

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. SAMPAH

World Health Organization (WHO) definisi sampah adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang dibuang yang berasal dari kegiatan manusia dan tidak terjadi dengan sendirinya (Chandra, 2006). Undang-Undang Pengelolaan Sampah Nomor 18 tahun 2008 menyatakan sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau dari proses alam yang berbentuk padat.

Juli Soemirat (1994) berpendapat bahwa sampah adalah sesuatu yang tidak dikehendaki oleh yang punya dan bersifat padat. Azwar (1990) mengatakan yang dimaksud dengan sampah adalah sebagian dari sesuatu yang tidak dipakai, tidak disenangi atau sesuatu yang harus dibuang yang umumnya berasal dari kegiatan yang dilakukan manusia (termasuk kegiatan industri) tetapi bukan biologis karena kotoran manusia (human waste) tidak termasuk kedalamnya. Manik (2003) mendefinisikan sampah sebagai suatu benda yang tidak digunakan atau tidak dikehendaki dan harus dibuang, yang dihasilkan oleh kegiatan manusia. Para ahli membuat batasan, sampah (waste) adalah sesuatu yang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi, atau sesuatu yang dibuang, yang berasal dari kegiatan manusia, dan tidak terjadi dengan sendirinya.

2.2. KLASIFIKASI FILM

1. Film Berdasarkan Jenisnya

Berdasarkan jenisnya film dibagi menjadi dua, yaitu (<http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>) :

a) Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat

komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

b) Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

- **Film Faktual**

Menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (*news-real*), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.

- **Film dokumenter**

Selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

2. Film Dokumenter

Video dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Fenomena tersebut cukup pantas diangkat menjadi perenungan bagi penonton. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitannya dengan masa sekarang” (Brata, 2007 : 57).

Video dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, video dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin” (Javandalasta, 2011:2). Kunci utama dalam video dokumenter merupakan penyajian fakta. Video dokumenter berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. Video dokumenter merupakan merekam peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi tidak menciptakan suatu kejadian. Dalam membuat video dokumenter terdapat kriteria dimana video tersebut bagus atau tidak. berikut ini kriteria video dokumenter yang bisa dikatakan bagus :

1. Merupakan para pelaku yang sesungguhnya.

2. Tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis
3. Struktur film sederhana
4. Film berisi kenyataan atau fakta bukan rekayasa.

2.2.1 Tipe Film Dokumenter

1. Tipe *Expository*

Tipe ini berupa narasi (*voice over*) yang memaparkan/menjelaskan serangkaian fakta yang dikombinasikan bersamaan dengan gambar-gambar di film. Kekuatan narasi yaitu menyampaikan informasi abstrak yang tidak mungkin digambarkan oleh shot serta dapat memperjelas peristiwa atau *action* tokoh yang terekam kamera dan kurang dipahami. Penekanan pada jenis ini adalah penyampaian informasi.

2. Tipe *Observational*

Film dokumenter *observational* merupakan film yang filmmaker-nya menolak untuk mengintervensi objek dan peristiwanya. Mereka berusaha untuk netral dan tidak menghakimi subjek atau peristiwanya. Tipe ini juga menolak menggunakan narasi atau komentar dari luar ruang cerita. Penekanannya adalah untuk memaparkan potongan kehidupan manusia secara akurat atau mempertunjukkan gambaran kehidupan manusia secara langsung.

3. Tipe *Interactive*

Tipe dokumenter ini menjadi kebalikan dari dokumenter *observational*, pembuat filmnya menunjukkan diri secara mencolok di layar dan melibatkan diri pada peristiwa serta berinteraksi dengan subjeknya. Aspek utama dari dokumenter *interactive* adalah wawancara, terutama dengan subjek-subjeknya sehingga bisa didapatkan komentar-komentar dan respon langsung dari narasumbernya (subjek film).

4. Tipe *Reflexive*

Tipe ini lebih memfokuskan pada bagaimana film itu dibuat artinya penonton dibuat menjadi sadar akan adanya unsur-unsur film dan proses

pembuatan film tersebut. Tujuannya untuk membuka ‘kebenaran’ lebih lebar kepada penontonnya.

5. Tipe *Performative*

Tipe film dokumenter ini pada satu sisi justru mengalihkan perhatian penonton dari ‘dunia’ yang tercipta dalam film. Sedangkan sisi yang lain justru menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri. Tujuannya untuk merepresentasikan ‘dunia’ dalam film secara tidak langsung. Aspek penciptaan tersebut bertujuan untuk menggambarkan subjek atau peristiwanya secara lebih subjektif, lebih ekspresif, lebih stylistik, lebih mendalam serta lebih kuat menampilkan penggambarannya.

6. Tipe *Poetic*

Film dokumenter tipe ini cenderung memiliki interpretasi subjektif terhadap subjek-subjeknya. Pendekatan dari tipe ini mengabaikan kandungan penceritaan tradisional yang cenderung menggunakan karakter tunggal (individual characters) dan peristiwa yang harus dikembangkan.

(<http://sir.stikom.edu/77/5/BAB%20II.pdf>)

Dokumenter memiliki bentuk dan gaya bertutur yang bervariasi. Setiap bentuk dan gaya bertutur memiliki kriteria dan pendekatan spesifik. Ada banyak jenis dan bentuk penuturan dalam dokumenter. (Gerzon,2008:45) Beberapa contoh yang berdasarkan gaya dan bentuk bertutur antara lain :

1. Laporan Perjalanan

Bentuk dokumenter ini juga dikenal dengan nama *travel film*, *travel documentary*, *adventure films* dan *road movies*. Penuturan dokumenter tipe ini menengahkan adegan yang serba menantang atau menegangkan.

2. Sejarah

Produksi film sejarah dimaksudkan untuk propaganda. Karya yang dibuat untuk tujuan propaganda disebut *illusion of reality*, dalam dokumenter pola ini fakta sejarah direpresentasikan melalui interpretasi imajinatif untuk tujuan propaganda politik tertentu. Umumnya dokumenter sejarah berdurasi panjang. Ada 3 hal yang perlu

diperhatikan dalam dokumenter sejarah, yaitu: periode atau waktu peristiwa sejarah, tempat atau lokasi peristiwa sejarah, pelaku sejarah.

3. Potret atau Biografi

Isi dokumenter jenis ini merupakan *representasi* kisah pengalaman hidup seseorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan *human interest*, sementara isi tuturan bisa merupakan kritik, penghormatan atau simpati.

4. Perbandingan

Dokumenter ini dikemas ke bentuk dan tema yang bervariasi, selain dapat pula digabungkan dengan bentuk penuturan lainnya, untuk menyetengahkan sebuah perbandingan.

5. Kontradiksi

Dari sisi maupun bentuk, tipe kontradiksi memiliki kemiripan dengan tipe perbandingan, namun kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Tipe ini lebih menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai opini publik

6. Ilmu Pengetahuan

Bentuk dokumenter ini berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori, sistem berdasarkan disiplin ilmu tertentu. Dokumenter pengetahuan diperuntukkan untuk keperluan lembaga pendidikan formal atau nonformal misalnya untuk metode sistem pengajaran yang menggunakan media audio-visual.

7. Nostalgia

Dokumenter nostalgia juga bisa mengenai seorang wartawan perang yang sudah sekian tahun kemudian kembali ke lokasi tempat dia dulu pernah bertugas meliput berita peperangan atau revolusi. Bentuk nostalgia terkadang dikemas dengan menggunakan penuturan perbandingan yang menyetengahkan perbandingan mengenai kondisi dan situasi masa lampau dengan masa kini.

8. Rekonstruksi

Dokumenter bentuk ini dapat ditemui pada dokumenter investigasi dan sejarah, termasuk pula pada film etnografi dan antropologi visual. Dalam tipe ini, bagian

peristiwa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah. (Gerzon,2008:45)

9. Investigasi

Bentuk penuturan investigasi terkadang melakukan adegan rekonstruksi untuk mengungkap suatu peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

10. Association *Picture Story*

Disebut juga sebagai film eksperimen atau film seni yaitu gabungan gambar, musik dan suara atmosfer (*noise*) secara artistik menjadi unsur utama

11. Buku harian

Dokumenter jenis ini disebut juga *diary* film yang bentuk penuturannya sama seperti catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian.

12. Dokudrama

Cerita yang disampaikan merupakan rekonstruksi suatu peristiwa atau potret mengenai sosok seseorang. Dalam dunia pariwisata, dokumenter pun memiliki peluang antara lain, yang dikenal dengan sebutan profil niaga atau *company profile*. (Gerzon, 2008:45)

2.3. SUTRADARA

Sutradara sama dengan pengarah acara televisi hanya bedanya televisi menggunakan media video bukan film.(Naratama, 2004:3) Sutradara harus menguasai berbagai persoalan baik teknis maupun nonteknis. Sutradara merupakan jantungnya sebuah acara karena ia sangat bertanggung jawab terhadap hasil akhir acara itu, baik secara audio atau suara maupun visual atau gambar. (Dennis,2008:2)

Sutradara juga disebut pencipta karena menciptakan sebuah ide yang masih dibuat dalam bentuk tulisan menjadi bentuk gambar atau visual. Seorang sutradara harus punya kemampuan memimpin karena ia akan mengarahkan banyak orang yang ahli dibidangnya, seperti juru kamera, juru lampu dan juru suara sehingga mereka bekerja berdasarkan apa yang diinginkan sutradara.(Dennis, 2008:4)

Tugas dari seorang sutradara adalah menciptakan sebuah hasil karya menarik dari ide yang dicetuskan atau yang diberikan penulis naskah sehingga sutradara harus punya imajinasi. Tuntutan dari seorang sutradara adalah harus kreatif yaitu dapat menciptakan sesuatu yang menarik, berbeda, melahirkan ide-ide cemerlang. Sebagai seorang pemimpin, sutradara harus pun dituntut untuk mengetahui dan memahami bidang lain yang digeluti para pekerja dalam tim kerjanya. Peran dan tanggung jawab seorang sutradara:

1. Sutradara Sebagai Pemimpin

Sesuai dengan tugas dan wewenangnya sebagai orang yang paling bertanggung jawab pada sebuah karya produksi, sutradara harus memiliki jiwa kepemimpinan yang kuat dan mampu mengkoordinasikan proses kerja dari seluruh tim atau kru produksi. Jiwa kepemimpinan ini harus disertai kemampuan berkomunikasi dan sosialisasi dengan orang-orang yang berlatar belakang berbeda-beda.

2. Sutradara Sebagai Seniman

Untuk mencapai titik tertinggi dalam penciptaan sebuah karya, sutradara harus punya kemampuan berimajinasi dengan kreatif, instan, dan inovatif. Daya imajinasi kreatif ini didapat dari kepekaan atas rasa seni artistik.

3. Sutradara Sebagai Penasehat Teknik

Seorang sutradara televisi harus siap menjadi penasehat teknik produksi baik produksi *single* maupun *multicamera*. Kemampuan teknik ini harus didukung dengan pengetahuan dan wawasan *broadcast* yang memadai, mulai dari unsur video, audio, tata cahaya hingga peralatan *editing* untuk paska produksi.

Seorang sutradara dokumenter harus memahami proses pelaksanaan produksi yang terbagi dalam 3 tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi dan Paska Produksi. (Gerzon,2008:85)

1 Pra Produksi

a. Riset atau *observasi* di lapangan

Meliputi pencarian data – data, metode pengumpulan data, studi pustaka, ijin produksi

b. Persiapan naskah atau skenario

Dalam proses ini dibuat suatu alur cerita yang diinginkan oleh sutradara kemudian dibuat filmnya

c. Pemilihan kerabat kerja

Pemilihan ini sesuai dengan bidang masing-masing dan tanggung jawab masing-masing *crew*

d. Pemilihan narasumber

Mencari narasumber yang mampu lebih memahami materi dan detail jawabanya ketika memberikan penjelasan

e. Pemilihan lokasi

Mencari lokasi *shooting* yang sesuai dengan adegan didalam cerita atau naskah yang sudah ada dan sudah *diobservasi*

f. Perencanaan produksi

Sebelum melaksanakan shooting, kita harus mempersiapkan daftar jadwal obyek yang terlebih dahulu diambil gambarnya

g. Memeriksa peralatan

Memeriksa peralatan adalah penting, dengan demikian kita akan mengetahui peralatan mana yang rusak namun bisa digunakan, peralatan mana yang siap pakai atau peralatan apa saja yang perlu ditambah

h. Meninjau ulang lokasi *shooting*

Memeriksa ulang keadaan tempat shooting sebaiknya dilakukan satu hari sebelum proses shooting berlangsung, agar dapat menyiapkan peralatan seperlunya untuk shooting di tempat itu dan mengatur penyimpanan alat serta mencari pos untuk crew beristirahat

i. Perhitungan anggaran

Perhitungan anggaran perlu dilakukan untuk mengetahui jumlah dana yang diperlukan *shooting* dari awal hingga akhir. Mulai dari pengeluaran untuk konsumsi, biaya akomodasi dan keperluan lainnya

2 Produksi

Dalam proses produksi, seluruh *crew* mempersiapkan dan melakukan pengecekan alat yang digunakan dalam proses produksi. Seperti kamera yang digunakan, menggunakan *lighting*, audio. Setelah itu melakukan pengambilan gambar sesuai dengan *shooting list*. Dalam proses produksi ini tugas seorang sutradara sangatlah penting, karena sutradaralah yang memimpin jalannya proses produksi.

Secara khusus, sutradara dokumenter adalah individu yang harus kreatif. Menguasai teori film dan *sinematografi* saja tidak cukup, karena seorang sutradara harus memiliki

pengetahuan umum dari berbagai ilmu. (Gerzon, 2008:106) Setidaknya seorang sutradara harus memahami makna dan tujuan dari metode dasar pembuatan film, yaitu:

a. Gerak kamera: *pan, tilt, zoom, crabs, track, dollie*

Bahasa pergerakan kamera terbagi dalam dua kategori: Kamera Diam (*Still*) dan Kamera Bergerak (*Move*).

a) Kamera diam atau *Still*: bagian *mounting* diam, yang bergerak hanya lensa dan *camera head*.

- *ZOOM*

pergerakan elemen-elemen lensa sehingga mempengaruhi adanya perubahan sudut pandang (*view of angle*) dan ukuran gambar (*picture size*).

- *ZOOM IN (ZI)*

teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari *wide angle lens* atau gambar yang luas menuju *narrow angle lens* atau gambar yang lebih sempit ke satu objek. Gambar objek menjadi besar dan seakan-akan datang mendekat ke penonton dengan latar belakang sedikit kabur/ *soft focus/ out focus/ blur*.

Tujuan: memperlihatkan dalam suasana ini terdapat objek yang dinilai penting.

- *ZOOM OUT (ZO)*

teknik pengambilan gambar dengan pergerakan lensa dari *narrow angle lens* atau gambar sempit menuju *wide angle lens* atau gambar yang lebih luas dengan objek yang sama. Gambar objek menjadi kecil seakan menjauhi penonton dengan latar belakang menjadi jelas atau *in focus*. Dengan tujuan memperlihatkan objek utama berada didalam suasana tersebut.

b) Kamera bergerak atau *move*: semua bagian kamera, lensa *camera head-mounting* ikut bergerak.

- *TRACKING*

pengambilan gambar dengan pergerakan seluruh badan kamera pada bidang horisontal mendekati/ menjauhi objek tanpa pergerakan lensa, sehingga mempengaruhi adanya perubahan sudut pandang (*view of angle*) dan ukuran gambar (*picture size*).

- *TRACK IN*

kamera bergerak perlahan menuju atau mendekati objek. Makna psikologis gambar: adanya rasa ketegangan pada objek yang akan dituju, meningkatkan pusat perhatian dan rasa ingin tahu, memberi kesan penonton seolah-olah bergerak ke arah objek utama, *background* menjadi *out focus* atau *blur*.

- *TRACK OUT*

kamera bergerak perlahan menjauhi objek. Makna psikologis gambar: mengurangi titik perhatian dan mengurangi ketegangan/ rasa ingin tahu, ada kelegaan pada objek utama, memberi kesan penonton seolah-olah bergerak menjauhi objek utama, *background* menjadi *in focus*.

- *PANORAMA (PAN)*

pergerakan kamera pada bidang horisontal atau kamera menoleh (dari kiri ke kanan atau sebaliknya) sesuai kecepatan yang diinginkan, kamera tetap pada porosnya.

Tujuan: untuk mengikuti arah gerakan objek ke kiri (*Pan Left*) atau ke kanan (*Pan Right*), menunjukkan panorama atau pemandangan di sekitar lokasi (sebelah kiri atau kanan), menghubungkan satu unsur gambar yang terkait dengan unsur gambar lainnya.

- *PAN LEFT*

kamera bergerak menoleh ke kiri dari objek utama.

- *PAN RIGHT*

kamera bergerak ke kanan objek utama.

- *TILT*

pergerakan kamera pada bidang vertikal (dari atas ke bawah atau sebaliknya) atau kamera menunduk-mendongak, kamera tetap pada porosnya.

- *TILT UP*

kamera bergerak mendongak. Dengan tujuan untuk menunjukkan ketinggian atau bagian tertinggi dari suatu unsur gambar, adanya rasa keingintahuan apa yang ada kemudian, menghubungkan unsur gambar yang satu dengan yang lain dari bawah ke atas, memvisualisasikan panorama di atas objek utama.

- *TILT DOWN*

kamera bergerak menunduk. Dengan tujuan untuk menunjukkan bagian terendah dari suatu objek atau menunjukkan keberadaan objek dibawah, menghubungkan unsur gambar terkait dari atas ke bawah, menunjukkan panorama di bawah objek utama.

b. Kesenambungan : *shot, scene, sequence, screen, direction*

a. *Shot*: aktivitas perekaman mulai dari menekan tombol rekam pada kamera hingga diakhiri stop

b. *Scene*: tempat atau setting dimana sebuah cerita akan dimainkan

c. *Sequence*: rangkaian dari beberapa scene dan shot dalam satu kesatuan utuh

c. Memotivasi emosi penonton

d. Cutaways, untuk menyingkat waktu dan mengubah *point of view*, terutama bila mengalami kesalahan *screen direction*

e. Arti setiap *shot*: memahami dampak dari tipe-tipe *shot* pada emosi penonton.

Sebagai seorang sutradara, setidaknya kita memahami tentang shot pengambilan gambar.

Secara dasar terdapat 3 tipe *shot* yaitu *Long Shot* (LS), *Medium Shot* (MS) dan *Close Up* (CU) .

a) *LONG SHOT* (LS)

Shot jarak jauh untuk memperlihatkan hubungan subjek dengan latar belakangnya, umumnya dipakai untuk memberikan orientasi atau *establishing shot*. Bisa juga sebagai *shot* untuk menimbulkan suasana yang memperlihatkan arah, tujuan dan maksud dari suatu gerakan. Yang masuk dalam kelompok LS antara lain *Extreme Long Shot* (XLS/ELS), *Long Shot* (LS), *Medium Long Shot* atau *Full Shot* (MLS/FS).

- *Extreme Long Shot*

Gambar suasana tidak mempunyai batasan ukuran, sedangkan objek hampir tidak terlihat. Untuk pengambilan subjek yang sangat jauh, subjek itu sendiri sudah hampir tidak kelihatan, karena lebih mengutamakan latar belakang untuk memberikan informasi tempatnya. *Shot* ini menggunakan lensa bersudut lebar dan biasanya diambil dari suatu ketinggian

- *Long Shot*

Gambar suasana dimana batasan objek sepertiga dari gambar, latar belakang lebih dominan. *Shot* ini untuk memperlihatkan hubungan subjek dengan latar belakangnya, umumnya dipakai untuk memberikan orientasi atau *establishing shot*.

- *Full Shot*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai ujung kaki, sementara latar belakang masih menjadi bagian dari frame.

b) *MEDIUM SHOT (MS)*

Objek orang yang diambil dengan MS akan tampak dari kepala sampai kira-kira ke pinggang. Shot ini menjembatani antara LS dengan CU. Yang masuk dalam kelompok MS antara lain *Medium Shot (MS)*, *Knee Shot (KS)*.

- *Medium Shot*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai pinggang

- *Knee Shot*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai lutut, latar belakang masih dalam bagian frame.

c) *CLOSE UP (CU)*

Jarak kamera yang mengambil bagian suatu objek, sub-objek. Atau bisa diartikan *shot* penekanan untuk mengundang perhatian terhadap suatu aspek dari subjek. Dalam kaitannya subjek adalah manusia, maka *shot* pada bagian wajah saja, tangan saja, dada saja, atau kaki saja. *Shot* ini mudah menimbulkan reaksi, tanggapan dan emosi. Yang termasuk dalam kelompok CU antara lain *Medium Close Up (MCU)*, *Close Up (CU)*, *Big Close Up (BCU)*, *Very Close Up (VCU)*, *Extreme Close Up (XCU/ ECU)*.

- *Medium Close Up*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai dengan dada

- *Close Up*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai pundak.

- *Big Close Up*

Gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai dengan dagu

- *Very Close Up*

Gambar objek dimana batasan objek mulai dahi/antara pelipis dengan rambut sampai dagu

- *Extreme Close Up*

Gambar detail sebagian anggota tubuh objek, juga bisa untuk memperlihatkan benda kecil dari dekat atau memperlihatkan bagian yang diperbesar dari sebuah benda atau bagian manusia, misalnya tangan, hidung, mata, telinga.

Dan dalam pembuatan film, selain kamera sutradara juga harus memahami tentang jenis lensa dan fungsinya, yaitu :

- *Lensa wide*
lensa dengan sudut pengambilan luas
- *Lensa normal*
lensa yang secara prespektif dianggap mewakili mata manusia dalam melihat dunia dan sekitarnya
- *Lensa tele*
lensa dengan sudut pengambilan sempit

3 Paska Produksi

Sutradara dokumenter berkonsentrasi pada sejumlah adegan, lokasi, waktu dan aksi. Seluruh pengambilan gambar baru memiliki arti informasi yang konkret setelah proses penyuntingan selesai dilakukan. *Editing* berfungsi untuk merangsang suatu kreasi berdasarkan *shot* yang ada yang kemudian dikemas menjadi karya film yang utuh. (Gerzon,2008:138)

Dalam proses paska produksi tugas seorang sutradara adalah mendampingi dan mengarahkan sesuai dengan yang diinginkan atau sesuai dengan naskah *editing*. Proses *editing* video dibagi dalam dua tahap. Pertama, tahap *offline* kedua tahap *online*. Pada prinsipnya, proses penyuntingan film atau video sama saja, hanya peralatan dan teknik atau teknologi saja yang kerjanya berbeda. Tahap *offline* sama dengan proses *selection of shot and action, assembly cut* sekaligus *rough cut*. Kemudian tahap *online* adalah *fine cut* atau *final cut*. *Selection of shot and action*, sutradara dan editor mengevaluasi keseluruhan hasil *shooting* kemudian mencatat gambar atau *shot* adegan yang dianggap terbaik. *Assembly cut* atau *first assembly, shot - shot* terbaik mulai dipotong dan disusun sesuai kode nomer urut yang diberikan. *Rough cut*, proses editor mulai menyesuaikan urutan pemotongan dengan mengacu pada naskah. Yang dimaksud dengan *fine cut* atau *final cut* adalah saat proses *editing* mendekati tahap akhir yaitu setelah editor melakukan pemilihan, pemotongan, dan

merangkai urutan *shot* sesuai dengan tempo atau irama. Kemudian penyesuaian suara atau *sound mixing*.

2.4. HARDWARE DAN SOFTWARE YANG DIGUNAKAN

Spesifikasi *hardware* dan *software* menentukan kualitas dan efisiensi waktu dalam proses pembuatan film dokumenter.

2.4.1. Kamera Video

Kamera video adalah perangkat perekam gambar video yang mampu merekam gambar digital dari mode gambar analog. Kamera video termasuk salah satu produk teknologi digital, sehingga disebut pula salah satu perangkat digitizer yang memiliki kemampuan mengambil input data analog berupa frekuensi sinar dan mengubah ke mode digital elektronik. (<http://www.youblisher.com/p/504221-kamera-video/>, diakses tanggal 9 Desember 2016).

Menurut media rekamnya kamera video dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Kamera Analog (Film)

- Kamera video analog merekamkan imej dan menyimpannya dalam bentuk analog (film)
- Cara penyimpanan video hasil jenis ini adalah dalam bentuk kaset video yang terdapat dalam berbagai bentuk seperti format VHS, VHS-C, HI* dan U-MATIC
- Video jenis analog ini hanya boleh dimainkan pada pemain video yang sesuai dengannya.

2. Kamera Digital

- Kamera digital merekam imej dan menyimpannya dalam bentuk digital
- Menggunakan kaset video yang berada dalam format DVC (Digital Video Cassette)
- Boleh disambung ke komputer dengan menggunakan kabel fire wire
- Penyuntingan video yang dihasilkan boleh dibuat dengan menggunakan sulingan yang sesuai. (Nur Amira Amri, 2012, *Jenis-Jenis Kamera Video*, <https://prezi.com/7aweelixsb8e/jenis-jenis-kamera-video/>, diakses tanggal 9 Desember 2016)

Jenis-jenis kamera lainnya :

1. Kamera studio / *stationer*

Kamera studio / *stationer* yaitu kamera *docking* untuk studio kameranya agak besar dan berat, fasilitas *focusing* dan *zooming* dikendalikan dari *stick handle*, fasilitas *recording* oleh VTR berada diruang *master control*. Kamera studio televisi dibagi menjadi dua yaitu :

- Kamera *monochrome* atau kamera hitam putih yang sekarang sudah jarang digunakan.
- Kamera berwarna, menghasilkan gambar berwarna.

2. Kamera elektronik

Kamera elektronik hitam putih maupun berwarna mempunyai tiga bagian yaitu :

- Sistem lensa yang berfungsi untuk membentuk banyak benda yang memantulkan sinar kedalam benuk bayangan yang lebih kecil.
- Kamera itu sendiri memiliki peralatan yang lebih berguna untuk mengubah sinar optik itu kedalam gelombang listrik.
- Viewfinder, yaitu berfungsi untuk mengubah kembali gelombang listrik itu kedalam gambar televisi sama dengan bayangan gambar yang dihasilkan oleh sistem lensa.

Pada setiap kamera terdapat bagian-bagian tertentu dengan fungsi yang berbeda-beda seperti :

a) *View Finder*

Berfungsi sama dengan monitor, fungsinya untuk melihat gambar hasil bidikan lensa, mencari *focus*, mencari komposisi yang di inginkan.

b) *Color bars*

Berfungsi untuk mengatur warna pada awal penggunaan awal kaset, juga untuk mengthasikan penggunaan kaset.

c) *Filter*

Ada 4 pilihan dalam menggunakan fasilitas *filter* yaitu :

- 1) Filter 1, digunakan untuk *shooting interior* / dalam ruang dengan cahaya *tungsten light*, biasanya juga dengan cahaya *day light* seperti neon.
- 2) Filter 2, digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan dengan cahaya *day light*.
- 3) Filter 3, digunakan untuk *shoting out door* / luar ruangan kondisi mendung.
- 4) Filter 4, digunakan untuk *shooting out door* dengan kondisi pencahayaan *day light*, biasanya *filter* ini dilengkapi dengan *effect croos*.

d) *White and Black balance*

Setiap akan melakukan *shooting* kameramen wajib melakukan *white and black balance* untuk menetralsir kondisi saat mau melakukan *shooting* di waktu dan tempat yang berbeda dengan kondisi yang berbeda.

e) *TallyTally*

Adalah indikator yang menandakan bahwa kamera sedang kondisi *recording*.

f) *Gain*

Fasilitas untuk menambah intensitas cahaya sebesar 1 ½ stop. *Gain* digunakan bila *root shooting* kekurangan cahaya sementara kita tidak membawa lampu.

g) *Zebra*

Indikator yang menandakan benda dikamera memiliki sensitif yang tinggi.

h) *Shutter*

Bukaan dan tutupan yang akan bekerja sesuai dengan kecepatan (*speed*) yang akan digunakan. (Nur Amira Amri, 2012, *Jenis-Jenis Kamera Video*, <https://prezi.com/7aweelixb8e/jenis-jenis-kamera-video/>, diakses tanggal 9 Desember 2016)

2.4.2. Penyangga / Statip Kamera

Untuk menjaga kamera agar tetap tenang dan tidak terlalu banyak goyang (*shaking*), maka diperlukan penyangga kamera. Ada beberapa macam penyangga kamera:

1. Tripod

Tripod adalah alat penyangga kamera yang memiliki tiga kaki. Pada tripod terdapat 3 bagian utama: kepala tripod untuk meletakkan kamera, tuas pengendali dan kaki. Selain itu, tripod juga dilengkapi dengan water pass atau pengukur derajat kemiringannya. Kepala tripod didesain untuk dapat digerakkan ke segala arah: ke kiri-kanan (*panning*), ke atas-bawah (*tilting*).

2. Monopod

Secara umum monopod sama dengan tripod, baik fungsi maupun bagian-bagiannya. Perbedaan antara tripod dengan monopod hanyalah terletak pada kakinya. Sesuai dengan

namanya, monopod hanya memiliki satu kaki. Monopod sangat berguna ketika kita melakukan shooting di tempat yang ramai ataupun di tempat yang miring dan tidak rata.

3. Trolley

Trolley adalah landasan yang memiliki tiga buah roda. Trolley biasanya digunakan untuk landasan tripod. Tripod yang diletakkan di atas trolley dapat digerakkan secara bebas dengan mendorongnya. Penggunaan tripod di atas trolley mengandaikan permukaan landasan yang rata. Jika tidak, maka gerakan trolley akan tersendat-sendat dan hasil rekaman gambar akan cenderung bergetar-getar (*shaking*).

4. Dolly

Dolly adalah alat penyangga kamera yang berbentuk seperti kereta yang digerakkan di atas landasan berupa rel. Untuk menggerakkannya di atas rel, diperlukan petugas khusus untuk mendorongnya. Kamera beserta operatornya berada di atasnya. Studio Pedestal Studio Pedestal adalah penyangga kamera yang khusus digunakan untuk produksi di dalam studio. Jika boleh dikatakan, studio pedestal adalah gabungan tripod dengan trolley. Kameraman bebas menggerakkannya ke mana pun dikehendaki. Tuas pengendali pada studio pedestal menyerupai alat kemudi pada *mobiCrane* atau *Boom Crane* atau boom adalah penyangga kamera berkaki tiga yang berleher panjang. Kameraman tidak perlu memegang kamera secara langsung. Arah kamera dapat diatur/ dikendalikan dari bawah, karena di bagian bawah terdapat tuas untuk menggerakkan kamera. *Crane* atau *boom* sangat berguna untuk pengambilan gambar dari sudut *high angle*. Itulah alasannya kenapa leher *crane* atau *boom* didesain berukuran panjang seperti leher jerapah.

5. Jib Traveller

Jib traveller adalah alat penyangga kamera yang bentuknya hampir sama dengan *crane/boom*, tetapi ukurannya bisa sampai 4 kali lipat lebih besar. Selain itu, perbedaannya terletak pada adanya monitor di bagian pengendalinya untuk mengontrol gambar yang sedang direkam. (<http://www.kotakinfo.net/2014/03/jenis-jenis-penyangga-kamera.html>, diakses tanggal 9 Desember 2016)

2.4.3. Software Editing

- a. Adobe Premiere CC 2015

Adobe Premiere Pro adalah *timeline* berbasis video editing software aplikasi. Ini adalah bagian dari Adobe Creative Cloud, sebuah suite desain grafis, *video editing*, dan aplikasi pengembangan web yang dikembangkan oleh Adobe *Systems*. Premiere Pro mendukung banyak kartu video editing dan plug-in untuk pengolahan dipercepat, mendukung format *file* tambahan, dan video / efek audio. Dimulai dengan versi di Creative Cloud 2015 (CC 2015), itu adalah sebuah aplikasi 64-bit asli untuk Mac dan Windows, menjadikannya salah satu dari beberapa cross-platform sistem non-linear editing (NLEs) yang tersedia. Sebagai aplikasi 64-bit, tidak berjalan pada 32-bit komputer.

Premiere Pro digunakan oleh lembaga penyiaran seperti BBC dan The Tonight Show ini telah digunakan dalam film, seperti The Social Network. Kapten Abu Raed, dan Monster, dan tempat-tempat lain seperti Confessions Tour Madonna. Fitur Premiere Pro mendukung *editing* video resolusi tinggi hingga 10.240 x 8.192 resolusi, sampai dengan 32-bit per warna saluran, baik RGB dan YUV. Audio sampel-tingkat pengeditan, VST plug-in dukungan audio, dan 5,1 surround sound pencampuran yang tersedia. Plug-in Premiere Pro arsitektur memungkinkan untuk impor dan ekspor format di luar yang didukung oleh QuickTime atau DirectShow, mendukung berbagai macam format *file* video dan audio dan codec pada kedua MacOS dan Windows. Ketika digunakan dengan garis *Neo Cineform* dari plug-in, mendukung pengeditan 3D dengan kemampuan untuk melihat materi 3D menggunakan monitor 2D, sementara membuat penyesuaian individu mata kiri dan kanan.

Software Adobe Premiere Pro CC 2015 Berguna untuk produksi video, memungkinkan Anda bekerja lebih cepat, Bekerja native dengan format video yang Anda inginkan dan mempercepat produksi dari naskah ke editing, encoding, dan pengiriman akhir. Impor dan ekspor Apple Final Cut Pro dan Avid proyek dalam Adobe Premiere Pro sehingga Anda dapat menjelajahi kemungkinan baru dengan After Effects, Photoshop, dan perangkat lunak Adobe lainnya, membawa integrasi timesaving antara alat Adobe untuk proyek-proyek yang dibuat dalam NLEs lain. Menyelaraskan skrip untuk rekaman dan kemudian mengoptimalkan video untuk membuatnya menarik dengan layanan gratis CS Live untuk waktu yang terbatas. *Edit video native* dalam

format terbaru termasuk, AVCCAM, XDCAM HD 50, DPX, P2, XDCAM, dan kamera DSLR, tanpa *transcoding* atau *rewrapping*.

Buka *workflow* dengan perangkat lunak Final Cut Pro dan Avid, ini Membawa manfaat untuk seluruh proyek dengan mengimpor dan mengekspor proyek dari NLEs lain.

b. Adobe After Effect CC 2015

Dalam pembuatan *Bumper* maupun efek-efek yang ada didalam film penulis membuat *Bumper* ini dari Adobe After Effect CC 2015 karena hasil yang dihasilkan sangat bagus. Penggunaan Adobe After Effect pun lebih mudah daripada aplikasi lainnya. Aplikasi ini juga dapat disinkronkan dengan Adobe Premiere Pro CC 2015 sehingga dapat mempermudah proses *editing*.