

JURNAL TUGAS AKHIR

**SISI LAIN KEHIDUPAN PROFESI *SILEM* DI PELABUHAN
BAKAUHENI PADA FILM DOKUMENTER POTRET
“ANAK KOIN”**

**SKRIPSI KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh:
Chrisila Wentiasri
NIM 1210626032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

JURNAL TUGAS AKHIR
SISI LAIN KEHIDUPAN PROFESI *SILEM* DI PELABUHAN
BAKAUHENI PADA FILM DOKUMENTER POTRET
“ANAK KOIN”

SKRIPSI KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:
Chrisila Wentiasri
NIM 1210626032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2016

**SISI LAIN KEHIDUPAN PROFESI *SILEM* DI PELABUHAN
BAKAUHENI PADA FILM DOKUMENTER POTRET
“ANAK KOIN”**

Oleh:

**Chrisila Wentiasri
NIM 1210626032**

Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Yogyakarta

ABSTRAK

Film dokumenter “Anak Koin” adalah sebuah karya film yang mengangkat kehidupan sehari-hari anak koin di pelabuhan Bakauheni Lampung. Anak koin/ anak *silem* merupakan sebuah profesi/pekerjaan yang terbentuk akibat sulitnya biaya ekonomi. Berdasarkan riset yang dilakukan terhadap kehidupan anak koin di kawasan pelabuhan Bakauheni ditinjau dari sisi ekonomi, psikologi, sosiologi, kebudayaan, dan hukum, ditemukan berbagai fakta-fakta serta informasi-informasi menarik yang berhubungan dengan aspek *human interst* mengenai kehidupan anak koin selama ini.

Anak koin/anak *silem* dikatakan sebagai profesi yang ilegal dikarenakan pelakunya adalah anak-anak dibawah umur yang tidak mengenyam pendidikan dan terlalu besar resiko yang dihadapi para pelaku dalam melakukan pekerjaannya. Adanya resiko dan bahaya yang dialami setiap oleh anak koin merupakan alasan utama menciptakan sebuah karya audio visual dalam bentuk film dokumenter potret dengan gaya *performative* mengenai kehidupan keseharian para pelaku melalui karakter Agus (15 tahun) sebagai motivasi dalam melakukan aktivitas berbahaya semacam ini. Adapun tujuannya untuk membuat penonton ikut merasakan dan ikut prihatin terhadap kehidupan mereka yang kemudian bisa menjadi perhatian tersendiri bagi yang melihatnya.

Kata kunci : Anak Koin, Ilegal, Dokumenter Potret, *Performative*

PENDAHULUAN

Pelabuhan Bakauheni Lampung merupakan pelabuhan yang terletak di ujung pulau Sumatera bagian selatan. Begitu banyaknya aktifitas yang melengkapi pelabuhan ini setiap harinya, membuat bermunculan profesi yang hampir tidak terpikirkan namun terkadang membantu dalam keberlangsungan di sekitar pelabuhan. Berbagai macam profesi yang sebenarnya sangat berbahaya sering ditemukan di tempat ini. Pelabuhan yang termasuk sibuk dalam menjalankan aktivitas dan rutinitas dalam hal jasa penyeberangan, menjadikan beberapa warga sekitar yang tidak mempunyai pekerjaan tetap harus menggantungkan hidup mereka untuk mencari sedikit rejeki di tempat ini, namun kelegalitasan dari profesi-profesi yang ada itu pun terkadang masih dipertanyakan.

Anak koin atau yang biasa disebut *silem* merupakan beberapa anak yang terjun bebas dari sebuah kapal yang sedang berlabuh di dermaga pelabuhan dan mengharap recehan dari para penumpang kapal tersebut. Bagi beberapa masyarakat yang mengetahuinya, anak koin/*silem* adalah sebuah profesi yang unik namun penuh tantangan dan keberanian yang lebih bagi orang yang melihatnya, apalagi kebanyakan pelakunya adalah anak-anak yang masih dibawah umur. Alasan dan rasa prihatin itulah yang membuat para penumpang ketika melihat aktivitas tersebut memberikan beberapa koinnya dan menyaksikan atraksi-atraksi lainnya dari anak koin sambil menunggu kapal berjalan.

Film dokumenter merupakan bentuk seni yang paling terasa dalam hal tersebut terutama dari sisi tertentu bisa dilihat sebagai semacam resonansi, bahkan proyeksi dari konteks aktual nyata. Disisi lain, film telah membawa manusia ke dalam cara baru dalam berkomunikasi. Film dokumenter selalu berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Sesuatu yang berhubungan dengan *human interest* selalu menjadi daya tarik dan kerap menjadi perhatian para penonton untuk menyaksikannya.

Kebiasaan sehari-hari dan trik-trik yang dilakukan anak koin dalam menjalankan atraksinya menjadi akan menarik apabila diungkapkan ke masyarakat luas. Terlebih profesi ini sebenarnya dinyatakan sebagai profesi yang

ilegal dan sudah jelas dilarang oleh pihak pelabuhan Bakauheni, itu dikarenakan atas dasar menjaga keselamatan pelakunya sendiri. Walaupun demikian, aktivitas ini masih menjadi pemandangan yang mengundang penumpang yang menyaksikannya.

Sejauh ini belum ada bentuk karya audio visual yang mengangkat tentang anak koin/*silem* secara mendalam. Oleh sebab itu, penciptaan karya audio visual dengan *genre* potret dan gaya *performative* yang mengangkat lebih dalam aktivitas anak koin/ *silem* dinilai dapat menjadi suatu karya yang bisa diapresiasi berbagai kalangan. Nilai-nilai moral dan sosial akan lebih banyak dijumpai pada film ini. Tujuannya agar semakin banyak masyarakat yang sama- sama sadar untuk peduli akan kehidupan anak-anak koin ini di masa yang akan mendatang.

A. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya seni audio visual berbentuk film dokumenter berjudul “Anak Koin” bersumber dari pengalaman beberapa kali menggunakan jasa transportasi laut di pelabuhan Bakauheni-Merak. Para penumpang ketika sudah berada di kapal penumpang biasanya disuguhkan pemandangan unik dan menarik perhatian selagi menunggu keberangkatan kapal. Berenang di dalam perairan yang cukup dalam dan berkejar-kejaran di dalam air serta menyelam mengambil uang koin yang dilemparkan tentu mengundang rasa simpati bagi yang melihatnya. Tak jarang penumpang berkali-kali menjatuhkan koin untuk menyaksikan berulang-ulang atraksi yang tidak banyak orang bisa lakukan.

Latar belakang dari permasalahan anak koin tersebut, dirasa tepat untuk dijadikan sebuah karya film dokumenter. Melalui keseharian salah satu anak koin yaitu Agus, akan dibuat sebuah karya dokumenter dengan *genre* potret dan gaya *performative*. *Genre* potret digunakan karena akan membahas kehidupan secara mendalam, baik dari sisi profesinya dan juga lingkungan yang ada hubungannya dengan anak koin tersebut melalui karakter Agus (15 tahun). *Genre* potret bertujuan untuk lebih menarik perhatian penonton dengan menyajikan kisah pengalaman hidup yang berkaitan dengan aspek *human interest*. Penggunaan *genre* potret akan lebih menambah *mood* dan nuansa yang kental dengan objek,

sehingga menampilkan subjektifitas. Penerapan gaya *performative* dipilih karena dokumenter ini akan mengedepankan alur penuturan dan plot. Alur dan *plot* dibentuk berdasarkan kejadian nyata pada kehidupan keseharian Agus sebagai anak koin yang terekam kamera dan disusun sedemikian rupa hingga menjadi sebuah film dengan cerita yang memiliki alur dan konflik menarik.

B. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan penciptaan karya seni “Anak Koin” yaitu menciptakan film dokumenter yang memberikan informasi tentang kehidupan sehari-hari anak koin di Bakauheni Lampung. Menghadirkan tayangan yang informatif dan menghibur bagi masyarakat Indonesia dalam bentuk film dokumenter dengan mengedepankan aspek *human interst*. Menerapkan teknik pembuatan dokumenter potret “Anak Koin” dengan gaya *performative*.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya film dokumenter potret “Anak Koin” ini yaitu: Mengenalkan profesi anak koin yang ada di pelabuhan Bakauheni Lampung kepada masyarakat melalui karakter Agus (15 tahun). Menambah minat menonton masyarakat terhadap film dokumenter. Menggugah hati bagi setiap orang yang menontonnya. Membangun kesadaran baik masyarakat maupun pemerintah dalam memperlakukan Anak Koin yang terancam keberadaannya.

C. Tinjauan Karya

1. Film Dokumenter “JALANAN”

Film ini menceritakan tentang kisah hidup tiga orang pengamen di ibukota Jakarta. Film ini menggambarkan dari dekat perjuangan mereka di belantara beton Jakarta. Tantangan dan tujuan mereka dalam bekerja menjadi pengamen sangat menyentuh hati dan memberikan informasi bagi penontonnya tentang kehidupan para pengamen sebenarnya. Penciptaan film dokumenter “Anak Koin” menggunakan film “Jalanana” sebagai tinjauan karya dari segi

genre yang digunakan yaitu *genre* potret. Terlebih tema yang diangkat hampir sama yaitu tentang profesi yang menarik dan penuh tantangan. Hal yang membedakan yaitu pada subjeknya, di film “Jalanan” subjeknya adalah tiga orang pengamen (Boni, Titi, dan Ho) sedangkan film “Anak Koin” subjeknya adalah anak koin yang diwakili oleh Agus (15 tahun).

2. Film Dokumenter “TUMIRAN”

Tumiran adalah sebuah film dokumenter berkisah tentang seorang lelaki yang memiliki garis keturunan lurus dengan pelaku awal ritual Keboan, di Banyuwangi. Pembuat film ingin menyampaikan pesan bahwa kita harus melestarikan warisan budaya yang kita miliki dalam kondisi apapun agar tetap ada di zaman yang sudah modern ini. Film “Tumiran” dijadikan tinjauan karya pada penciptaan film dokumenter “Anak Koin” dari segi alur dan *plot* sebagai bentuk penerapan gaya *performative*. Film “Tumiran” tidak membosankan untuk ditonton karena konsep estetis yang ada pada di film ini sangat menarik.

3. Film Dokumenter “KALA BENOA” (Ekspedisi Indonesia Biru)

Film dokumenter “Kala Benoa” adalah sebuah dokumenter tentang kontroversi proyek reklamasi Teluk Benoa di Bali. Film “Kala Benoa” dijadikan tinjauan karya pada penciptaan film dokumenter “Anak Koin” dari segi pengambilan gambar dan teknik *editing* sebagai bentuk penerapan gaya *performative*. Hal itu diterapkan melalui konsep estetis dari pengambilan gambar dari komposisi, *angle*, dan *shot size* yang ada pada di film ini. Penerapan teknik *editing* akan sama menggunakan *cut to cut*, *el cutting* dan *dissolve*.

4. Film Dokumenter “HARIMAU MINAHASA”

Harimau Minahasa bercerita tentang seorang pemuda keturunan Jawa bernama Budiono, atau biasa dipanggil Ateng. Ateng adalah seorang buruh tani yang bekerja di perkebunan pala di desa Treman, Minahasa Utara. Sehari-hari dia bekerja membantu orang tua, mengurus kebun, angsa, dan babi. Film ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari Ateng yang berhadapan dengan realitas yang dia temui setiap hari.

Penyajian film dokumenter ini tidak menggunakan ilustrasi musik dari awal hingga akhir film. Suara-suara atmosfer yang ada disekitar subyek terdengar sangat dinamis dan disusun dengan rapi. Penciptaan film dokumenter “Anak Koin” akan mengacu pada karya ini dari segi tata suara karena ingin mengedepankan *mood* para penontonnya. Diharapkan penonton bisa merasakan setiap tayangan yang ditampilkan seperti masuk ke dalam kehidupan si subyek tersebut.

5. Program Feature Anak Pemberani #2 episode “Anak-Anak Pemungut Koin” ANTV

Program *Feature* “Anak Pemberani” di stasiun televisi ANTV adalah program yang ditujukan untuk anak-anak. Setiap tayangannya menyajikan tema yang berbeda-beda dengan menggunakan kisah kehidupan anak-anak yang dinilai cukup berani di seluruh wilayah Indonesia. Episode “Anak-anak pemungut koin” adalah kisah keseharian anak-anak pencari koin yang ada di pelabuhan Merak Banten. Penciptaan film dokumenter “Anak Koin” menggunakan tinjauan karya dari program *feature* tersebut karena mengangkat tema yang sama yaitu profesi Anak Koin. Perbedaannya terletak pada lokasi pengambilan gambar dan subyek utama. Film dokumenter “Anak Koin” akan fokus terhadap kehidupan sehari-hari anak koin di pelabuhan Bakauheni melalui subyek utama Agus.

D. Objek Penciptaan

1. Pelabuhan Bakauheni

Terletak diujung pulau Sumatera, pelabuhan Bakauheni sudah ada sejak tahun 1970 untuk menghubungkan antara pulau Sumatera dan pulau Jawa via penyebrangan laut. Pada tahun 1973, Penyelenggaraan Angkutan Sungai Danau dan Penyeberangan dimulai yang dilaksanakan oleh Proyek Angkutan Sungai Danau dan Ferry (PASDF) dibawah naungan Direktorat Lalu Lintas Angkutan Sungai Danau dan Ferry (DLLASDF) Direktorat Jenderal Perhubungan Darat Departemen Perhubungan (www.indonesiaferry.co.id/, diakses pada 11 April 2016). Hingga tahun 2012, transformasi dan berbagai

pergantian nama dilakukan dengan tujuan untuk merubah posisi perusahaan menjadi BUMN yang dapat memberikan kontribusi lebih bagi negara.

2. Kapal Penumpang

Kapal Penumpang atau yang biasa di sebut kapal *roll on-roll off* (ro-ro) adalah kapal yang sering berlabuh dan berlayar dari pelabuhan Bakauheni ke pelabuhan Merak atau sebaliknya. Kapal merupakan alat transportasi paling efektif dan efisien karena kapasitasnya dan daya angkut yang lebih banyak dibandingkan moda transportasi darat, udara, maupun rel manapun. Bentuknya sangat besar dan tidak semua orang bisa mengendalikannya. Banyak bagian-bagian kapal yang sangat berbahaya apabila kita berada disekitarnya tanpa pengawasan. Kepemilikan dari banyaknya kapal penumpang yang ada di pelabuhan Bakauheni adalah milik berbagai anak perusahaan yang sudah bekerja sama dengan pihak ASDP cabang Bakauheni dan Merak dengan visi dan misi untuk dapat saling menguntungkan satu sama lainnya.

3. Profesi Anak Koin di Pelabuhan Bakauheni

Jumlah anak koin yang ada di pelabuhan Bakauheni ada sekitar 60 anak yang berpecah disetiap dermaga yang ada. Diantaranya masih bersekolah dan sudah putus sekolah. Usia mereka berbeda-beda antara 7-27 tahun. Tiap anak mempunyai latar belakang masing-masing yang membuat mereka memilih untuk tetap berprofesi menjadi anak koin. Keberanian mereka dalam berenang di lautan adalah hasil belajar otodidak dengan memperhatikan teman-teman lain yang lebih dulu pintar berenang.

Bermodal celana pendek dan telanjang dada, mereka sudah bisa mendapatkan penghasilan yang lumayan setiap harinya. Pekerjaan yang menyenangkan dan tidak perlu modal banyak yang menjadi alasan semakin banyaknya anak-anak yang terjun menjadi anak koin. Namun sampai saat ini kebanyakan anak koin yang belum sadar akan pentingnya keselamatan bagi diri mereka sendiri dalam menjalani profesi mereka. Mereka lebih memilih tetap mempertaruhkan nyawa mereka untuk mendapatkan beberapa koin yang diberikan penumpang kapal.

4. Muhammad Agus Setiawan

Agus adalah salah satu dari puluhan anak koin yang ada di pelabuhan Bakauheni, Lampung. Agus tinggal bersama kedua orangtua dan empat saudaranya tidak jauh dari pelabuhan tersebut, yaitu di Muara Pilu RT 02 Pelabuhan Bakauheni, Lampung Selatan. Ayahnya, Pak Untung bekerja sebagai kuli bangunan sedangkan ibunya, Sutinah menjual peyek kacang hasil buaatannya sendiri. Agus lahir pada tanggal 9 Agustus 2001.

Diumurnya yang menginjak 15 tahun, Agus hampir separuh hidupnya telah ia gantungkan pada profesi ini bersama teman-temannya yang lain. Kelincahannya dalam berenang di dalam laut adalah hasil belajar secara otodidak dari semasa ia masih kecil. Namun ketertarikannya pada profesi ini karena sering melihat kakaknya, Purwanto (22 tahun) yang pernah menggeluti profesi serupa. Berbagai macam pengalaman yang kebanyakan pahitnya sudah dia alami semenjak memutuskan untuk menjadi anak koin.

5. Renaldy

Renaldy (27 tahun) adalah teman dekat Agus. Walaupun terpaut umur yang lumayan jauh, namun pertemanan mereka layaknya teman seumuran bahkan keluarga mereka sudah saling mengenal dan dianggap seperti keluarga sendiri. Renaldy lebih dahulu menekuni profesi anak koin dan sudah pasti lebih berpengalaman daripada Agus. Renaldy juga merupakan salah satu orang yang membantu Agus dalam mengawali profesinya sebagai anak koin. Agus sendiri lebih banyak bercerita tentang keluh kesahnya baik masalah pekerjaan, maupun keluarganya kepada Renaldy.

E. Analisis Objek Penciptaan

Anak koin atau anak *silem* merupakan salah satu profesi yang cukup lama diketahui keberadaannya, terutama dikalangan masyarakat sekitar Pelabuhan Bakauheni, Lampung. Awal mula adanya anak koin ini karena hobi dari masyarakat sekitar yang suka dan terbiasa berenang di kawasan pelabuhan. Seiring berjalannya waktu, kegiatan berenang mereka menjadi hobi yang menarik

karena banyak penumpang yang tertarik untuk menyaksikan dan memberi uang mereka untuk melihat atraksi-atraksi yang dilakukan oleh anak koin.

Agus adalah satu dari sekian puluh anak yang berprofesi sebagai anak koin/*silem* di pelabuhan Bakauheni, Lampung. Diumurnya yang menginjak 15 tahun, hampir separuh hidupnya telah ia gantungkan pada profesi ini bersama teman-temannya yang lain. Kelincahannya dalam berenang di dalam laut adalah hasil belajar secara otodidak. Latar belakang kehidupan keluarga menjadi salah satu faktor yang membuat beberapa anak koin tetap melakukan profesi ini. Kebanyakan dari mereka hanya sekedar ikut-ikutan bahkan meneruskan profesi yang sudah lama ada tersebut dari keluarganya. Begitupula dengan Agus, memilih untuk menjadi Anak Koin karena ketertarikannya melihat kakaknya, Purwanto (22 tahun) yang sudah menjadi anak koin lebih dahulu. Profesi seperti ini dinilai sangat mengancam kehidupan para pelakunya, namun pihak pelabuhan tidak dapat berbuat banyak karena profesi itu dilakukan atas dasar kebutuhan perut walaupun sudah ada larangan sekalipun.

Berkeliaran dan menerjunkan diri ke dalam laut dari berbagai tingkat *deck* kapal, bahkan menaiki cerobong asap yang paling tinggi tanpa menggunakan alat pengaman di area kapal bisa menimbulkan kecelakaan yang tidak diinginkan. Bagi anak koin yang paling berbahaya adalah jika sewaktu-waktu mereka terpeleset ketika melompat, sehingga badan mereka bisa menghantam badan kapal yang keras. Tak jarang juga ketika salah melompat membuat robek yang cukup lebar di bagian tubuh oleh karam yang berada dibawah badan kapal. Terlebih lagi bahaya yang mengancam mereka apabila tidak berhati-hati adalah terbawa putaran arus yang dihasilkan oleh baling-baling kapal yang pastinya akan menghancurkan tubuh mereka. Perjuangan untuk mencari uang berbentuk koin dengan mempertaruhkan nyawa disekitar badan kapal yang berlabuh dinilai sangat memprihatinkan. Banyak hal yang sebenarnya berakibat fatal dan berdampak buruk bagi para pelakunya dalam jangka lama dari segi keselamatan.

PEMBAHASAN

A. Desain Program

1. Nama Program : “Anak Koin”
2. Format Program : Film Dokumenter
3. Durasi : 23 menit
4. Target *Audience* : Remaja dan Dewasa (12 tahun- 40 tahun)

B. Desain Produksi

1. Tema
Profesi penuh tantangan dan sangat berbahaya.

2. Judul
“Anak Koin”

3. Sinopsis

Pelabuhan Bakauheni sebagai pelabuhan yang termasuk sibuk dalam menjalankan aktivitas jasa penyebrangan membuat banyak profesi yang sebenarnya tidak diakui kelegalitasannya semakin marak. Anak Koin contohnya. Beberapa anak lingkungan sekitar pelabuhan yang masih dibawah umur sudah menggantungkan hidup mereka pada profesi tersebut. Tanpa memikirkan panjang tentang akibat bahaya dari atraksi-atraksi mereka yang termasuk liar menjadi keprihatinan tersendiri. Walaupun larangan sudah diberlakukan oleh pihak pelabuhan dan banyak kejadian yang menimpa teman seprofesinya beberapa kali namun para pelaku belum menyadari penuh akibat buruk yang mungkin akan terjadi. Agus akan membawa kita mengetahui bagaimana kehidupan anak koin sebenarnya.

4. Narasumber
 - a. Agus, pelaku anak koin
 - b. Pak Untung, bapak Agus
 - c. Bu Sutinah, ibu Agus
 - d. Renaldy, teman Agus
 - e. Anak-anak Koin Pelabuhan Bakauheni, Lampung.

C. Tahapan Perwujudan Karya

1. Praproduksi

a. Pencarian ide

Film dokumenter “Anak Koin” ini ide penciptaan berawal dari rasa prihatin akan aktivitas yang sering dijumpai di pelabuhan Bakauheni. Hanya untuk mendapatkan koin, beberapa anak harus melakukan hal-hal yang sangat bahaya bagi keselamatan dirinya sendiri. Pengangkatan ke permukaan luas tentang keseharian dan tingkah laku mereka dirasa cukup menarik, terlebih pelakunya kebanyakan masih dibawah umur yang tentu akan menimbulkan rasa simpati bagi para penontonnya. Walaupun sudah banyak orang yang tahu tentang anak koin, namun juga masih banyak orang yang belum tahu secara mendalam bagaimana kehidupan dan keseharian mereka.

b. *Hunting* dan riset ke lapangan

Adapun program yang dilakukan ketika *hunting* dan riset di lapangan adalah mendapatkan izin terlebih dahulu kepada pihak pelabuhan. Proses ini adalah hal yang bisa dikatakan sulit. Apalagi anak koin adalah suatu profesi yang ilegal di lingkungan tersebut dan tentu awalnya pihak pelabuhan menolak keras untuk mengizinkan. Namun atas perundingan bersama akhirnya diizinkan untuk melakukan riset dan melakukan pengambilan gambar dilokasi pelabuhan.

c. Konsultasi dengan dosen pembimbing

Proses ini termasuk penting dikarenakan melalui dosen pembimbing, mahasiswa menjadi terarah dalam menjalankan proses dari praproduksi, produksi hingga pascaproduksi. Terlebih, karya yang akan diangkat adalah untuk kepentingan akademik. Penciptaan film dokumenter “Anak Koin” membutuhkan konsultasi hampir 14 (empat belas) kali per masing-masing dosen pembimbing dalam waktu hampir 3 bulan untuk karya maupun tulisan.

d. Pembentukan tim produksi

Pembuatan film “Anak Koin” ini hanya menggunakan tim kecil untuk proses produksinya. Adapun orang-orang yang dipilih menjadi kru dari Yogyakarta awalnya hanya 4 (empat) orang kru Yogyakarta dan 3 (tiga) orang kru Lampung. Itu dilatarbelakangi dengan alasan untuk menjaga kenyamanan subyek saat produksi berlangsung.

e. Membuat *treatment*

Garis besar pembuatan *treatment* pada film “Anak Koin” ini mengutamakan keseharian sosok pribadi Agus yang masih dibawah umur yang meninggalkan sekolah untuk berkerja pada suatu profesi yang sangat berbahaya demi menghidupi kebutuhan sehari-harinya.

f. Membuat *shooting list*

Shooting list berisi perkiraan gambar yang dibutuhkan yang akan direkam dengan kamera pada saat produksi atau saat shooting dokumenter yang ditentukan oleh sutradara.

g. Membuat jadwal produksi

Penciptaan dokumenter potret anak koin ini menghabiskan waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan untuk proses praproduksi, produksi, hingga paskaproduksi. Adapun 3 (tiga) bulan itu terhitung dari bulan April hingga bulan Juni 2016.

h. Rapat produksi

Dilakukan rapat produksi melalui media sosial antar kru satu dengan kru yang lain. Untuk tatap muka dengan kru Yogyakarta dan Lampung telah terlaksana sebanyak 4 (empat) kali hingga pada akhirnya dapat menjalankan produksi awal bulan Mei 2016 kemarin.

i. Membuat daftar wawancara

Daftar wawancara disini sebagai *guide* pada saat melakukan wawancara karena banyak pertanyaan yang diciptakan secara langsung saat produksi dalam menanggapi *statement* yang dikeluarkan oleh narasumber.

j. Menentukan alat dan *budget*

Pengambilan gambar dalam film ini bisa dikatakan cukup banyak menghabiskan dana sebagai film dokumenter, terutama dalam hal akomodasi, transportasi, dan penyewaan alat. Peran dan fungsi manajemen produksi sangat dibutuhkan dalam memperhitungkan secara matang sehingga tidak salah langkah terlebih dana yang digunakan adalah dana pribadi dan tidak menggunakan sponsor dari luar.

2. Produksi

Proses produksi ini merupakan proses yang sakral dikarenakan pada proses ini terealisasinya segala hal yang telah dipersiapkan pada proses pra produksi. Tahap ini meliputi kegiatan pengambilan gambar dilokasi yang sudah ditentukan, yaitu pelabuhan Bakauheni Lampung dan di kediaman subyek yang berada tidak jauh dari lokasi pelabuhan serta melakukan wawancara terhadap subyek/narasumber. Tahap ini dilakukan berdasarkan *treatment* yang telah dibuat agar proses produksi berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu.

Pengambilan gambar “Anak Koin” hanya sebatas di area pelabuhan dan rumah subyek, itu dikarenakan kedua tempat itulah tempat Agus menghabiskan kesehariannya. Pengambilan wawancara dilakukan ditempat-tempat yang nyaman dan berhubungan langsung dengan keseharian para narasumber. Wawancara Agus dan Kak Renald diambil di area pelabuhan, sedangkan untuk orangtua Agus, wawancara dilakukan di rumah. Cara membangun kedekatan dengan subyek utama dengan keluarganya yaitu ikut tinggal dikediaman subyek yang tidak jauh dari area pelabuhan dalam waktu beberapa hari. Masuknya tim ke dalam keseharian subyek tentunya mempermudah dan menjadikan subyek terbiasa dengan kehadiran orang lain dan merekam segala kegiatan juga aktivitas sehari-harinya.

3. Pascaproduksi

a. *Loading file*

Produksi film dokumenter “Anak Koin” menggunakan 3 (tiga) kamera DSLR, 3 (tiga) kamera *underwater*, 1(satu) *drone*, dan 1(satu)

perekam audio. Semua *file* merupakan format digital, sehingga setiap melakukan perekaman dapat langsung disimpan dengan mudah dari *memory card* menggunakan laptop. Data yang dihasilkan dari keseluruhan proses produksi “Anak Koin” baik itu video maupun audio menghabiskan sekitar 580 GigaByte.

b. Transkrip hasil wawancara

Mengolah data dan men-transkrip hasil wawancara dari masing-masing narasumber. Transkrip hasil wawancara ini bertujuan untuk membuat naskah *editing* yang tentunya sesuai dengan *treatment* yang sudah ada, serta memilih bagian *statement* narasumber yang akan digunakan nantinya.

c. *Breakdown* gambar

Hasil *breakdown* dipilih atas dasar pemilihan wawancara dan interaksi yang dianggap menarik dan memiliki isi, makna dan juga pesan yang tersampaikan.

d. *Rough Cut*

Durasi yang dihasilkan dari *rough cut* pada “Anak Koin” masih sangat banyak. Kendala yang ditemui ketika proses *rough cut* adalah berlimpahnya materi *shot*, sehingga menimbulkan kesulitan bagi penyunting gambar untuk mengerjakannya. *Rough cut* “Anak Koin” dilakukan hampir 3 kali sampai sudah dirasa cukup, setelah itu baru melakukan proses selanjutnya yaitu *editing offline*.

e. *Editing Offline*

Editing offline di film “Anak Koin” merupakan tahap dimana *shot-shot* yang dipilih dan alur penceritaan sudah ada dan sudah tidak bisa diubah, atau yang dikenal dengan *picture lock* dan siap untuk masuk ketahap berikutnya.

f. *Sound Mixing*

Proses *sound mixing* pada penciptaan film dokumenter ini sangat penting mengingat film “Anak Koin” tidak menggunakan ilustrasi musik,

sehingga penyelarasan antara atmosfer *shot* satu dengan yang *shot* lainnya perlu dilakukan agar penonton dapat terbawa suasana dan membangun emosi pada peristiwa yang memiliki unsur dramatik di dalam film yang disajikan.

g. *Editing Online*

Proses ini adalah tahap memperbaiki kualitas gambar (*grading*), merapikan *level* audio, dan *credit title*. Proses *editing online* memakan waktu yang lebih cepat dari proses *rough cut* dan *editing offline*.

h. Distribusi Karya (*Screening*)

Tujuan pembuatan karya “Anak Koin” salah satunya adalah menunjukkan kepada khalayak luas lewat *screening*. Proses inilah pencipta dapat menilai apakah filmnya tersampaikan dengan baik atau tidak melalui tanggapan-tanggapan dan komentar dari penonton yang menyaksikannya.

D. Pembahasan Film Dokumenter “Anak Koin”

Sesuai dengan konsep yang ditawarkan awal penciptaan, karya dokumenter “Anak Koin” menggunakan *genre* potret dan *gaya performative* untuk mendukung terciptanya film ini. *Genre* potret diwakili oleh Agus (15 tahun) yang berprofesi sebagai anak koin di pelabuhan Bakauheni. Dijadikannya Agus sebagai subyek utama dalam film ini untuk mendapatkan gambaran keseharian dan karakter anak-anak koin pada umumnya yang tidak bersekolah dan cara bersosialisasi dengan orang yang ada disekelilingnya.

Memilih menggunakan *genre* potret dikarenakan ingin menyampaikan peristiwa dan permasalahan yang dialami oleh tokoh/subyek. Sudah banyak masalah yang dihadapi oleh Agus dalam menjalankan profesinya sebagai Anak Koin, baik yang dirasakannya sendiri maupun dengan teman-temannya yang memiliki kesamaan profesi. Melibatkan orang-orang yang dekat dengan Agus juga bertujuan untuk memperkuat karakter Agus di dalam film ini.

Upaya *performative* yang ditampilkan dalam film ini yaitu mengemas tampilan semenarik mungkin. Film “Anak Koin” memang sangat sederhana dalam

bentuk penyajiannya, tidak ada ilustrasi musik dan juga tidak ada grafis-grafis yang mendukung tampilan di film ini. Namun pencipta mempunyai pandangan bahwa tampilan menarik bukan hanya dinilai dengan elemen-elemen pendukung pada gambar yang dihasilkan. Melainkan sudah cukup dengan pengambilan gambar dengan menerapkan komposisi yang baik dan penerapan berbagai macam teknik pergerakan kamera yang kemudian disajikan sedemikian rupa pada proses *editing*.

Film “Anak Koin” juga menerapkan teknik *slowmotion* pada *shot* melompat dari kapal untuk mendapatkan dramatisasi. Selain itu penggunaan *timelapse* sebagai transisi waktu juga mendukung gaya *performative* ini. Beberapa contoh *shot* yang disajikan dalam film “Anak Koin” menggunakan komposisi dan teknik pergerakan kamera yang mendukung gaya *performative* adalah sebagai berikut.

Struktur kronologis diwujudkan dalam penyusunan alur dan plot, sehingga tercipta alur cerita yang tidak melupakan subyektifitasnya. Upaya *performative* lainnya pada film “Anak Koin” diwujudkan dengan penerapan alur dan *plot*. Penggunaan struktur kronologis membantu dalam menyusun konflik yang didapat sehingga terciptanya alur cerita film yang tidak melupakan subyektifitas. Alur cerita “Anak Koin” merupakan keseharian Agus yang berawal dari kesibukan Agus bekerja menjadi Anak Koin, kembali kerumah, melewati malam dan siang bersama keluarganya kemudian kembali bekerja lagi.

Konflik tercipta dari masalah-masalah yang dihadapi subyek baik melalui perekaman gambar secara langsung maupun lewat interaksi dan wawancara dari beberapa narasumber. Salah satu contohnya adalah masalah yang dihadapi Agus yang berhasil direkam ketika berinteraksi dengan temannya mengenai adanya teguran dari TNI setempat untuk tidak *menyilem* pada malam hari. Selain itu masalah lain adalah ketika orangtua Agus menceritakan tentang masa lalu Agus yang pernah menghisap lem aibon dan menjadikan ia tidak tertarik untuk kembali sekolah lagi.

Menciptakan subyektifitas dalam dokumenter “Anak Koin” yaitu dengan menggunakan pemilihan *shot-shot* yang memiliki interaksi antara subyek dengan

orang-orang disekitarnya dan juga pemilihan statement-statement narasumber dari hasil wawancara. Subjektivitas pada dokumenter ini mengutamakan unsur fakta yang terkandung di dalamnya serta mengarahkan penonton sesuai dengan perspektif pembuat dokumenter.

Penyajian dokumenter ini dibagi menjadi 3(tiga) bagian yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Bagian awal memuat tentang *opening*/pengantar sebelum masuk kedalam cerita yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan Agus di pelabuhan ketika melakukan profesi anak koin. Bagian ini Agus memperkenalkan dirinya dan menceritakan sedikit tentang lingkup pekerjaannya melalui wawancara.

Bagian tengah adalah kegiatan Agus ketika bersama keluarganya diwaktu yang berbeda yakni malam dan pagi hari sebelum berangkat bekerja. Pada bagian ini juga diperkuat dengan wawancara Agus mengenai pandangannya merokok juga beberapa pengalaman buruk yang terjadi padanya dan wawancara orangtua Agus menanggapi profesi yang geluti Agus dari sisi buruk dan baiknya. Bagian akhir adalah kegiatan Agus yang kembali berada di pelabuhan, pada bagian ini terdapat wawancara teman Agus, Kak Renaldy, mengenai Agus dan ditutup dengan wawancara Agus tentang pandangannya kedepan dalam menjalankan profesinya sebagai Anak Koin.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembuatan film dokumenter “Anak Koin” telah melewati tahapan proses pembuatan film pada umumnya, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tujuan pembuatan film ini tidak lain adalah untuk mengenalkan kepada khalayak tentang adanya keberadaan anak koin lebih mendalam melalui karakter subyek utama yaitu Agus. Film dokumenter “Anak Koin” dalam proses realisasinya telah menyajikan sebuah kisah kehidupan dalam bentuk tingkah laku dan keseharian anak-anak pemburu koin di dermaga pelabuhan Bakauheni, Lampung pada saat ini.

Di film “Anak Koin” nampak sekali kesenjangan sosial, kemiskinan, pergaulan yang liar dan masih kurangnya keinginan untuk mengenyam pendidikan yang lebih tinggi karena adanya pandangan bahwa sekolah tidak akan lebih baik daripada bekerja yang terjadi di lingkungan anak-anak koin sehingga pada akhirnya menjadi sebuah budaya yang salah kaprah di lingkungan tersebut. Agus menjadi contoh sebagai anak yang hidup di lingkungan tersebut tetapi masih sadar akan kebaikan untuk dirinya sendiri dan keluarganya.

Sesuatu hal yang dipandang unik dan seru bagi banyak orang yang menyaksikannya namun menjadi tantangan dan beban tersendiri bagi para pelakunya. Walaupun terlihat menikmati profesinya, namun ada masalah yang mencekik otak mereka. Banyaknya ancaman dan tantangan yang dihadapi serta berbagai resiko yang mungkin terjadi pada profesi ini perlu menjadi kajian dan fokus tersendiri untuk pihak pemerintah yang ternyata belum mengambil tindakan yang mempunyai nilai guna bagi para pelakunya.

Film “Anak Koin” menggunakan *genre* potret untuk membuat suatu film yang berkesan dimata penonton setelah menyaksikannya lewat penggambaran satu subyek yang sekiranya dapat menginspirasi dan menggugah hati. Kisah hidup Agus sebagai anak koin dijabarkan melalui interaksi keseharian dan wawancara beberapa orang terdekatnya untuk memperkuat karakter Agus di dalam film ini yang kemudian disusun semenarik mungkin. Penggunaan *gaya performative* yaitu

membawa penonton melihat realita dengan unsur subyektifitas lewat pengambilan gambar dan pembentukan alur dan *plot*-nya.

B. Saran

Beberapa saran yang bisa disampaikan untuk menjadi perhatian siapa saja yang hendak membuat film dokumenter yaitu membuat karya dokumenter hendaknya juga bukan hanya sekedar memilih suatu hal yang dianggap menarik untuk diangkat tapi juga mementingkan dari tujuan dan manfaat film tersebut setelah film tersebut sampai kepada penonton. Jangan pernah berfikir bahwa menciptakan sebuah film dokumenter adalah hal yang hal mudah dan lebih praktis daripada menciptakan karya audio visual yang lain. Membuat film dokumenter banyak yang perlu kita pertimbangkan terlebih lagi bila kita mengangkat sebuah kehidupan tentang seseorang. Memilih tim produksi atau kru produksi yang solid serta berkomitmen bersama sudah terbukti dapat membuat proses produksi lebih nyaman. Konsisten terhadap waktu yang sudah ditentukan akan mempermudah jalannya proses dari awal sampai akhir. Selalu tenang untuk menghadapi beberapa masalah yang terjadi selama berproses, sebab solusi-solusi akan ada jika dihadapi dengan tenang namun tetap terus berusaha dan berpikir positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., J. Alan. *Video Editing Profesional Menggunakan Pinnacle Studio Plus 10*, Jakarta: Elex Media Komputindo. 2006.
- Ayawila, Gerzon R. *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: FFTV IKJ Press. 2008.
- Fachruddin, Andi. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2012.
- Fachruddin, Andi. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta; Penerbit Andi. 2015.
- Hampe, Barry, terj. *Making Documentary Film And Reality Videos*, Henry Holtan Company, LLC Publisher. 1997.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi dengan Single dan Multicamera*. Jakarta: Grasindo. 2013.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington: Indiana University Press. 2001.
- Nugroho, Garin. *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas. 2015.
- Nugroho, Sarwo. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta; Penerbit Andi. 2014.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008.
- Sumarno, Marselli. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Gramedia. 1998.
- Suwasono, A.A., *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. 2014.
- Tanzil, Chandra. *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah*. Jakarta: In-Docs. 2010.
- Triatmodjo, Bambang. *Perencanaan Pelabuhan*. Yogyakarta: Beta Offset. 2009.
- Mascelli, V., Joshep. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: FFTV IKJ. 2010.
- Wibowo, Fred. *Teknik Produksi Program Televisi*. Jakarta: Pinus Book Publisher. 2007.

Sumber Online

<http://ramaajendra.blogspot.co.id>, diakses pada tanggal 21 Februari 2016

<http://manajemenproyekindonesia.com>, diakses pada tanggal 21 Februari 2016

Wikipedia Pelabuhan Bakauheni, diakses pada 21 Februari 2016

Sumber Data & Wawancara

Hasil Wawancara dengan Bapak Nizom selaku Humas Dinas Sosial Provinsi Lampung.

Hasil Wawancara dengan Bpk. Heru Purwanto selaku Manager Operasional PT. ASDP Indonesia Ferry Cabang Bakauheni; 29 Februari 2016.

Hasil Wawancara dengan Bapak Wahidi selaku Humas Dinas Sosial Kabupaten Lampung Selatan.

Hasil Wawancara dengan Agus dkk sebagai Anak Koin; 29 Februari 2016.

