

**MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN PENDEKATAN
INTERAKTIF PADA PENYUTRADARAAN FILM *MOCKUMENTARY* “BOY,
RUN!”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan
mencapai Gelar Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Andri Marhali Caesar Nasution
NIM: 1710179132

**PROGRAM STUDI S-1 TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

MEMBANGUN KETERLIBATAN PENONTON DENGAN PENDEKATAN INTERAKTIF PADA PENYUTRADARAAN FILM *MOCKUMENTARY* "BOY, RUN!"

diajukan oleh **Andri Marhali Caesar Nasution**, NIM 1710179132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **6 Juni 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Alexandri Luthfi, M.S.
NIDN 0012095811

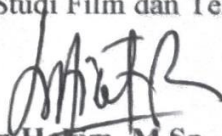
Pembimbing II/Anggota Penguji


Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli


I Wayan Nain Febri, M.Sn.
NIDN 0009028804

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andri Marhali Caesar Nasution

NIM : 1710179132

Judul Skripsi : Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Pendekatan
Interaktif Pada Penyutradaraan *Mockumentary* "Boy, Run!"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau 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.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Mei 2023
Yang Menyatakan,



Andri Marhali Caesar Nasution
NIM. 1710179132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andri Marhali Caesar Nasution

NIM : 1710179132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Pendekatan Interaktif Pada Penyutradaraan Mockumentary “Boy, Run!”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Mei 2023
Yang Menyatakan,



Andri Marhali Caesar Nasution
NIM. 1710179132

LEMBAR PERSEMBAHAN

Teruntuk kedua orang tuaku
Ayahanda Martua Hamonangan Nasution



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan penuh kasih sayang dan berkat-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan Tugas Akhir sebagai syarat dalam mencapai gelar S-1 di Jurusan Televisi, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan karya Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan dari semester awal.

Proses penyelesaian Tugas Akhir dengan judul Membangun Keterlibatan Penonton Dengan Pendekatan Interaktif Pada Penyutradaraan *Mockumentary* “Boy, Run!” tentu memiliki hambatan dalam penyusunan skripsi Tugas Akhir ini. Tetapi hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, maka dari itu terima kasih diucapkan kepada :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Latief Rahman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. R.R. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M., selaku Sekretaris Jurusan Televisi / Sekretaris Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Drs. Alexandri Luthfi, M.S., selaku Dosen Pembimbing I
7. Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
8. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum., selaku Dosen Wali.
9. Seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Kedua orang tua, Martua Hamonangan Nasution dan Halimah Rangkuti yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam bentuk apapun
11. Putri Widyatati Rahmadani yang selalu menemani dalam setiap proses pengerjaan Tugas Akhir ini
12. Ahmada Siladandy S. Ikom., Ming Muslimin S.Sn. dan M. Zulfian K., yang membantu dan menjadi mentor dalam setiap proses pengerjaan Tugas Akhir ini
13. Rekan-rekan Ruang Tengah Creative, Avatar Creative, dan Tipis Tipis Studio
14. Agatia Yagra Permana, Adhitya Adji Pamungkas, Vera Dwi Safitri, Okada Domi, Fathi Roza, M. Ikhwan Nurfarizi, Esky Pahlevi, Arga Savetiar, Dimas Putra Perdana, Fatoni Uhrowi, Saint Vithra D., Budi Rama Pratama, Pramu Pinilih, Firman Azima
15. Semua *crew* yang terlibat dalam proses penciptaan karya film pendek “Boy, Run!”
16. Teman-teman Program Studi Film dan Televisi angkatan 2017

Meski telah disusun dengan sebaik mungkin, penyusun menyadari masih banyak kekurangan dalam karya beserta tulisannya. Sehingga kritik dan saran diharapkan agar bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi. Akhir kata, semoga karya ini dapat diterima dan memiliki manfaat bagi orang-orang yang menontonnya

Yogyakarta, 21 Mei 2023

Andri Marhali Caesar Nasution
NIM. 1710179132

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	12
A. Objek Penciptaan	12
1. Skenario “Run, Boy!”	12
2. Tiga Dimensi Tokoh	14
B. Analisis Objek Penciptaan	19
BAB III LANDASAN TEORI	21
A. <i>Mockumentary</i>	21
B. Film	22
C. Sutradara	23
D. Karakteristik Dokumenter	24
E. Pendekatan Interaktif	25

F. Sinematografi	26
G. Tata Suara.....	29
H. Tata Artistik	29
I. <i>Casting</i>	30
BAB IV KONSEP KARYA.....	32
A. Konsep Penciptaan.....	32
1. Konsep Penyutradaraan.....	32
2. Konsep Sinematografi	33
3. Konsep Tata Cahaya.....	35
4. Konsep <i>Casting</i>	36
5. Konsep Tata Artistik.....	37
6. Konsep Tata Suara.....	40
7. Konsep <i>Editing</i>	41
B. Desain Produksi	42
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	50
A. Perwujudan Karya.....	50
B. Pembahasan Karya.....	79
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film “Booking Out”	6
Gambar 1.2 Potongan gambar interaksi dengan kamera.....	8
Gambar 1.3 Poster Film “Aum”	9
Gambar 1.4 a dan b potongan gambar wawancara	11
Gambar 2. 1 Referensi karakter Ardi	14
Gambar 2. 2 Referensi karakter Akmal	15
Gambar 2. 3 Referensi karakter Pores	17
Gambar 2. 4 Referensi karakter Ibu.....	18
Gambar 4. 1 Kamera Sony A7IV	35
Gambar 4. 2 <i>Frontal Light</i> pada film “Booking Out”.....	36
Gambar 4. 3 Referensi gang rumah Ardi.....	38
Gambar 4. 4 Permainan lotre cabut.....	38
Gambar 4. 5 Referensi set track	39
Gambar 4. 6 Referensi set warung.....	40
Gambar 4. 7 Timeline Produksi Maret.....	44
Gambar 4. 8 Timeline Produksi April	45
Gambar 5. 1 Foto <i>Pre-production meeting</i>	54
Gambar 5. 2 Foto Ivan Daniel Aiman.....	55
Gambar 5. 3 Foto Falqi Hidayat	57
Gambar 5. 4 Foto Wahyu Maulana Alhafizi	58
Gambar 5. 5 Foto Yuyun Intan Yuliani	59
Gambar 5. 6 Foto Aria Sandubaya Syahputra	60
Gambar 5. 7 Foto survey final ke lokasi	62
Gambar 5. 8 Set jalan.....	63
Gambar 5. 9 Set kamar Ardi	63
Gambar 5. 10 Set teras rumah dan warung Ardi	63
Gambar 5. 11 Set ruang tengah.....	64

Gambar 5. 12 Set warung pasar	64
Gambar 5. 13 Set waung pasar tampak depan	64
Gambar 5. 14 Foto <i>reading</i>	65
Gambar 5. 15 Foto <i>recce</i>	67
Gambar 5. 16 Foto preview <i>scene 10</i>	69
Gambar 5. 17 Foto pengambilan gambar <i>scene 11</i>	70
Gambar 5. 18 Foto pengambilan gambar <i>scene 3</i>	71
Gambar 5. 19 Foto pengambilan gambar <i>scene 7</i>	72
Gambar 5. 20 Foto briefing untuk hari kedua	73
Gambar 5. 21 Foto pengambilan gambar <i>scene 1</i>	74
Gambar 5. 22 Foto pengambilan gambar <i>scene 8</i>	75
Gambar 5. 23 Foto timeline editing	77
Gambar 5. 24 <i>Screenshot scene 2</i>	81
Gambar 5. 25 <i>Screenshot scene 7</i>	83
Gambar 5. 26 <i>Screenshot scene 4</i>	84
Gambar 5. 27 <i>Screenshot scene 12</i>	84
Gambar 5. 28 <i>Screenshot scene 4 shot 2</i>	85
Gambar 5. 29 <i>Screenshot scene 2 wawancara Ardi</i>	88
Gambar 5. 30 <i>Screenshot skenario scene 2</i>	89
Gambar 5. 31 <i>Screenshot skenario scene 3</i>	90
Gambar 5. 32 <i>Screenshot scene 3</i>	91
Gambar 5. 33 <i>Screenshot skenario scene 4</i>	92
Gambar 5. 34 <i>Screenshot scene 5</i>	93
Gambar 5. 35 <i>Screenshot scene 11</i>	93
Gambar 5. 36 <i>Screenshot scene 6</i>	94
Gambar 5. 37 a dan b <i>Screenshot scene 7</i>	95
Gambar 5. 38 <i>Screenshot scene 7</i>	95
Gambar 5. 39 <i>Screenshot skenario scene 7</i>	96
Gambar 5. 40 <i>Screenshot scene 8</i>	97

Gambar 5. 41 <i>Screenshot scene 9</i>	98
Gambar 5. 42 <i>Screenshot scene 10</i>	98
Gambar 5. 43 <i>Screenshot skenario scene 9</i>	98
Gambar 5. 44 <i>Screenshot scene 12</i>	99
Gambar 5. 45 a dan b <i>Screenshot scene 8 Ardi yang kebingungan</i>	100
Gambar 5. 46 <i>Screenshot scene 14</i>	101
Gambar 5. 47 Foto interaksi tokoh melalui visual dan dialog.....	102



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Rincian Budgeting	49
Tabel 5. 1 Kerabat Kerja.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form I-VII

Lampiran 2. Naskah “Boy, Run!”

Lampiran 3. *Shotlist*

Lampiran 4. *Call Sheet / Shooting Schedule*

Lampiran 5. Desain Poster “Boy, Run!”

Lampiran 6. Desain Poster Film DVD *Cover*

Lampiran 7. Laporan *Screening*



ABSTRAK

Film *mockumentary* adalah sebuah genre film yang menggabungkan unsur fiksi dan non-fiksi, dengan menerapkan karakteristik dokumenter namun memberikan kebebasan dalam narasi. Jenis film ini mampu menyajikan realitas, fakta, argumentasi, serta refleksi dari pembuat film melalui narasi yang dibangun. Dalam konteks pembuatan film "Boy, Run!", cerita ini mengangkat kegiatan balap kaki liar yang umum dilakukan oleh para pemuda pada malam hari selama bulan Ramadhan. Sudut pandang film ini diambil dari perspektif Ardi, seorang pebalap kaki liar yang dominan. Penonton diajak untuk melihat bagaimana kegiatan ini berlangsung melalui dokumentasi kehidupan Ardi dan teman-temannya, sehingga penonton dapat merasakan keterlibatan dalam interaksi para tokoh dalam film tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, "Boy, Run!" menggunakan pendekatan interaktif, akting yang natural, penggunaan teknik pengambilan gambar *subjective shot* dan *dynamic shot*, serta suara off-screen. Konsep ini bertujuan untuk membangun konstruksi dokumenter dan melibatkan penonton sebagai partisipan melalui interaksi yang ditampilkan dalam film. Proses pembuatan film ini melibatkan usaha yang intensif, terutama dalam memperkuat interaksi antara subjek film dan pembuat film guna menciptakan kesan seolah-olah penonton ikut terlibat dalam peristiwa yang disajikan dalam film tersebut.

Kata Kunci: Penyutradaraan, Film *Mockumentary*, Pendekatan Interaktif, Keterlibatan Penonton, Balap Kaki Liar

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, fenomena balap lari liar menjamur di beberapa daerah di Indonesia, seperti Jakarta, Depok, Tangerang Selatan, Bogor, Yogyakarta, Palembang, Padang. (Hastanto.2020) Tidak diketahui pasti, dari mana kegiatan ini berasal. Ada yang mengatakan ini berasal dari daerah Siantar, Sumatera Utara, ada juga yang mengatakan ini berasal dari daerah Cileungsi, Jawa Barat. Balap lari liar adalah sebuah aktivitas yang diadakan oleh kebanyakan remaja di jalanan. Aktivitas ini dihadiri puluhan hingga ratusan orang. Mirip seperti balapan liar sepeda motor yang sudah lumrah terjadi, balap lari ini juga menyandang embel-embel ‘liar’ karena diadakan di jalanan umum pada waktu tengah malam. Dalam prakteknya, para pelari biasanya mencari musuh terlebih dahulu melalui sosial media. Mereka memasang profil diri di media sosial dengan “spesifikasi” sekemikal mungkin. Mulai dari tinggi badan, berat badan, hingga rokok yang mereka hisap, dan kondisi betis mereka. Setelah menemukan lawan, mereka menentukan tempat dan waktu. Saat berada di *track*, kedua orang pelari bersiap di garis *start*. Saat aba-aba diberikan, kedua pelari akan berlari di *track* sepanjang 60 sampai 100 meter sekencang mungkin hingga di garis *finish*.

Secara umum bulan suci Ramadhan dianggap sebagai bulan yang spesial dan penuh perayaan terumata di Lombok. Muncul bazar-bazar makanan di setiap tempat, berkumpulnya kembali orang-orang yang lama sudah tidak bertemu, anak-anak yang bermain saat selesai tarawih, dan para pemuda yang berkumpul untuk mencari sebuah hiburan salah satunya adalah balap kaki liar ini. Di Lombok sendiri, aktivitas ini hanya dilakukan di bulan Ramadhan setiap malam mulai dari jam 1 hingga menjelang waktu sahur. Berbeda dengan kebanyakan daerah di Jakarta dan sekitarnya, para pelari tidak memasang profil diri mereka di sosial media.

Melainkan mereka mendatangi beberapa tempat yang dijadikan *track* balapan, atau menghubungi langsung pelari lain nya untuk bertemu di *track* yang ditentukan. Ketika di *track* pun, jika ada seseorang yang ingin berlari, mereka bisa mencari lawan di *track*.

Tetapi ironinya, kegiatan yang pada awalnya hanya bertujuan untuk mencari hiburan di bulan Ramadhan juga kerap dijadikan ladang perjudian. Sebelum pertandingan dimulai, kedua pelari menyepakati jumlah taruhan. Nilai taruhan dapat bervariasi, mulai dari 300 ribu hingga 3 juta rupiah. Uang tidak seluruhnya berasal dari pelari, melainkan para penonton juga memberikan uang taruhan yang dikumpulkan ke "pemegang uang" dari masing masing pelari. Saat pertandingan selesai, uang kembali dibagikan kepada penonton yang bertaruh untuk pelari yang menang. Di beberapa lokasi balapan, biasanya ada beberapa orang yang memegang kendali atas balapan di tempat itu. Biasanya orang tersebut mencari para pelari untuk kemudian diberikan modal untuk berlari.

Kegiatan ini juga sering kali menutup akses jalan umum dan terkadang menimbulkan keributan. Aktivitas ini dianggap dapat memicu tawuran yang mengganggu ketertiban masyarakat. Dikutip dari tirto.id, Direktur Lalu Lintas Polda Metro Jaya Kombes Sambodo Purnomo Yogo mengatakan “ada sanksi” yang dapat diberikan kepada pelaku balap lari liar dan penontonnya sebab mereka menutup jalan, sesuatu yang dilarang dalam Pasal 12 Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2004 tentang Jalan. Hukumannya pidana penjara dari tiga bulan sampai 18 bulan atau denda dari Rp200 juta sampai Rp1,5 miliar (Briantika. 2020)

Mockumentary merupakan jenis film yang meniru teknis penyutradaraan dokumenter, tetapi cerita dan karakter yang ada di dalamnya adalah fiksi. Dalam *mockumentary*, *filmmaker* memiliki kebebasan naratif untuk membangun realitas yang diinginkan dalam cerita. Meskipun fiktif, *mockumentary* memiliki kemampuan untuk menyampaikan realitas dengan cara yang serupa dengan film dokumenter.

Dalam konteks tren balap kaki liar, *mockumentary* digunakan untuk membangun perspektif Ardi terhadap fenomena ini. Film ini memandangi Ardi sebagai karakter utama yang menjadi pembalap kaki liar. Dengan sudut pandang seorang *filmmaker*, penonton diajak untuk melihat keseharian Ardi, pengalamannya dalam balap kaki liar, serta latar belakang dan motivasi di balik keterlibatannya dalam aktivitas tersebut.

Melalui penggunaan *mockumentary*, penonton dapat merasakan kedekatan dengan cerita dan karakter, seolah-olah mereka menyaksikan kehidupan nyata. Film ini memberikan penonton akses yang lebih dalam ke dunia balap kaki liar, menggambarkan secara mendetail interaksi Ardi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, *mockumentary* memungkinkan penonton untuk memahami dan mengalami dunia balap kaki liar dari perspektif Ardi

Film "Boy, Run!" menggunakan pendekatan interaktif dalam menyampaikan cerita. Dalam pendekatan ini, *filmmaker* menjadi bagian dari cerita dan partisipan yang mewakili penonton dalam interaksi dengan subjek. Melalui dialog antara subjek dan *filmmaker*, serta aksi subjek yang melihat ke kamera, bentuk interaktif dapat terbangun. Pendekatan ini memungkinkan penonton merasakan kehadiran mereka dalam film, mengikuti pergerakan subjek, dan terlibat emosional dengan apa yang terjadi di layar.

Pendekatan interaktif dalam *mockumentary* merupakan teknik yang tepat karena mampu membangun persepsi penonton terhadap realitas yang disajikan. Kamera berfungsi sebagai mata penonton yang mengikuti setiap pergerakan subjek, menciptakan pengalaman seakan-akan penonton sendiri berada di dalam film. Interaksi subjek dengan kamera memberikan ruang keterlibatan bagi penonton, membuat mereka seakan-akan merasa lebih terlibat dalam cerita yang sedang berkembang. Dengan demikian, "Boy, Run!" menciptakan pengalaman sinematik yang intens dan mendalam bagi penonton, di mana mereka tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam cerita dan emosi yang terkandung di dalamnya.

B. Ide Penciptaan Karya

Film "Boy, Run!" bermula dari seorang narasumber yang sebelumnya menjadi pembalap lari liar dan kini telah berhenti karena tidak dapat berlari secepat dahulu, namun masih aktif sebagai penonton balap lari liar. Pada suatu malam, narasumber tersebut mengalami pengalaman menonton balap lari liar yang berakhir dengan keributan. Hal ini menarik perhatian sutradara untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang fenomena balap lari liar tersebut. Sutradara meminta narasumber untuk mendampingi dalam melakukan riset lapangan di lokasi balap lari liar.

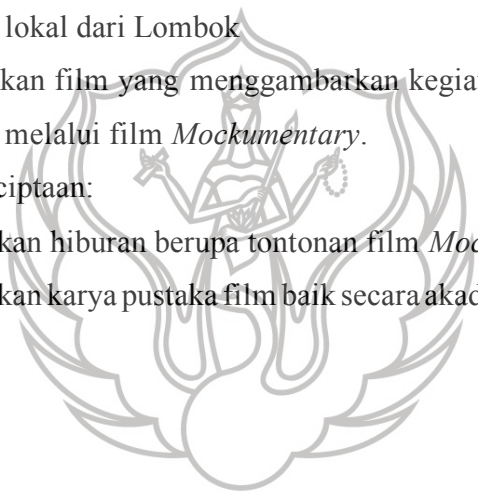
Dalam riset tersebut, mereka menemukan berbagai hal menarik terkait balap lari liar, seperti cara mencari lawan, mekanisme balap, cara mengumpulkan taruhan, serta faktor-faktor yang dapat memicu keributan. Tujuan dari kegiatan balap lari liar ini pada dasarnya adalah mencari hiburan, terutama di bulan Ramadhan, dengan pandangan bahwa kegiatan ini lebih positif dibandingkan balap motor yang cenderung berbahaya. Namun, terdapat elemen perjudian dan beberapa insiden keributan yang terkadang terjadi.

Narasumber memberikan penjelasan kepada sutradara mengenai berbagai aspek yang perlu diketahui tentang aktivitas balap lari liar. Komunikasi antara narasumber dan sutradara menjadi penting dalam membangun kedekatan dan pemahaman. Sutradara merasa terhubung dengan kegiatan balap lari liar tersebut bukan hanya karena sering menonton, tetapi juga karena penggunaan bahasa lokal, karakteristik orang-orang yang berbeda di setiap daerah, serta kejutan bahwa kegiatan ini telah menjadi bagian dari budaya yang berlangsung lama hingga saat ini. Berdasarkan pengalaman tersebut, sutradara memutuskan untuk mengadopsi jenis film *Mockumentary* dengan penerapan pendekatan interaktif untuk membangun realitas dan melibatkan penonton, terutama penonton lokal.

Karakter utama dalam film ini adalah seorang pelari terkenal di kampungnya yang menjadi fokus cerita. Ia memiliki reputasi sebagai pembalap kaki liar yang tak pernah terkalahkan. Film "Boy, Run!" menggunakan karakter ini untuk

membangun perspektif tentang kegiatan balap kaki liar dari sudut pandang pelaku. Dengan memadukan elemen *Mockumentary* dan pendekatan interaktif, film ini berusaha mengundang penonton untuk ikut terlibat dan merasakan kedekatan dengan keseharian tokoh utama dalam film ini.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan:
 - a. Menciptakan karya film *Mockumentary* pendek untuk membangun keterlibatan penonton dengan pendekatan interaktif, terutama untuk penonton lokal dari Lombok
 - b. Menciptakan film yang menggambarkan kegiatan balap kaki liar kepada penonton melalui film *Mockumentary*.
 2. Manfaat Penciptaan:
 - a. Memberikan hiburan berupa tontonan film *Mockumentary* pendek
 - b. Memberikan karya pustaka film baik secara akademis, umum, seni, maupun pribadi.
- 

D. Tinjauan Karya

1. Booking Out (2020)



Gambar 1.1 Poster Film “Booking Out”
www.imdb.com diakses pada 22 April 2022

Produser	: Fuad Hilmi Hirnanda, Khanif Irkham Muzaki
Sutradara	: Fuad Hilmi Hirnanda
Penulis	: Fuad Hilmi Hirnanda, Eunike Ertina Pratiwi
Tahun	: 2020
Rumah Produksi	: Fixinema Pictures, LifeLike Pictures
Durasi	: 24 menit

Film “Booking Out” adalah sebuah film *Mockumentary* yang bercerita tentang kehidupan Udin, seorang penipu yang menawarkan jasa prostitusi online palsu. Udin menipu para korbannya dengan berpura-pura sebagai perempuan. Untuk melancarkan aksinya, Udin menggunakan adiknya iparnya Arum untuk mengelabui para korban.

Film ini menjadi salah satu tinjauan karya untuk film “Boy, Run!” karena memunculkan interaksi antara penonton dengan Udin untuk memperlihatkan keseharian dan bagaimana Udin menjalankan bisnisnya. Pembangunan interaksi dalam film "Booking Out" dimunculkan dengan menggunakan teknik sinematografi *subjective shot* dan *dynamic shot* yang secara konsisten digunakan dalam keseluruhan film untuk menambah kesan logika seorang tokoh pembuat film yang membuat film dokumenter dan sekaligus membangun subjektivitas penonton terhadap film. Pembangunan konstruksi dokumenter dalam film “Boy, Run!” menggunakan pendekatan interaktif untuk mencapai realisme bertutur dokumenter dikombinasikan dengan menerapkan teknik *subjective shot* dan *dynamic shot* secara konsisten dalam film.

Terdapat beberapa adegan dimana Udin berinteraksi langsung dengan kamera dan menjelaskan bagaimana dia melakukan aksinya, latar belakang mengapa dia mulai melakukan penipuan, dan momen saat dia berhasil menipu korbannya. Kamera diposisikan sebagai pendengar dan merespon apa yang dikatakan Udin, sehingga muncul aksi dan reaksi antara Udin dengan *filmmaker*. Argumentasi yang dilontarkan Udin memunculkan persepsi seakan-akan Udin sedang berbicara dengan penonton dan mengajak penonton untuk masuk ke dunianya.



Gambar 1. 2 Potongan gambar interaksi dengan kamera
Arsip Fuad Hilmi Hirnanda

Dalam film "Boy, Run!", terdapat beberapa adegan di mana Ardi berinteraksi langsung dengan kamera untuk menyampaikan pesan-pesan pribadi, salah satunya tentang keinginannya untuk dapat membahagiakan ibunya. Melalui pengambilan gambar yang dekat dan fokus pada wajah Ardi, penonton dapat merasakan kedalaman emosi yang ia alami. Ardi dengan kamera memberikan momen intim dan penuh kejujuran, memperdalam pemahaman penonton tentang karakternya, dan memperkuat ikatan emosional antara Ardi dan penonton, sehingga Ardi menjadi lebih dari sekadar tokoh fiksi di layar.

2. Aum! (2021)



Gambar 1.3 Poster Film “Aum”
www.imdb.com diakses pada 22 April 2022

Produser	: Damar Ardi, Suryo Wiyogo
Sutradara	: Bambang “Ipoenk” K.M.
Penulis	: Bambang “Ipoenk” K.M., Gin Teguh
Tahun	: 2021
Rumah Produksi	: Lajar Tjancap Film
Durasi	: 85 menit

Film Aum! bercerita tentang sekelompok anak muda yang membuat film secara diam diam demi menyuarkan kebebasan bersuara menjelang masa reformasi. Semua proses produksi mereka didokumentasikan oleh seorang jurnalis asal Amerika. Film ini berfokus tentang aktivis yang menyuarkan suara-suara rakyat kecil yang dibungkam. Namun suara-suara lantang mereka membuat para penguasa takut dan akhirnya, para penguasa mencoba membungkam dan menangkap mereka. Film ini dibuat bisa jadi agar generasi sekarang paham seberapa sulitnya menyuarkan suara-suara rakyat kecil yang sesungguhnya.

Film *Aum!* menjadi salah satu referensi karena menggunakan *mockumentary* yang dikombinasikan dengan menggunakan *subjective shot* yang bersumber dari seorang yang sedang merekam proses pengambilan gambar untuk film mereka. yang membuat film ini memiliki sudut pandang orang pertama. Penggunaan *subjective shot* untuk menggambarkan seluruh proses pembuatan film mereka, dimana di dalamnya terdapat beberapa konflik eksternal antar karakter dimana kamera sebagai sudut pandang orang pertama, terus mengikuti seluruh kejadian dan perdebatan yang terjadi antar karakter. Sama seperti di dalam film “*Boy, Run!*”, tokoh utama juga mengalami konflik eksternal dengan lawan balap larinya. Dia tidak terima dengan kealahannya dan mengkonfrontasi lawannya. Kamera terus mengikuti perdebatan yang terjadi antar keduanya, dan bagaimana keriuhan penonton yang ada di belakangnya.

Dalam film “*Aum!*” diisi dengan beberapa wawancara dengan subjek, salah satunya yaitu Panca dan Linda. Keduanya membangun sebuah argumentasi dalam wawancaranya, dimana Panca menganggap sutradara adalah jendral lapangan yang mengatur seluruh produksi dan semua kru harus mengikuti perkataannya. Argumentasi Panca bertentangan dengan Linda yang menganggap pembuatan film adalah kerja kolaboratif yang memiliki banyak kepentingan di dalamnya. Dalam film “*Boy, Run!*” terdapat beberapa wawancara yang berisi argumentasi seperti pada wawancara Akmal dan Pores tetapi berbeda dengan film “*Booking Out*” argumentasi yang disampaikan bersifat validasi dari apa yang dikatakan sebelumnya.



Gambar 1.4 a dan b potongan gambar wawancara
www.netflix.com diakses pada 15 Mei 2023

Di ending film *Aum!*, sekelompok pemuda ini ditangkap oleh anggota militer. Kameramen berhasil lari dari penangkapan. Selama kameramen berlari, kamera terus merekam kejadian walaupun dengan kamera yang menghadap ke bawah dan di satu momen, kameramen bersembunyi dari kejaran petugas di sebuah kandang ayam. Pergerakan kamera yang tidak teratur saat mereka dikejar memunculkan kesan kepanikan dan kekacauan. Ini menjadi referensi ending dari film “*Boy, Run!*” dimana saat polisi datang *filmmaker* dan Ardi berusaha berlari dari penangkapan kemudian bersembunyi di sebuah tempat yang gelap.