

**PENYUTRADARAAN DOKUMENTER POTRET
“OMBAK ASMARA”
DENGAN PENDEKATAN GAYA OBSERVATIONAL**

KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh
George Cornelis Ferns
NIM : 0810300032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

**PENYUTRADARAAN DOKUMENTER POTRET
“OMBAK ASMARA”
DENGAN PENDEKATAN GAYA OBSERVATIONAL**

KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh
George Cornelis Ferns
NIM : 0810300032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2014.

Dosen Pembimbing I

Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.

NIP: 19660510 199802 1 006

Dosen Pembimbing II

Agnes Widvasmoro, S.Sn., M.A.

NIP: 19780506 200501 2 001

Penguji Ahli/*Cognate*

Arif Sulistiyono, M.Sn.

NIP: 19760422 200501 1 002

Ketua Jurusan Televisi

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.

NIP: 19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP 1958012 198601 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : George Cornelis Ferns
No. Mahasiswa : 0810300032
Angkatan Tahun : 2008
Judul Penciptaan Karya : Penyutradaraan Dokumenter Potret “Ombak
Asmara” Dengan Pendekatan Gaya Observational

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau dalam karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, Juni 2014

Yang menyatakan

George Cornelis Ferns

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selama ini telah percaya dan memberikan semangat untuk meraih kesuksesan, terutama Bapak, ibu, dan Kedua kakakku tercinta..

Terimakasih



KATA PENGANTAR

Sujud syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas berkat karunia dan kasihNya, sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S1 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir karya seni berupa *Penyutradaraan Dokumenter Potret “Ombak Asmara” Dengan Pendekatan Gaya Observational* Tentunya dalam proses produksi penggarapan karya, tak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Yesus Kristus.
3. George Reginald dan Tuti Agustien R.
4. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R, MS., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Dosen Pembimbing 1 : Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn.
7. Dosen pembimbing 2 : Agnes Widyasmoro, SSn., M.A.
8. Dosen Penguji Ahli/*Cognate* : Arif Sulistiyono, M.Sn.
9. Dosen Wali : Drs. Alexandri Luthfi R, MS.
10. Citta Tresnati
11. George Victor Ferns & George Oscar Ferns
12. Sony Setyawan, Agus Saputra, dan Bayu
13. Altaria Jogja

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir karya seni ini bermanfaat bagi masyarakat, khususnya dalam program dokumenter televisi, juga sebagai

acuan dalam melihat dokumenter sebagai cerita potongan kehidupan umat manusia.

Yogyakarta, 2 Juni 2014

Penulis,

George Cornelis Ferns



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR FOTO	x
DAFTAR <i>CAPTURE</i>	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	5
D. Tinjauan Karya	6
BAB II. OBYEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Obyek Penciptaan.....	12
B. Analisis Obyek	18
BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Dokumenter	20
B. Penyutradaraan Dokumenter	22
C. Wawancara	23
D. Struktur Bertutur.....	26
E. <i>Editing</i>	27

BAB IV. KONSEP KARYA

A. Konsep estetik	29
B. Desain Program	34
C. Desain Produksi	34
D. Konsep Teknis	47

BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahap Perwujudan	51
1. Praproduksi.....	51
2. Produksi.....	56
3. Pascaproduksi.....	57
B. Pembahasan Karya	59
C. Kendala Dalam Perwujudan Karya	72

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76

DAFTAR SUMBER RUJUKAN.....	77
----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.: Film dokumenter *Up The Yangtze*.....6
Gambar 2 : Film dokumenter *The Wall Of Death*.....11



DAFTAR FOTO

Foto 1. Bentuk Wahana <i>Ombak Asmara</i>	12
Foto 2. Sosok Bayu	14
Foto 3. Sosok Sony	16
Foto 4. Sosok Agus	17



DAFTAR *CAPTURE*

<i>Capture. 1.</i> Cuplikan wawancara pada dokumenter <i>Massroom project</i>	8
<i>Capture. 2.</i> Cuplikan film dokumenter <i>Canned Dream</i>	9
<i>Capture. 3.</i> a – c Cuplikan Opening Dokumenter “ <i>Ombak Asmara</i> ”	61
<i>Capture. 4.</i> Beberapa pekerja mendirikan wahana “ <i>Ombak Asmara</i> ”.....	62
<i>Capture. 5.</i> Rangkaian <i>shot</i> saat subjek menjalani profesinya.....	63
<i>Capture. 6.</i> Subjek bercerita mengenai <i>life history</i> -nya.....	63
<i>Capture. 7.</i> a – b Aksi akrobatik subjek “ <i>Ombak Asmara</i> ”	64
<i>Capture. 8.</i> Bapak wahyu menjelaskan tugasnya di pasar malam	65
<i>Capture. 9.</i> Cuplikan gambar subjek membantu menurunkan wahana lainnya pada dokumenter “ <i>Ombak Asmara</i> ”	65
<i>Capture. 10.</i> Sony dan Bayu membicarakan mengenai penumpang <i>Ombak Asmara</i>	66
<i>Capture. 11.</i> Bapak Wahyu menjelaskan peraturan bongkar pasang.....	66
<i>Capture. 12.</i> a – b Perjalanan menuju Gombong	67
<i>Capture. 13.</i> Sony, Bayu, dan Agus mengeluhkan posisi penurunan truk yang salah.....	68
<i>Capture. 14.</i> Agus sedang menaikin penumpang <i>Ombak Asmara</i>	69
<i>Capture. 15.</i> Sony menunjukkan penghasilannya pada saat panen pengunjung.	70
<i>Capture. 16.</i> <i>Caption</i> nama pada subjek	71
<i>Capture. 17.</i> <i>Subtitle</i> untuk membantu informasi yang disampaikan bahasa lain	71
<i>Capture. 18.</i> Perbandingan gambar sebelum <i>grading</i> dan sesudah <i>grading</i>	72

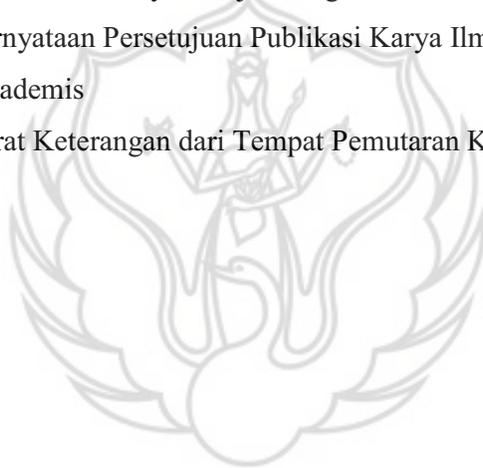
DAFTAR TABEL

Tabel 1 : <i>Treatment</i> segmen I.....	36
Tabel 2 : <i>Treatment</i> segmen II	39
Tabel 3 : <i>Treatment</i> segmen III.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Foto-foto Dokumentasi produksi
- Lampiran 2. Poster dan Cover DVD
- Lampiran 3. Undangan Pemutaran Karya dan Poster publikasi dokumenter
“*Ombak Asmara*”
- Lampiran 4. Katalog karya
- Lampiran 5. Foto-foto dokumentasi *screening* dokumenter “*Ombak Asmara*”
- Lampiran 6. *Editing Script*
- Lampiran 7. Transkrip pertanyaan subjek
- Lampiran 8. Form I – VIII Syarat Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 9. Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Untuk Kepentingan Akademis
- Lampiran 10. Surat Keterangan dari Tempat Pemutaran Karya



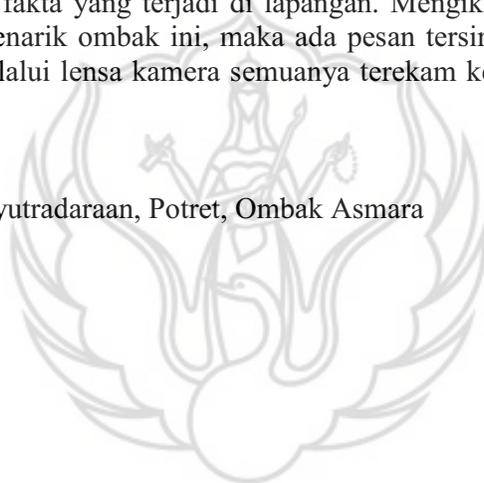
ABSTRAK

Dokumenter “*Ombak Asmara*” merupakan hasil karya seni tugas akhir yang menerapkan bentuk dokumenter potret dengan pendekatan gaya *observational*. Karya ini mengetengahkan mengenai obyek wahana permainan “*Ombak Asmara*”, di dalam permainan tersebut terdapat subjek-subjek yang kisah hidupnya menarik untuk diangkat ke dalam cerita dokumenter. Sisi fakta yang kuat akan mendukung dokumenter yang bercerita mengenai putaran atraksi orang-orang pinggiran yang bekerja menghibur masyarakat ini.

Kerja keras, kebersamaan, dan saling peduli adalah *motto* para subjek ini untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Pekerjaan yang jarang di geluti oleh beberapa orang ini memaksa para pekerja pasar malam untuk bergerak dari kota ke kota lainnya untuk mencari nafkah.

Penerapan bentuk dokumenter potret dengan pendekatan gaya *observational* bertujuan untuk benar-benar mengetengahkan potongan cerita kehidupan para subjek ini sesuai fakta yang terjadi di lapangan. Mengikuti gerak *manuver* yang dilakukan para penarik ombak ini, maka ada pesan tersirat yaitu kerja keras dan kebersamaan, melalui lensa kamera semuanya terekam ke dalam bingkai gambar *video*.

Kata Kunci : Penyutradaraan, Potret, Ombak Asmara



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pasar malam merupakan hiburan sederhana yang merakyat, untuk memasuki area pasar malam, tidak dipungut biaya sama sekali. Pengunjung hanya perlu membeli karcis seharga Rp5.000,00-Rp10.000,00 untuk menikmati suasana di arena pasar malam. Menurut sejarah, asal usul kegiatan pasar malam (Hanzi: 夜市, pinyin: ye shi) telah dikenal sejak zaman Dinasti Sui di Tiongkok kuno. Di zaman tersebut, penyelenggaraan pasar diatur secara ketat oleh kekaisaran. Pasar malam pertama tercatat di kota Chang'an, yang merupakan kota terbesar di zaman tersebut. Dari Chang'an, pasar malam kemudian meluas ke beberapa kota besar lainnya seperti Kaifeng, Luoyang dan Yangzhou. Eksistensi pasar malam kemudian berlangsung hingga saat ini di beberapa negara seperti Hongkong, Taiwan, Indonesia, dan negara-negara di Asia Tenggara lainnya.¹

Pada umumnya, permainan di pasar malam di Indonesia biasanya terdiri dari *Kincir Angkasa*, *Rumah Hantu*, *Kora-kora*, *Bombom Car*, *Ombak Asmara*, *Tong Setan*, dan lain-lain. Selain menyajikan arena permainan, pasar malam biasanya juga dipenuhi dengan aneka kios, di antaranya adalah kios pedagang baju, sepatu, mainan anak-anak, pernak-pernik, alat-alat rumah tangga, dan juga berbagai macam makanan. Pasar malam tidak memiliki tempat yang tetap, pasar malam biasanya berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Penentuan lokasi pasar malam bergantung pada kontrak dan juga ijin dari lokasi setempat. Biasanya, pasar malam membidik tempat-tempat seperti lapangan kosong yang tak terpakai, bangunan kosong, atau letak-letak strategis lainnya yang dekat dengan perumahan padat dan dilewati alat transportasi umum.

Pengelola pasar malam pun harus pandai-pandai menata perhitungan *financial*. Mengingat uang sewa tempat berkisar antara Rp 6.000.000,00 sampai

¹ “pasar malam Indonesia di malieveld, Den Haag”. 5 April 2011
<<http://www.teks.tv/2011/04/pasar-malam-indonesia-di-malieveld-den.html#ixzz2wydrROzL>>
(Diakses tanggal 1 Maret 2014)

dengan Rp 14.000.000,00 untuk 20 hari sewa, tergantung dengan letaknya yang strategis atau tidak. Perusahaan pasar malam seperti Altaria Jogja biasanya melakukan survey lokasi terlebih dahulu untuk memperhitungkan *animo* masyarakat yang nantinya menjadi konsumen hiburan pasar malam.

Pendapatan yang diperoleh wahana pasar malam tidaklah menentu, tergantung dengan banyaknya pengunjung yang datang. Menurut Wahyu, mandor Altaria Jogja Unit 2, rata-rata pendapatan pasar malam sebesar Rp 5.000.000,00 dalam sehari, dengan ketentuan 30% omset untuk gaji karyawan, bahkan bisa jadi merugi ketika tak ada pengunjung yang datang. Karena pasar malam menempati area terbuka, terdapat banyak kemungkinan yang membuat surutnya pengunjung seperti hujan, lapangan becek, bahkan mati listrik. Perlu sebuah perhitungan dalam menjalankan pasar malam khususnya di daerah pinggiran karena hal-hal seperti gagal panen atau daya beli masyarakat yang rendah juga berpengaruh dalam omset pasar malam.

Pengusaha wahana permainan pasar malam seperti Altaria Jogja selalu membawa dan merakit wahana permainannya sendiri. Oleh sebab itu, pasar malam membutuhkan tenaga kerja untuk merakit dan mengelola setiap wahana yang ada di pasar malam. Upah untuk para karyawannya tidaklah menentu, tergantung dengan pendapatan setiap malam. Prinsip mereka adalah 'ringan sama dipikul, berat sama dijinjing'. Para karyawan yang bisa dibilang termasuk golongan masyarakat bawah, mencari nafkah dengan cara menghibur golongan masyarakat bawah juga. Jika dilihat dari luar, begitu banyak hiburan yang bisa didapat oleh pengunjung jika mendatangi pasar malam. Kerlap-kerlip lampu, irama musik berdendang, atraksi sirkus kampung, serta aneka ragam makanan yang mengundang selera, itu hanya merupakan sisi luar dari kehidupan pasar malam. Bagi para karyawan di pasar malam ini, begitu banyak kemungkinan yang akan terjadi terhadap kelangsungan hidup mereka, seperti masalah pendapatan yang tak menentu, kerja semalaman, berpindah-pindah tempat dengan membawa peralatannya sendiri, tempat bekerja *nomaden*, begitu pula dengan tempat tinggal mereka, adalah bagian dari keseharian para karyawan pasar malam. Menggelar permainan dengan berpindah-pindah itu merupakan bagian dari strategi untuk

lebih mendekatkan kepada masyarakat. Sebab, di zaman modern sekarang ini, banyak permainan yang lebih mengasyikkan dan lebih modern.² Tidak peduli dengan segala kebutuhan, mereka semua seakan hanya berpikir untuk bertahan hidup dan berusaha menghidupi keluarga yang berada di kampung dengan mengirimkan uang bulanan.

Salah satu wahana permainan yang ada di pasar malam adalah wahana *Ombak Asmara*, yang lebih *popular* dengan nama *Ombak Banyu*. Uniknya, wahana ini dioperasikan bukan dengan mesin, namun dengan tenaga manusia. Tak sekedar mengoperasikan, para kru wahana *Ombak Asmara* juga menyajikan atraksi-atraksi memikat yang mengandalkan kecepatan, ketangkasan, dan kekuatan tubuh. Sensasi bak diombang-ambingkan oleh ombak yang dirasakan pengunjung semakin menegangkan dengan menyaksikan manuver-manuver berbahaya yang dilakukan oleh para kru. Ditambah dengan hentakan musik *house dangdut* yang enerjik serta gemerlapnya warna-warni lampu, *Ombak Asmara* adalah wahana yang selalu menjadi favorit warga masyarakat yang berkunjung ke pasar malam. *Ombak Asmara* mencerminkan budaya kerakyatan, di mana semua masyarakat dari berbagai lapisan bisa merasakan kegembiraan bersama keluarga dan sahabat lewat hiburan yang terjangkau. Nilai-nilai semangat berjuang juga bisa dilihat dari kelihaiannya para kru *Ombak Asmara* dalam menyiasati hidup, meskipun pekerjaan mereka sangatlah beresiko dengan nyawa sebagai taruhannya, mereka mampu menjalaninya dengan senyum dan canda, serta tidak lupa selalu menjaga keselamatan para penumpang wahana *Ombak Asmara*.

Keberadaan para kru *Ombak Asmara* yang berasal dari golongan bawah yang terpinggirkan ini, menunjukkan bahwa ada sebuah pertunjukan kehidupan yang luput dari pandangan masyarakat kota. Nampak dari luar kondisi mereka selalu gembira tanpa beban namun jauh lebih ke dalam ada sebuah persoalan yang mereka pendam. Masyarakat hanya melihat hiburan pasar malam ketika sudah berdiri megah tanpa ada pertanyaan bagaimana semua besi berat ini bisa berdiri

² Agus, Toto. "Pasar Malam yang berpindah itu...", Suara Merdeka, 15 April 2003. <<http://www.suaramerdeka.com/harian/0304/15/kot2.htm>> (Diakses tanggal 1 Maret 2014)

tegap menghibur masyarakat. Film dokumenter merupakan karya film berdasarkan realita atau fakta perihal pengalaman hidup seseorang atau mengenai peristiwa.³ Melalui sebuah film dokumenter, fenomena mengenai para kru *Ombak Asmara* ini akan dipaparkan menjadi sebuah cerita tentang fakta yang terjadi dilingkungan pasar malam.

Cerita mengenai seluk beluk kru *Ombak Asmara* ini akan dikemas menggunakan bentuk dokumenter potret. Penerapan bentuk dokumenter potret ini dikarenakan bentuk potret memiliki kaitan erat dengan aspek *human interest* dalam mengungkapkan cerita. Fakta mengenai keseharian kru *Ombak Asmara* ini sangatlah cocok diangkat menjadi sebuah dokumenter potret yang dapat menjadi sebuah tontonan yang informatif dan menghibur. Tantangan dalam dokumenter potret adalah menyajikan cerita kehidupan sehari-hari menjadi hal yang menarik untuk ditonton. Dokumenter ini akan memaparkan visual yang berasal dari keseharian para kru *Ombak Asmara* dan diwujudkan dengan gaya dokumenter *observational* yang ditunjang dengan wawancara subjek.

Karya dokumenter *Ombak Asmara* akan memaparkan suka duka kru *Ombak Asmara* dalam menjalani profesi ini. Pola kerja keras yang dijalani oleh para kru ini akan menjadi titik fokus dalam penciptaan karya ini. Tujuan dari karya dokumenter ini adalah untuk memberikan perspektif lain mengenai wahana permainan pasar malam khususnya wahana *Ombak Asmara*.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide untuk mengangkat *Ombak Asmara* sebagai sebuah obyek penciptaan berangkat dari sebuah ketertarikan terhadap suara dan atraksi yang disajikan para pekerja pasar malam Altaria Jogja pada *event* tradisi pasar malam *Sekaten* yang berlangsung bulan Desember penghujung tahun 2013 di Alun-alun Utara Yogyakarta. Alunan *house music* yang berirama dangdut mengundang rasa penasaran, memunculkan pertanyaan dari mana musik tersebut berasal. Selain dibuat terpikat oleh suara musik yang kencang, suara kru *Ombak Asmara* yang

³ Gerzon R. Aryawaila, *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi*, FFTV – IKJ Press, Jakarta:2010, hal.35.

berbicara melalui *mikrofon* turut mengundang perhatian para pengunjung untuk merasakan dahsyatnya ketegangan yang ditawarkan wahana tersebut. Penyampaian ajakan yang menarik, unik, dan kadang memancing tawa ini yang menjadi ketertarikan untuk mencari tahu lebih jauh mengenai permainan ini. Atraksi yang ditampilkan para kru *Ombak Asmara* yang cenderung berbahaya itu pun membuat wahana ini menjadi pusat perhatian pengunjung yang memadati pasar malam. Mengamati hal ini, timbul perasaan untuk mengenal lebih jauh serta melakukan kontak terhadap para kru wahana *Ombak Asmara*.

Perwujudan karya obyek *Ombak Asmara* ini nantinya akan dikemas dalam bentuk dokumenter potret, yang isinya mengupas cerita dibalik layar kehidupan para pekerja wahana *Ombak Asmara*. Untuk mewujudkan dokumenter *Ombak Asmara* maka penggunaan pendekatan gaya *observational* menjadi cara untuk mengungkapkan keseharian para kru *Ombak Asmara*. Inti dari dokumenter ini adalah cerita mengenai manuver-manuver yang dilakukan para pekerja pasar malam khususnya wahana *Ombak Asmara* dalam menjalani hidup dari pekerjaan ini untuk menghibur masyarakat yang kebanyakan berasal dari golongan bawah.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari sebuah karya program dokumenter adalah sebagai media pembelajaran budaya, sosial, dan kemanusiaan. Berikut adalah tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan program dokumenter *Ombak Asmara*:

1. Tujuan
 - a. Menerapkan teori audio visual yang telah dipelajari dalam sebuah karya dokumenter potret dengan pendekatan gaya *observational*,
 - b. Memberikan gambaran kehidupan orang-orang yang ada di balik layar sebuah pasar malam khususnya pekerja wahana *Ombak Asmara*,
 - c. Menunjukkan keseharian yang terjadi di lingkungan pasar malam menggunakan bentuk dokumenter potret.
2. Manfaat :
 - a. Sebagai arsip yang nantinya berguna di masa depan,

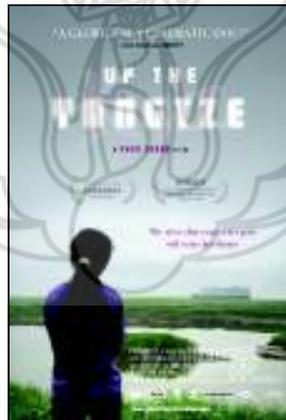
- b. Memberikan wawasan baru dalam produksi dokumenter kepada penonton.

D. Tinjauan Karya

Karya *audio visual* saat ini sangatlah berperan dalam berbagai aspek kehidupan karena memiliki kadar nilai informasi yang lebih daripada media lain khususnya di dunia pendidikan. Dokumenter sebagai karya *audio visual* yang berangkat berdasarkan realita atau fakta, memiliki peran untuk memberikan informasi yang jujur apa adanya walaupun tidak semua dokumenter bisa seperti itu.

Berikut adalah beberapa dokumenter yang dijadikan acuan dalam pembuatan karya dokumenter ini :

1. *Up The Yangtze* (2007)



Gambar 1 : Film dokumenter *Up The Yangtze*
(Sumber : DVD Produksi *Eye Steel Film*)

Film dokumenter *Up The Yangtze* disutradarai oleh *Yung Chang*, latar belakang yang menjadi *setting* dari film ini adalah kapal pesiar yang berlayar di sepanjang sungai Yangtze. Fokus dari cerita ini adalah dua orang pemuda dan pemudi yang bekerja di kapal pesiar mewah tersebut.

Salah satu tokoh dalam dokumenter ini adalah seorang gadis berusia enam belas tahun dari keluarga sangat miskin, yang bertempat tinggal di tepi Sungai

Yangtze dekat Fengdu, bernama "*Cindy*" *Yu Shui*. *Yu Shui* yang ingin melanjutkan sekolahnya ke jenjang yang lebih tinggi terpaksa harus bekerja di kapal pesiar karena keluarganya tidak mampu membiayai pendidikan *Yu Shui*. Pada saat yang sama, keluarganya terkena dampak pembangunan dari bendungan dan harus meninggalkan rumahnya yang rawan terkena efek banjir.

Film ini menunjukkan perubahan yang besar terhadap *Yu Shui* yang awalnya hidup di rumah gubuk yang usang dan tidak dialiri listrik, berpindah ke tempat mewah dengan teknologi canggih dan bertemu dengan orang-orang Barat yang kaya, sedangkan keluarga *Yu Shui* dipaksa berpindah ke area perkotaan di mana kebutuhan pangan yang dibutuhkan harus dibeli dan Ayah *Yu Shui* yang awalnya petani harus bekerja sebagai pekerja kasar dengan penghasilannya yang pas-pasan ketika berpindah ke daerah perkotaan.

Subjek utama lainnya adalah seorang pemuda berusia sembilan belas tahun dari keluarga yang lebih sejahtera, bernama "Jerry" Chen Bo Yu. Chen Bo Yu menunjukkan perspektif yang berbeda dengan *Yu Shui*, Chen Bo Yu mencoba pekerjaan ini untuk mendapatkan uang di kapal pesiar sebagai porter dan penyanyi. Film ini kaya akan detail tentang cara hidup, impian, dan aspirasi. Film dokumenter ini berusaha untuk memberikan pandangan mengenai realitas kehidupan Cina modern.

Film dokumenter ini banyak menggunakan metode observasi untuk menceritakan obyeknya, namun dalam beberapa adegannya kadang disisipi suara sang sutradara untuk memberikan gambaran tentang informasi yang tidak bisa diungkap dengan metode observasi. Sebagai contoh ada *voice over* untuk memberikan informasi mengenai sungai Yangtze yang bagi bangsa Cina memiliki nilai sejarah yang mistis. Selain itu ada beberapa adegan wawancara yang bertujuan untuk memperjelas masalah yang terjadi di pinggiran sungai Yangtze melalui narasumber yang senasib dengan ayah Yung Shui.

Penerapan teknis pengambilan gambar dalam dokumenter *Up the Yangtze* banyak menggunakan teknik *hand held* dan *long take*. Hal ini untuk mengimbangi momen-momen yang terjadi pada subjek begitu pula dengan teknis yang nantinya akan diterapkan dalam dokumenter *Ombak Asmara*. Ritme dalam dokumenter ini

tidak terasa lambat walau menggunakan teknik *long take* dikarenakan memang adegan yang direkam merupakan aksi dari subjek sehingga ada pergerakan yang harus diikuti oleh kamera. Pencapaian *editing* dalam film ini sangat memperhatikan momen di mana ada tarik ulur emosi dalam gambar yang ditampilkan, momen-momen serius dan kadang emosional selalu diselingi momen-momen lucu dari subjeknya. Ini merupakan salah satu cara agar penonton tidak mengalami perasaan *stagnan* dalam menyaksikan dokumenter ini. Hal ini bisa menjadi acuan yang penting dalam karya penciptaan dokumenter *Ombak Asmara*, ada nilai tawar ketika sebuah momen bisa menjadi pertimbangan dalam pemilihan gambar yang nantinya menjadi sebuah satu kesatuan cerita.

2. *MassRoom Project* (2003)



Capture 1. Cuplikan wawancara pada dokumenter *Massroom project*
(Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=xGNJCAQPcWI>)
Diakses pada tanggal 12 Desember 2013

Merupakan projek video dokumenter tentang Jakarta. Video ini terdiri dari sembilan video yang menceritakan sembilan pengalaman tentang hidup di ibukota Jakarta. Pengalaman-pengalaman itu bercerita tentang berbagai aspek kehidupan di kota, antara lain mengenai transportasi dan ruang massa, pedagang tradisional yang terpinggirkan, polusi suara di kota dan pola bertahan hidup di Jakarta. Proyek video yang diprakarsai oleh Forum Lenteng ini mengungkapkan hal yang sederhana yaitu mengenai sebuah keseharian yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari, namun kadang kita abaikan. Forum Lenteng merekam beberapa

subjek yang sehari-hari dapat dijumpai dengan mudah tanpa perlu kesulitan membuat janji. Contohnya adalah subjek yang berprofesi sebagai supir taksi dalam dokumenter ini. Hanya dengan menggunakan beberapa pertanyaan saja, sang supir taksi berbicara panjang lebar perihal pengalamannya saat bekerja. Pengalaman supir taksi ini menarik untuk disimak, di samping itu, gaya bicara sang supir taksi ini memang lucu dengan logat Betawi yang kental. Ada yang perlu digarisbawahi dalam hal ini, bahwa subjek dalam hal ini supir taksi memiliki nilai *plus* dalam hal berkomunikasi dengan dokumentaris. Pemilihan subjek dalam dokumenter memang tidak sembarangan. Tiap subjek pasti memiliki penanganan yang berbeda dalam gaya dokumenter yang diterapkan. Penerapan pemilihan subjek ini sangatlah memiliki andil besar dalam dokumenter “*Ombak Asmara*”. *Life history* seorang narasumber harus benar-benar diperhatikan dalam hal ini, dengan tujuan untuk dapat menyeleksi pengalaman apa saja yang cukup menarik untuk diceritakan.

3. *Canned Dreams* (2012)



Capture. 2. Cuplikan film dokumenter *Canned Dream*
(Sumber : DVD Produksi “FS Films”)

Canned Dream adalah sebuah film tentang buruh pekerja serta impian-impian mereka, yang dikemas dalam sebuah film dokumenter. Film ini memiliki *setting* di sebuah perusahaan di mana perjalanan produksi sebuah makanan kaleng

sedang berlangsung. Katjia Gauriloff merupakan sutradara dari film *Canned Dream* ini.⁴

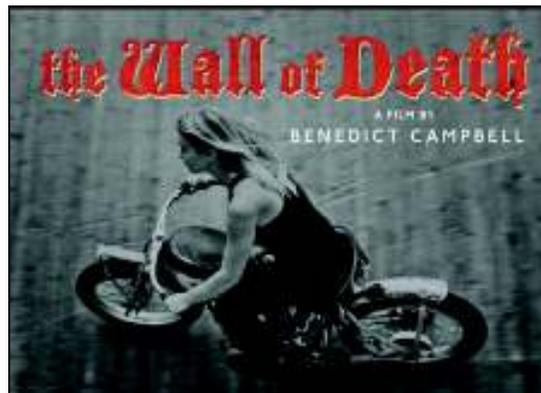
Kemasan film dokumenter ini sangat jelas memiliki bentuk karya dokumenter perbandingan, di mana ada beberapa perbandingan impian pekerja antarnegara yang ada di dalam film dokumenter ini. Visual yang ditampilkan adalah pekerja pabrik, kemudian untuk memberikan informasi mengenai impiannya diberikan *voice over* dari suara subjek pekerja pabrik tersebut.

Pada awalnya, ada perasaan janggal yang muncul karena nilai informasi yang diterima tidak sesuai dengan visualnya. Namun, lama-kelamaan *mood* yang diberikan menjadi terasa terbangun ketika visual yang diberikan adalah *pose* salah seorang pekerja yang menjadi sumber *voice over* tersebut. Penggunaan visual yang rata-rata menggunakan *longtake* dengan menampilkan *gesture* tubuh pekerja tersebut membuat penonton merasa ada hubungan emosional dengan pekerja pabrik tersebut, teknik *closeup* wajah pekerja sesekali mengisi layar dengan natural. Walaupun kegiatan yang ditampilkan tidak sinkron dengan *voice over*-nya, namun penggunaan teknik seperti ini memberikan emosional yang lebih kepada penonton. Penerapan ini bisa digunakan dalam karya dokumenter “*Ombak Asmara*” yang erat hubungannya dengan manusia. Subjek yang diam atau yang sedang melakukan kegiatannya bisa memiliki tangga dramatis dengan diberikan *voice over* yang bisa jadi di luar konteks visual yang ditampilkan.

4. *The Wall Of Death* (2012)

Film dokumenter pendek dari *Benedict Campbell* ini bercerita tentang rombongan pertunjukan pengendara motor penantang maut yang bernama “*The Wall of Death*” yang dipimpin oleh Ken Fox. Film dokumenter ini menggunakan narasi dari beberapa tokoh yang ada di grup “*The Wall of Death*” dalam menceritakan pengalaman dan kisah hidup grup penantang maut ini. Detail cerita dalam dokumenter ini adalah mengenai sejarah grup tersebut

⁴Frost, Caroline. “Katjia Gauriloff Tells HuffPost UK What Inspired Her Documentary On Food - 'Canned Dreams'.” *The Huffington Post UK*. 21 Oktober 2012. <http://www.huffingtonpost.co.uk/2012/10/21/katjia-gauriloff-canned-dreams_n_1997638.html> (diakses tanggal 17 Februari 2014)



Gambar 2 : Film dokumenter The Wall Of Death
(Sumber : www.vimeo.com/32493819)
Diakses pada tanggal 2 Februari 2014

Selain menunjukkan bagaimana keterlibatan anggota keluarga dalam grup “*The Wall of Death*”, keseharian para penantang maut juga terbingkai dalam dokumenter “*The Wall of Death*” ini. Kemasan dalam dokumenter ini sangatlah menarik di mana narasi sangat berperan penting dalam penyampaian cerita dengan menampilkan gambar-gambar kegiatan sehari-hari grup “*The Wall Of Death*”. *Benedict Campbell* juga bermain dengan teknik hitam putih dalam menampilkan beberapa *shot* yang ada dalam film dokumenter ini. Penerapan teknik pengambilan gambar *handheld* untuk mengejar setiap momen-momen yang ada dalam film dokumenter ini dapat diterapkan juga kedalam dokumenter *Ombak Asmara*. Teknik *editing* yang menggunakan transisi *fade to black* dalam beberapa penyambungan gambar juga sangat membantu dalam membedakan narasi yang telah berganti cerita dalam film dokumenter “*The Wall Of Death*”.