Eksperimental dan Film Dokumenter.* Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta, 2008, ISBN: 978-979-99394-8-7
- [16] **Ramadhan, Arief.** *36 Jam Belajar Komputer Video & Audio Editing Dengan Pinnacle Studio Plus*, Elex Media Komputindo, 2007
- [17] **Razaq, Abdul dan Ispantoro.** *The Magic Of Movie Editing*, Mediakita, Jakarta, 2011
- [18] **Ristina.** *Pembuatan Film Animasi gatot Kaca Menggunakan Animasi 2 Dimensi.* Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA eSpeed Web 13 Vol 2 No 2, 2012, ISSN: 977 2088015
- [19] **Rakhmawati, Erlinda.** *Pembuatan Film Dokumenter "Sejarah Uang Dinar Dan Dirham Di Indonesia" Sebagai Arsip Sejarah Indonesia*, AMIKOM Yogyakarta, 2012.
- [20] **Rahayu, Dwi.** *Analisis Pembuatan Film Dokumenter Di Pasar Kasongan Yogyakarta*, AMIKOM Yogyakarta, 2011.
- [21] **Rochaniadi, Ida.** *Mitos di balik film laga Amerika.* Gadjah Mada University Press, Yogyakarta, 2008, ISBN: 979-420-675-X
- [22] **Sarumpaet Sam, dkk.** *Job Description Pekerja Film (versi 01).* Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, Jakarta, 2008, ISBN: 978-979-16063-0
- [23] **Semedhi, Bambang.** *Sinematografi-Videografi suatu pengantar.* Risman Sikumbang, Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, ISBN: 978-979-450-629-5
- [24] **Siagian, Gayus.** *Sejarah Film Indonesia Masa Kelahiran-Pertumbuhan.* Gotot Prakosa, Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, Jakarta, 2010, ISBN: 978-979-16063-6-3
- [25] **Urbani, Yunanto Happi.** *Produksi Film Indie Komersial "Aku Cinta Indonesia-Generation" Berbasis Multimedia.* Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3, 2012, ISSN: 2088-0154
- [26] **Bambang Eka Purnama (2013),** *Konsep Dasar Multimedia*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- [27] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama,** *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [28] **Yunanto Happi Urbani, Bambang Eka Purnama,** *Produksi Film Indie Komersial "Aku Cinta Indonesia – Generation" Berbasis Multimedia, IJCSS) 14 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*
- [29] **Sri Maryati, Bambang Eka Purnama,** *Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*
- [30] **Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis,** *Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan, IJCSS) 15 - Indonesian Jurnal on Computer Science Speed - FTI UNSA Vol 10 No 1 – Februari 2013 - ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 – 9330*