

**APLIKASI KINO PRAVDA DENGAN METODE
CONSTRUCTIVE EDITING DALAM VIDEO
DOKUMENTER “MELAWAN IMPUNITAS MENOLAK
UNTUK LUPA” TRAGEDI TRISAKTI DAN MEI 1998**

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program
Studi Televisi



Disusun oleh
Ignatius Loyola Aryo Hananto
NIM: 0310184032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2010**

**APLIKASI KINO PRAVDA DENGAN METODE
CONSTRUCTIVE EDITING DALAM VIDEO
DOKUMENTER “MELAWAN IMPUNITAS MENOLAK
UNTUK LUPA” TRAGEDI TRISAKTI DAN MEI 1998**

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program
Studi Televisi



Disusun oleh
Ignatius Loyola Aryo Hananto
NIM: 0310184032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2010**

UPT	3328/H/S/2010
INV.	
KLAS	
TERIMA	28-7-2010

**APLIKASI KINO PRAVDA DENGAN METODE
CONSTRUCTIVE EDITING DALAM VIDEO
DOKUMENTER “MELAWAN IMPUNITAS MENOLAK
UNTUK LUPA” TRAGEDI TRISAKTI DAN MEI 1998**

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program
Studi Televisi

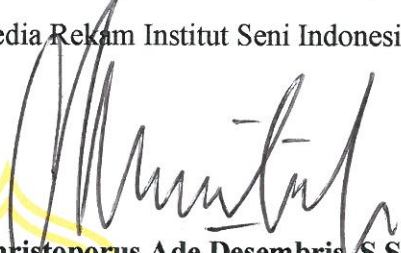


Disusun oleh
Ignatius Loyola Aryo Hananto
NIM: 0310184032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2010**

PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini telah diperiksa dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal.....



Christoporus Ade Desembris, S.Sn.
Pembimbing I / Anggota Penguji



Arif Sulistiyono, S.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji




Endang Mulyaningsih, M.Hum.
Cognate / Anggota Penguji



Deddy Setyawan, M.Sn.
Ketua Jurusan Televisi

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



Drs Alexandri Luthfi, M.S.
NIP 195809121986011001



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI
Jl. Parangtritis Km 6, Yogyakarta 55001, Telp (0274) 384107

Form VII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : IGNATIUS LOYOLA ARYO HANANTO
No. Mahasiswa : 0310184032
Angkatan Tahun : 2003
Judul Penelitian/ : Aplikasi Kino Prava dengan Metode Constructive Editing
Perancangan karya : dalam Video Dokumenter "Melawan Impunitas Menolak untuk Lupa" Tragedi Trisakti dan Mei 1998

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya 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.

Yogyakarta, _____

Yang menyatakan:



IGN. Loyola Aryo Hananto

NB:

Bermaterai sesuai ketentuan

*“masa lalu dibatasi oleh kalender,
ia hanya mampu dikekalkan oleh ingatan.”*



Dipersembahkan untuk orangtua, kakak-kakak, dan keponakan tercinta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kasih dan penyertaan Tuhan sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Kendala dan keterbatasan bukanlah halangan untuk meraih yang terbaik karena justru dapat menjadi tantangan untuk melahirkan kreatifitas dalam berkarya. Semoga berkat Tuhan senantiasa beserta kita semua.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini merupakan syarat wajib untuk menyelesaikan studi di Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Yogyakarta Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Semoga karya ini dapat memberi kontribusi bagi bangsa Indonesia pada umumnya dan seluruh civitas akademika pada khususnya.

Proses pembuatan karya dan penulisan laporan karya ini banyak mendapat masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Alexandri Luthfi, M.S., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Anusapati, M.F.A., Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Roni Edison, S.Sn., Pembantu Dekan III Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Deddy Setyawan, M.Sn., Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Christoporus Ade Desembris, S.Sn., Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Arif Sulistiyono, S.Sn., Dosen Pembimbing II.
7. Ibu Endang Mulyaningsih, M.Hum., Penguji Ahli (*cognate*).
8. Segenap staf dan dosen FSMR ISI Yogyakarta.
9. Ibu Theresia Agus Sunaryo, orangtua penulis yang tercinta.
10. Kakak-kakak tersayang dan Arya Kajagati keponakan tercinta.
11. Lexy Rambadeta Jr dan kawan-kawan di Offstream.

12. Seluruh Civitas Universitas Trisakti.
13. Bapak Prof.Dr. Toby Mutis.
14. Prof. Dr. Ir. Dadan Umar Daihani, DEA.
15. Staf dan Tim KontraS.
16. Asmara Nababan.
17. Mario Yosef Pierre dan Dyah Ratih Widyokirono.
18. Reagina Maria Waworuntu.
19. Deon Manunggal.
20. John Roosa.
21. Naomi Klein.
22. John Pilger.
23. Kawan-kawan Merekam Rupa Pertunjukkan 2003 ISI Yogyakarta.
24. Mulyakarya Yogyakarta, Danang Catur dan Yudha Sandy.
25. Sulung, Ign. Ade dan Tatsoy.
26. Rm. Sandyawan SJ.
27. Arya Jalu dan Sarah Nuytemans.
28. Papermoon Studio.
29. Fida Irawanto dan penghuni kos Timuran.
30. Arnold Zwanenburg dan Anais Ruch.

Penulis berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.
Terima kasih.

Yogyakarta, 5 Juni 2010

Penulis

Ign. Loyola Aryo Hananto

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR ISTILAH.....	xi
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	5
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Tinjauan Karya.....	7
BAB II OBYEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBYEK.....	10
A. Obyek Penciptaan.....	10
B. Analisis.....	17
BAB III LANDASAN TEORI.....	22
BAB IV KONSEP KARYA.....	44
A. Konsep Estetik.....	45
B. Disain Program.....	48
C. Disain Produksi.....	49
D. Konsep Teknik.....	54
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	57
A. Proses Perwujudan Karya.....	57
B. Penerapan Konsep Dalam Karya.....	62

BAB VI PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. (Grafik Amplitudo <i>Cutting</i>).....	36
Gambar 3.2. (Ilustrasi <i>Jump cut</i>).....	37
Gambar 3.3. (Ilustrasi <i>Match cut</i>).....	37
Gambar 3.4. (Ilustrasi <i>subliminal cut</i>).....	38
Gambar 3.5. (Ilustrasi <i>Cross cut</i>).....	38
Gambar 3.6. (Ilustrasi <i>cutaway</i>).....	39
Gambar 3.7. (Ilustrasi <i>cut in</i>).....	39
Gambar 3.8. (Grafik <i>dissolve</i>).....	40
Gambar 3.9. (Grafik <i>fade</i>).....	41
Gambar 3.10. (Grafik <i>wipe</i>).....	41
Gambar 5.1. (<i>logging tape</i> pada <i>Adobe Premiere Pro 1.5</i>).....	58
Gambar 5.2. (contoh <i>offline log</i>).....	59
Gambar 5.3. (verifikasi <i>capture log</i>).....	59
Gambar 5.4. (<i>capture clip</i>).....	60
Gambar 5.5. (hasil <i>batch capture</i>).....	60
Gambar 5.6. (contoh <i>offline editing</i>).....	61
Gambar 5.7. (contoh <i>online editing</i>).....	61
Gambar 5.8. (<i>close up</i> untuk menunjukkan detail).....	63
Gambar 5.9. (menumpuk audio untuk membangun hubungan ritme antar <i>shot</i>).....	64
Gambar 5.10. (konstruksi antar <i>shot</i> yang berbeda).....	64
Gambar 5.11. (<i>est. gedung menjulang dan seorang pengemis</i>).....	65
Gambar 5.12. (karikatur <i>super dollar</i> dan uang <i>dollar</i> Amerika Serikat).....	65
Gambar 5.13. (simbol produk kapitalis dan keadaan di perkampungan buruh).....	66
Gambar 5.14. (spanduk tuntutan mahasiswa dan ABRI yang sedang menembaki mahasiswa).....	66
Gambar 5.15. (membangun emosi <i>audience</i>).....	67
Gambar 5.16. (situasi panik dan mencekam).....	67

Gambar 5.17. (<i>insert gambar-gambar dari ABRI</i>).....	68
Gambar 5.18. (<i>statement narasumber dan insert footages</i>).....	68
Gambar 5.19. (<i>color bar and tone</i>).....	69
Gambar 5.20. (<i>Bumper Program</i>).....	69
Gambar 5.21. (<i>opening graphic text</i>).....	70
Gambar. 5.22. (<i>master shot</i>).....	71
Gambar 5.23. (<i>Pengaturan level</i>).....	71
Gambar 5.24. (<i>setelah pengaturan level</i>).....	72
Gambar 5.25. (<i>set in dan out point</i>).....	72
Gambar 5.26. (<i>insert footages</i>).....	73
Gambar 5.27. (<i>menambahkan sound effect pada klip</i>).....	73
Gambar 5.28. (<i>memisahkan audio pada klip</i>).....	74
Gambar 5.29. (<i>memotong level suara rendah</i>).....	74
Gambar 5.30. (<i>tampilan di monitor saat memotong low level audio</i>).....	75
Gambar 5.31. (<i>konversi voice over ke channel mono</i>).....	75

DAFTAR ISTILAH

Shot

Shot dalam pengertian editing memiliki arti satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar lain.

Scene

Scene adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan suatu aksi yang berkesinambungan diikat oleh ruang, waktu, isi (struktur cerita), tema, karakter atau motif.

Sequence

Sequence adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh.

Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara audio visual dalam film.

Pola Linier

Pola linier adalah pola urutan waktu plot yang berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.

Pola Non Linier

Pola nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan waktu plotnya sehingga membuat hubungan sebab akibat menjadi tidak jelas.

Mise-en-Scene

Mise-en-Scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film.

Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya.

Slow Motion

Slow motion adalah kecepatan gerak yang lebih lambat dari sebuah *shot*.

Framing

Framing adalah pembatasan atau pemingkaian gambar oleh kamera.

In Frame

In Frame adalah ruang yang tampak dalam *frame*.

Out Frame

Out frame adalah ruang yang tidak tampak dalam *frame* (di luar *frame*).

Close Up

Close up adalah pengambilan gambar dengan dimensi jarak kamera yang dekat terhadap obyek dalam *frame*, umumnya untuk memperlihatkan detil obyek.

Medium Shot

Medium shot adalah pengambilan gambar dengan dimensi jarak kamera di mana tubuh manusia terlihat dari pinggang ke atas, gestur serta ekspresi wajah mulai tampak, sosok manusia mulai dominan dalam *shot*.

Medium Close Up

Medium close up adalah pengambilan gambar dengan dimensi jarak kamera dimana tubuh manusia terlihat dari dada ke atas, sosok manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan.

Long Shot

Long shot adalah pengambilan gambar dengan dimensi jarak kamera yang jauh terhadap obyek dalam *frame*, umumnya tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan.

High-angle

High-angle adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*, yang mampu membuat sebuah obyek seolah tampak lebih kecil, lemah, dan terintimidasi.

Low-angle

Low-angle adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*, yang mampu membuat sebuah obyek seolah lebih besar, dominan, percaya diri, serta kuat.

Pan

Pan (berasal dari kata panorama) adalah pergerakan kamera secara horizontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.

Tracking Shot

Tracking shot atau *dolly shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal.

Point of View

Point of view atau kamera subyektif adalah arah pandang kamera persis seperti apa yang dilihat karakter atau obyek dalam filmnya.

Handheld Camera

Handheld camera adalah teknik kamera dimana kamera dibawa atau dijinjing langsung oleh operator kamera tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*.

Long take

Long take adalah teknik pengambilan gambar dengan durasi *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata.

Cut

Cut adalah transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung.

Graphic Match

Graphic match adalah transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa.

Screen Directing

Screen directing adalah hubungan arah ke kanan atau ke kiri dalam sebuah adegan yang ditentukan oleh posisi, pergerakan, serta arah pandang karakter.

Eyeline Match

Eyeline match adalah teknik perpindahan *shot* yang selalu digunakan pada semua adegan dalam film.

Establish Shot

Establish shot adalah *shot* yang memperlihatkan latar secara luas, sebagian, hingga keseluruhan ruang bersama seluruh isinya, biasanya dengan menggunakan teknik *long shot*.

Point of View Cutting

Point of view cutting adalah teknik perpindahan *shot* yang mirip dengan *eyeline match* namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang sang tokoh.

Crosscutting

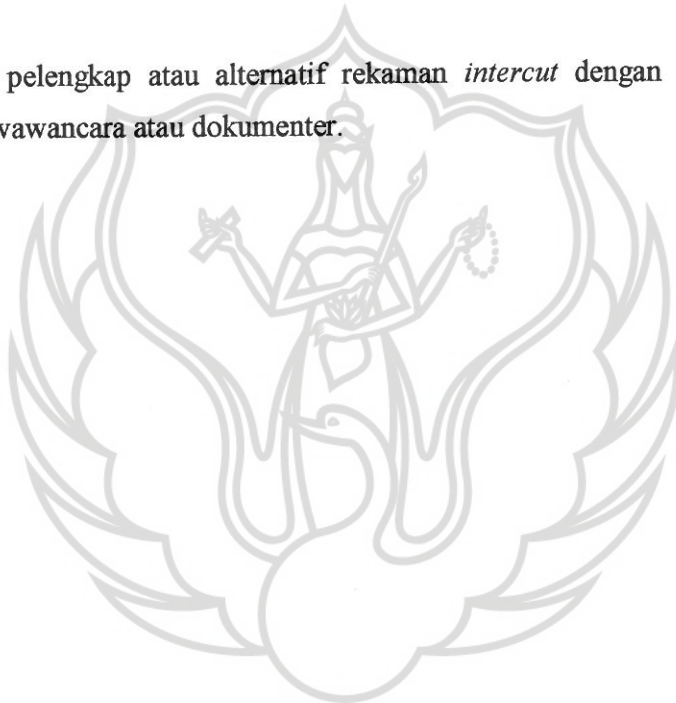
Crosscutting adalah serangkaian *shot* yang memperlihatkan dua peristiwa atau lebih pada lokasi yang berbeda secara bergantian.

Jump Cut

Jump cut adalah sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau obyek dalam latar yang sama, atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar berubah seketika.

B-Roll

B-Roll adalah pelengkap atau alternatif rekaman *intercut* dengan *shot* utama dalam sebuah wawancara atau dokumenter.



ABSTRAK

Tujuan penciptaan dari karya video Tragedi Trisakti dan Mei 1998 “*Melawan Impunitas Menolak untuk Lupa*” ini adalah menghasilkan suatu karya yang berkualitas bagi masyarakat awam, terutama menjalankan misinya sebagai media informatif dan edukatif dalam menyajikan fakta peristiwa sejarah yang terjadi pada bangsa ini serta mengajak masyarakat untuk mengkaji suatu peristiwa secara kritis dan faktual. Objek penciptaan dalam karya video ini adalah peristiwa yang terjadi pada tanggal 12 Mei 1998 dan kesaksian yang disampaikan oleh narasumber dan pakar yang kompeten.

Format program karya ini adalah dokumenter dengan aplikasi konsep *Kino Pravda* mulai dari struktur penuturan yang melihat hubungan aksi reaksi antar satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Alur plot berkembang berdasarkan hubungan kausalitas yang tegas antar peristiwa. Struktur cerita dibangun secara kronologis bermula dari latar belakang peristiwa sampai pada tahap penuntasan kasus. Penggunaan teknis dan dasar dari penyutradaraan seperti *continuity*, *motivating the viewer*, *cutaways*, dan *shot impact*. Secara dominan, perekaman pada saat peristiwa dan wawancara dilakukan secara spontan. Perekaman video dilakukan dengan *single camcorder* menggunakan komposisi gambar *long shot* dan *full shot* yang lebih dominan. Sementara *close up* dan *big close up* digunakan untuk menunjukkan detail.

Pergerakan kamera cenderung dinamis, kecuali pada saat wawancara dengan narasumber. Hal ini dikarenakan aplikasi dari gaya *handheld camera* untuk mengantisipasi momen yang ada di lapangan. Peralatan seperti *lighting* tidak digunakan selama produksi. Karya video dokumenter ini memanfaatkan sumber cahaya yang ada di lokasi pada saat perekaman. Tidak ada usaha untuk merubah kualitas cahaya secara total sehingga tampilan terlihat apa adanya. Atmosfer suara yang terekam di lokasi digunakan sebagai pendukung gambar. Penggabungan suara dengan gambar dilakukan dalam proses editing. Penggarapan musik untuk ilustrasi menggunakan *synthesizer* dan direkam secara digital. Musik instrumen digarap dengan konsep *dark wave* untuk memberikan aksen suasana yang panik dan mencekam. *Voice over* digunakan untuk mempertegas gambar yang terdiri dari *footages* dan *B-roll*. Untuk mewujudkan karya seni, video dokumenter ini menggunakan metode editing konstruktif. Setiap adegan dalam video ini dibangun untuk memberi penekanan pada aspek dramatikanya. Yang terpenting dalam metode editing konstruktif adalah ketika susunan gambar dapat memberi pengaruh, melibatkan emosi penonton serta memberi kesan penonton hadir pada saat kejadian berlangsung dan ikut merasakan suasana yang ada dalam karya video dokumenter ini.

Kata Kunci : Dokumenter, *Kino Pravda*, *Constructive Editing*.

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Media audio visual merupakan sistem komunikasi yang menggunakan suatu rangkaian gambar elektronik yang dipancarkan secara cepat, berurutan dan diiringi unsur audio.¹ Media audio visual merupakan media yang cara menikmatinya tidak secara khusus meluangkan waktu atau tempat yang secara psikologis mengikat penonton untuk selalu berkonsentrasi. Media audio visual dapat dinikmati sambil melakukan aktivitas yang lain atau sambil rileks. Karena sifatnya yang seperti itu maka rangkaian gambar-gambar menarik dan dinamis yang ditampilkan karya video akan mampu membuat suatu tampilan yang dapat mengikat penontonnya untuk menikmati hingga usai. Kelebihan lain media audio visual adalah memiliki jangkauan yang sangat luas dan segera dapat menyentuh rangsang pandang dan dengar manusia dan menyajikan pengalaman langsung kepada penonton. Berdasarkan karakter tersebut karya video menyanggah tiga fungsi yang batasan-batasannya tidak dapat dijelaskan secara tajam, yaitu sebagai wahana hiburan, penyebaran informasi/penerangan dan pendidikan. Ketiga hal tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya.² Dalam perkembangannya, media audio visual mampu menyajikan berbagai format yang bervariasi, mulai dari tayangan pemberitaan, musik, drama (sinetron), lawak, *talk show*, *reality show*, kuis, film televisi, dokumenter, dan masih banyak format lainnya.

Format dokumenter adalah data yang merekam rangkaian realitas yang dilandasi oleh faktor aktual dan kenyataan hidup yang bersifat fakta. Dokumenter merupakan rekaman catatan sejarah kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau dan mempunyai keunikan yang bisa dikaji untuk proses pembelajaran sehingga layak untuk dikisahkan. Film dokumenter mengandung

¹ P.C.S. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1993, p.1.

² P.C.S. Sutisno, *Ibid*, p.5.

rangkaian cerita karena perbedaan selang waktu dan tempat terhadap peristiwa yang diceritakan.

Media video mempunyai peranan juga sebagai media massa. Sesuai dengan cara menyampaikan pesan informasinya, video sebagai media massa seperti halnya radio di mana proses komunikasinya hanya berjalan satu arah saja (*one way communication*) artinya si penerima pesan (komunikan) tidak dapat berhubungan langsung dengan pengirim pesan (komunikator), demikian pula komunikatornya pada media video tidak bersifat individual melainkan bersifat kolektif, sedang massa komunikannya adalah para penontonnya yang mempunyai karakteristik sendiri.³

Dengan sifat-sifat yang dimiliki media massa seperti yang diuraikan di atas, menurut pakar komunikasi Dr. Harold D. Laswell mempunyai tiga fungsi, dimana setiap fungsi tidak berdiri sendiri melainkan akan saling menunjang.

(1) *The surveillance of the environment.*

Yang berarti bahwa media massa bertindak sebagai pengamat lingkungan dan selalu akan memberikan berbagai informasi atas hal-hal yang tidak dapat terjangkau khalayak.

(2) *The correlation of the parts of society in responding to the environment.*

Berarti bahwa media massa itu lebih menekankan kepada pemilihan, penilaian, penafsiran tentang apa yang patut disampaikan kepada khalayak, dengan demikian media massa dapat dinilai sebagai “*Gate keeper*” dari arus informasi.

(3) *The transmission of the social heritage from generation to the generation.*

Hal ini menunjukkan bahwa media massa berfungsi sebagai tata nilai dan budaya dari generasi satu ke generasi berikutnya, atau dengan kata lain media massa berfungsi pula sebagai media pendidikan.⁴

Sesuai dengan fungsinya karya video sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media informasi, karena dalam berbagai hal karya video dapat memberikan rangsangan, membawa serta, memicu, membangkitkan,

³ Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana University Press, Indonesia, 1994, p.15.

⁴ Darwanto Sastro Subroto, *Ibid*, p.16.

mempengaruhi seseorang untuk berbuat sesuatu, memberikan saran-saran, memberikan warna, mengajar, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas dan ciri sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku, berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri dan lain-lain.⁵ Media video memiliki daya penetrasi yang kuat terhadap kehidupan manusia sehingga mampu merubah sikap, pendapat dan tingkah laku seseorang dalam waktu yang relatif singkat. Menyajikan program-program yang berkualitas menjadi prioritas dari televisi komunitas. Prioritas lainnya adalah mempertahankan dan mengembangkan kebebasan bicara, menyajikan program-program yang berkualitas, sarana pembelajaran demokrasi bagi masyarakat, mendidik dan memajukan masyarakat dalam mencapai kesejahteraan dengan melaksanakan program acara yang meliputi budaya, pendidikan, dan informasi yang menggambarkan identitas bangsa, serta melaksanakan komitmen yang tinggi terhadap hak asasi manusia, keadilan sosial.

Dokumenter merupakan bentuk film atau video yang merepresentasikan sebuah realita, dengan melakukan perekaman gambar apa adanya (tanpa rekayasa, *setting*, dan semacamnya). Adegan yang sifatnya alamiah atau spontanitas akan selalu berubah serta cukup sulit diatur, sehingga tidak mengherankan bila tingkat kesulitan yang dihadapi cukup tinggi. Penulis menyadari akan potensi televisi komunitas sebagai media yang dapat menyampaikan pesan-pesan dan informasi secara efektif dan mampu mempengaruhi perilaku seseorang, serta menunjang kebebasan masyarakat memperoleh informasi yang jujur dan mengungkap sendiri fakta di balik peristiwa yang terjadi di Tanah Air, maka *Offstream Studio* memproduksi sebuah video dokumenter dengan judul *Tragedi Trisakti dan Mei 1998 "Melawan Impunitas Menolak untuk Lupa"*. Mereka mempunyai misi untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat akan sejarah kelam bangsa ini yang belum terungkap fakta penyebabnya dan sampai sekarang kasus dari peristiwa tersebut tidak pernah menemukan titik terang mengenai pelaku intelektualnya yang sampai sekarang masih bebas berkeliaran tanpa diproses secara hukum.

⁵ Deddy Iskandar Muda, *Jurnalistik Televisi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Indonesia, 2003, p.5.

Yang menjadi persoalan adalah sebagai program yang bersifat informatif dan faktual, kronologi peristiwa yang ada dalam video tersebut harus jelas, mudah dipahami, mempunyai dampak terhadap pembentukan pola pikir, sikap dan perilaku yang kritis menanggapi peristiwa tersebut selain menambah pengetahuan dan memperluas wawasan. Di sisi lain film tersebut juga harus berkualitas baik secara teknis maupun estetis.

Produksi film atau program acara televisi adalah kerja kolaborasi berbagai elemen yang harus saling mendukung. Ernest Lindgren berpendapat bahwa sebuah produksi film atau video yang normal memerlukan kerjasama banyak ahli dan teknisi, yang bekerja sama dalam satu tim sebagai satu unit produksi.⁶

Sutradara dokumenter ketika mengawali kerjanya itu sudah harus memiliki ide dan konsep jelas, mengenai apa yang akan disampaikan dan bagaimana menyampaikannya secara logis dan mampu memberi emosi dramatik. Fakta apa yang harus diketahui penonton untuk mengikuti dan memahami film anda?. Kalimat ini merupakan pijakan sutradara untuk merancang konsep penuturan bagi filmnya. Disamping itu sutradara harus memiliki sudut pandang dan pengamatan kuat terhadap objek dan subjeknya, sehingga penafsiran atau interpretasinya tidak merubah konstruksi fakta yang ada. Interpretasi sutradara dapat memenggal-menggal kenyataan yang ada, maka menggunakan teknik *direct sound* dapat menjaga dan memagari kesinambungan kenyataan tersebut. Interpretasi terhadap sebuah adegan peristiwa realita tidak sebebaskan seperti pada adegan cerita fiksi. Apabila seorang sutradara dokumenter salah atau seenaknya menginterpretasikan suatu adegan nyata, itu berarti memanipulasi kenyataan yang ada serta mengelabui kepercayaan penontonnya. Tujuan membuat film dokumenter untuk mengelabui atau memanipulasi suatu realita, itu dapat ditemui pada film dokumenter propaganda politik.

Sedangkan *editing* merupakan bagian dari kerja kolaborasi tersebut dan menjadi bagian dalam tim sebagai satu unit produksi, karena menjadi penyempurna akhir hasil kerja tim pada tahapan sebelumnya. Seorang editor memiliki tugas memberi sentuhan akhir dan bertanggung jawab terhadap hasil

⁶ Ernest Lindgren, *The Art of Film*, New York: Collier Books, 1963, p.4.

akhir sebuah produksi sehingga dituntut mampu mengekspresikan ide kreatifnya dalam sebuah karya.

Sebuah film pada hakekatnya dibuat di ruang editing. Materi shooting hanya merupakan bagian kecil dari proses tersebut. Dalam *"The Parades's Gone By"*, Bronlow mengatakan bahwa editing adalah penyutradaraan film untuk kedua kalinya.⁷ Pudovkin juga menulis dalam bukunya *"Film Technique"*, bahwa seni film berpangkal pada editing.⁸

Sebaik apapun sebuah perencanaan kadang kala tidak selalu sesuai dengan yang diharapkan. Muncul kendala yang harus dihadapi pada proses pasca produksi video dokumenter Tragedi Trisakti dan Mei 1998 *"Melawan Impunitas Menolak untuk Lupa"*. Kendala tersebut antara lain *footages* yang kurang lengkap, banyak *angle shot* yang kurang dinamis, kurangnya wawancara dengan narasumber penting, cacat materi kaset (*video scratch*), *noise* pada audio, dan gambar dengan cahaya kurang memadai. Dari beberapa permasalahan yang ada tersebut, seorang *director* dituntut harus mampu bekerjasama dengan editor. Editor tidak hanya menjadi penyambung gambar dan perangkai kontinuitas agar bisa bercerita saja melainkan juga harus menjalankan fungsinya sebagai sutradara kedua agar dapat memberi sentuhan khusus dan penyempurna tahap sebelumnya karena editor adalah apresiator pertama hasil karya seni kolaboratif tersebut. Editor mempunyai hak dalam memberikan koreksi langsung sebelum kerabat kerja lain dan khalayak memberikan apresiasi terhadap hasil karya tersebut.

B. Ide Penciptaan Karya

Proses menemukan ide dalam penciptaan sebuah karya bisa didapat dari membaca, melihat pengalaman hidup seseorang, menyaksikan peristiwa yang menarik, unik dan langka yang terjadi dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar. Dari ide tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah tema, tahap selanjutnya adalah menjalankan riset untuk memperoleh data yang lebih lengkap.

⁷ Herbert Zettl, *Television Production Handbook*, California: Wadsworth, 1992, p.83.

⁸ Karel Reisz and Gavin Millar, *The Technique of Film Editing*, London and Boston: Focal Press, 1968, p.31.

Offstream merupakan sebuah badan usaha independen yang bergerak di bidang produksi video dokumenter. Sebagian besar karyanya mengangkat tema isu-isu kebangsaan dan sosial yang terjadi di negara ini. *Offstream* memberi kesempatan kepada penulis untuk bekerjasama dalam proses produksi video dokumenter yang bertema persoalan pelanggaran hak asasi manusia yang terjadi menjelang Soeharto lengser. Sampai sekarang persoalan itu tetap menjadi pro dan kontra di seluruh kalangan bangsa ini. Penulis diberi kesempatan untuk mewujudkan ide-ide kreatif melalui sudut pandang *directing* atau penyutradaraan dan *editing*. *Director* dituntut untuk mampu mengatasi persoalan-persoalan teknis dan keterbatasan materi dalam proses pasca produksi di meja kerja editing menentukan hasil akhir video dokumenter ini.

Video ini memiliki misi menyampaikan informasi yang mudah ditangkap oleh *audience* sehingga penulis akan menggunakan teknik-teknik editing yang sudah biasa dilakukan dan menggunakan teknik khusus apabila diperlukan dengan maksud agar video tersebut bisa dipahami dan memiliki tampilan yang baik dari segi teknis maupun estetis. Secara spesifik akan diaplikasi teknik montase *cut to cut editing* dengan menggunakan teknik yang termasuk di dalamnya. Untuk mengatasi *noise* pada audio akan dicoba teknik-teknik menggunakan *software* audio untuk mengatur frekuensi *noise* atau menggabungkan narasi sebagai *voice over*. Sedangkan untuk gambar yang kurang dinamis atau terjadi *scratch* akan digunakan teknik-teknik penggabungan stok *shot* lain yang masih *continuity* dengan shot sebelumnya atau memainkan durasi gambar. Dengan menggunakan beberapa teknik tersebut film dokumenter ini dapat dinikmati oleh *audience* dan misi dari video tersebut tercapai sebagai media informatif dan edukatif bagi masyarakat terutama mengenai sejarah bangsa ini dan bagaimana menyikapinya.

C. Tujuan Penciptaan

1. Menghasilkan karya video yang berkualitas bagi masyarakat dan bangsa ini terutama menjalankan misinya sebagai media informatif dan edukatif menyajikan fakta sejarah bangsa ini serta mengkajinya dan menyikapinya.

2. Membuka wawasan bagi bangsa Indonesia supaya peristiwa yang pernah terjadi di negara ini tidak hanya dijadikan wacana melainkan dituntut penyelesaian yang bijaksana oleh para generasi penerus bangsa ini dan diupayakan tidak terjadi pengulangan sejarah.
3. Mengajak masyarakat terutama bangsa ini untuk berpikiran kritis dan menilai suatu peristiwa dari segi faktual.
4. Melepas kerinduan bangsa ini akan suatu tayangan berbobot yang persentasenya sangat jarang dibanding dengan tayangan fiksi.
5. Sebagai sarana penulis dalam mewujudkan pengembangan ide-ide kreatif dari sisi penyutradaraan dan dalam proses pasca produksi serta proses pembelajaran peran penulis dalam tim kerja sebagai penyempurna tahap akhir suatu karya audio visual maupun penentu kualitas akhir karya tersebut dari segi teknis dan estetis.

D. Tinjauan Karya

Ada beberapa film dan video dokumenter produksi mancanegara yang menjadi acuan penulis dan ada yang pernah ditayangkan di layar lebar, antara lain film dokumenter berjudul *Fahrenheit 9/11* yang bercerita tentang tragedi terorisme yang menimpa Amerika Serikat pada tanggal 11 September. Ketika itu gedung pencakar langit tertinggi dunia yang menjadi simbol hegemoni AS di dunia runtuh akibat dihantam pesawat terbang komersial yang bermuatan penuh penumpang. Kejadian ini memakan banyak korban jiwa dari kalangan sipil. Tentu saja hadir pro dan kontra tentang peristiwa tersebut, dari sudut pandang si pembuat film ini hadir suatu opini mengenai keterlibatan intelejen AS sendiri untuk melegitimasi kampanye AS dalam memerangi terorisme dan menginvasi negara-negara Teluk dan Timur Tengah yang selama ini menentang dominasi AS di dunia. Dalam dokumenter tersebut sutradara yang berperan aktif di dalam filmnya, dimana komunikasi sutradara dengan subjeknya ditampilkan dalam gambar (*in frame*), dengan tujuan memperlihatkan adanya interaksi langsung antara sutradara dengan subjeknya, dan ini merupakan gaya Interaktif (*Interactive documentary*). Apabila ada wawancara maka tipe ini tidak sekedar

memperlihatkan adegan wawancara tetapi sekaligus memperlihatkan bagaimana wawancara itu dilakukan. Disini sutradara memposisikan diri bukan sebagai observator tetapi justru sebagai partisipan. Gaya ini dapat di lihat pada karya Michael Moore “Fahrenheit 9/11” (2003), dimana sutradara menjadi benang merah di dalam menuntun alur penuturan isi film tersebut.

Salah satu film produksi asing yang menjadi acuan penulis adalah video dokumenter berjudul *Pulang*, karya seorang seniman videografi bernama Tintin Wulia. Sebenarnya Tintin adalah seorang Indonesia tetapi berdomisili dan berkarya di luar negeri. Pada kesempatan yang lalu Tintin menjadi seniman residensi selama beberapa bulan di Indonesia. Tintin sempat mempresentasikan karya videonya tersebut di Yogyakarta, meskipun videonya itu masih dalam proses editing. Dalam video tersebut penekanan struktur, pendekatan dan gaya dokumenter terletak dalam penyutradaraan dan proses pasca produksi. Dari apa yang penulis tangkap dari pesan video tersebut adalah impian seorang tokoh Indonesia yang nasionalis bernasib sungguh ironis dimana dia selama ini tinggal di negara asing dan terpaksa menjadi warga negara asing karena tidak bisa pulang ke negara kelahirannya yang sungguh dia cintai karena ada masalah yang menyangkut kepentingan politik pada jaman Orde Baru yang melakukan pencekalan terhadap dirinya serta mengancam keselamatan jiwa sang tokoh beserta seluruh keluarganya. Bahkan menjelang akhir hayatnya sang tokoh tersebut mengimpikan untuk dimakamkan di Tanah Air di kampung halaman dia dilahirkan apabila situasi memungkinkan.

Video dokumenter karya dalam negeri yang menjadi acuan penulis diantaranya *Mass Grave* dan *Bade Tan Reuda*. *Mass Grave* bercerita mengenai peristiwa mengungkap sejarah menjelang pergantian kekuasaan Orde Lama ke Orde Baru, dimana dalam peristiwa tersebut terjadi banyak masalah kemanusiaan dan kasus pelanggaran HAM akibat pertentangan ideologi. Akibat peristiwa tersebut banyak jatuh korban jiwa dari mulai penangkapan orang-orang yang dituduh pembangkang dan pembantaian massal bangsa sendiri dan sampai sekarang peristiwa tersebut masih menjadi trauma berkepanjangan tanpa ada upaya pelurusan sejarah dari penguasa selama beberapa dekade ke depan.

Sementara itu di film *Bade Tan Reuda* bercerita tentang konflik yang terjadi antara ABRI dan GAM di Aceh yang semenjak negara ini merdeka. Kedua belah pihak memilih untuk berkonfrontasi yang menyebabkan rakyat di propinsi ini terus larut dalam konflik yang berkejolak sehingga tidak hanya jatuh banyak korban jiwa dari pihak ABRI maupun GAM melainkan rakyat sipil juga banyak yang menjadi korban. Si pembuat film ini ingin menyampaikan pesan bahwa penyelesaian konflik internal bangsa sendiri dengan senjata pasti akan berdampak buruk dalam proses perdamaian dan menyengsarakan rakyat sipil.

Di dalam film-film tersebut menggunakan beberapa *footages* peristiwa di masa lampau yang menjadi latar belakang permasalahan yang dibahas dalam peristiwa yang terjadi di film-film tersebut.

