

BAB II

KAJIAN TEORI DAN STUDI EKSISTING

2.1 Studi Literatur Gulat Okol

Dalam (Wawancara, 15-12-2021) yang dilakukan penulis kepada sesepuh Desa Setro (Bapak Aziz) budaya gulat okol sudah ada sejak nenek moyang, turun temurun dilestarikan oleh masyarakat sekitar dan masih terjaga sampai sekarang. Menurut Bapak Aziz, sejarah gulat okol muncul pada abad ke-19 yaitu saat terjadi kemarau panjang di wilayah Desa Setro dan wilayah Kecamatan Menganti. Tumbuhan dan ladang mengering dan matie sehingga ternak warga susah mendapat makanan, dengan kejadian tersebut warga dan pengembala berdoa Bersama. Atas kehendak Tuhan YME hujan turun, semua orang bersuka cita termasuk para penggembala mereka saling berpelukan dan mendorong satu sama lain. Warga Desa Setro memiliki istilah (Srokol-Srokolan) sebagai bentuk luapan hati dan rasa syukur kepada Tuhan YMA. Kata *Srolol-Srokolan* itulah yang menjadi cikal bakal kata okol yang saat ini kita sebut gulat okol. Konsep yang di usung pengembala pada jaman dulu dalam gulat okol adalah persahabatan yaitu jika ada yang kalah mereka akan meluapkan dengan cara berlari dan menantang dikemudian hari dengan melakukan gulat okol kembali. Singkat cerita, semakin menjamurnya permainan tersebut membuat menarik banyak minat dari masyarakat sehingga pemangku desa menjadikan tradisi ini sebagai tradisi tahunan pada saat bersih desa atau sedekah bumi untuk memeriahkan dan sebagai ajang silaturahmi sesama warga.

Pentingnya pengetahuan dan penjelasan kepada masyarakat karena gulat okol berkaitan dengan adu fisik, sehingga dibutuhkan peraturan yang berfungsi sebagai batasan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Saat gelaran gulat okol berlangsung, salah satunya adalah penggunaan selendang sebagai pegangan yang berfungsi sebagai pegangan agar tidak menimbulkan gesekan yang diakibatkan saling melukai dibagian pinggang. Hal menarik lainnya adalah pemakaian udeng dan selendang pada saat bertanding yaitu makna udeng sebagai mahkota yang berharga karna jika dalam permainan gulat okol udeng terlepas maka pegulat dinyatakan kalah. Dalam setiap pertandingan gulat okol akan dipimpin pelandang atau wasit. Adapun media pendukung lain seperti gamelan sebagai lantunan penyemangat bagi pegulat dan mengundang masa untuk melihat serta alas agar menghindari pegulat dari cedera.

Tradisi yang timbul dari kebiasaan masyarakat yang cukup sederhana berkembang menjadi tradisi yang dikenal dan menjadi sarana silaturahmi antar masyarakat. Gulat okol adalah budaya yang sangat unik dan menjadi budaya yang melekat pada warga Desa Setro dan

sekitarnya, sehingga dibutuhkan media untuk menjaga keutuhan budaya tersebut sebagai rujukan informasi agar masyarakat luas tau secara utuh tentang gulat okol.

2.2 Studi Literatur Film

2.2.1 Pengertian Film

Pengertian umum tentang film yaitu suatu pertunjukan yang bersifat audio visual yang di tampilkan di suatu tempat tertentu untuk menyampaikan pesan tertentu pada sekelompok orang. Dalam hal yang lain, film juga diartikan sebuah kumpulan gambar yang ada di dalam kamera lalu dirangkai sedemikian rupa dan ditampilkan di layar. Tujuan menggunakan media film agar pesan yang disampaikan mudah di mengerti karna film adalah media masa yang efektif (Effendy, Mari Membuat Film, 2009).

Tujuan film yaitu sebagai media komunikasi, sehingga pesan yang ingin disampaikan harus mudah diterima oleh para penonton. Dalam hal tersebut meliputi kejelasan pesan yang disampaikan dan moral yang terkandung didalamnya sebagai media untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sikap (Saleh, Film yang Efektif sebagai Media Promosi Kesehatan, 2016 : 74-75).

2.2.2 Format Film

Sejarah film menjelaskan asal mula film yang muncul pada abad ke 19, tetapi isi dan fungsi yang disajikan masih sangat jarang, penjelasan dalam buku Komunikasi massa, Mc Quail (2011, p.35). Film juga merupakan sarana komunikasi sejati dalam arti dapat dengan cepat menjangkau sebagian besar penduduk bahkan di daerah pedesaan. Film kemudian berkembang menjadi alat presentasi dan distribusi untuk tradisi hiburan lama dengan cerita, musik insidental, drama, humor, dan tip teknis untuk konsumsi populer (Pratama, 2016).

2.2.3 Jenis-Jenis Film

Jenis film menurut Heru Effendy (2009: 3-6) diantaranya yaitu :

- a. Film cerita pendek
- b. Film cerita panjang
- c. Film dokumenter
- d. Ada juga film jenis lain meliputi (iklan televisi, video klip, profil perusahaan dan acara televisi)

2.3 Studi Literatur Film Dokumenter

2.3.1 Pengertian Film Dokumenter

Awal dari film dokumenter dapat dilihat sebagai awal dari sinema itu sendiri. Dokumenter adalah nama film pertama oleh Lumière bersaudara tentang perjalanan (laporan

perjalanan). Pada bulan Desember 1895, Lumière bersaudara merilis film teater pertama, *The Arrival of a Train* dan *Workers leaving the Lumiere factory* ditandai sebagai film pertama dari sejumlah film yang dibuat oleh Lumière bersaudara. Disebut 'realitas' seperti judulnya, film-film ini menangkap peristiwa singkat kehidupan sehari-hari. Film-film ini dipertunjukkan kepada publik di seluruh dunia oleh agen perjalanan serta orang-orang lokal yang dilatih untuk bekerja dalam pembuatan film. Hasil dari berita ini adalah seolah-olah berbohong karena penonton menikmati adegan kehidupan sehari-hari yang akrab ketika ditampilkan di layar. Dalam film *Workers leaving the Lumiere factory* terlihat jelas bahwa para pekerja difilmkan secara diam-diam dan tidak melihat ke kamera. Pada tahun 1920-an, mulai muncul tokoh-tokoh terkemuka dalam sinema dokumenter yang berdampak besar pada dunia film dokumenter seperti Robert Flaherty, John Grierson dan Dziga Vertov (PUTRA, 2018 : 8).

2.3.2 Jenis-Jenis Film Dokumenter

Jenis film dokumenter dapat dijadikan acuan gaya bercerita dalam film tersebut. Dokumenter menurut (DIRGANTARA, PERANCANGAN FILM DOKUMENTER, 2018 : 9-10).

a. Dokumenter laporan perjalanan

Yaitu suatu film dokumenter yang merekam sesuatu cerita perjalanan tercipta pertama kali saat seseorang yang meneliti sebuah pedalaman. Contohnya film yang dibuat oleh Cherry Kearton dengan judul "*In Seville*" (1909).

b. Dokumenter sejarah

Film ini tercipta karena memiliki tujuan yaitu menggiring opini seseorang agar pemikiran sama dengan apa yang dilihat, dalam artian film dokumenter tentang sejarah ini adalah suatu bentuk propaganda yang dipergunakan untuk perang yang populer pada perang dunia I-II.

c. Film dokumenter tentang potret atau biografi

yaitu suatu film yang dibuat atas dasar perjalanan hidup seseorang tokoh atau masyarakat yang memiliki kisah menarik.

d. Film dokumenter tentang perbandingan

yaitu membahas tentang suatu hal yang bersifat perbedaan, contohnya membahas tentang keadaan di suatu tempat yang baik dan suatu tempat yang tidak baik.

e. Film dokumenter tentang ilmu pengetahuan

Film dokumenter tentang ilmu pengetahuan yaitu film sebagai media untuk pembelajaran dan berisi tentang teori tertentu dan dibuat oleh lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran.

f. Film dokumenter tentang nostalgia

Film dokumenter tentang nostalgia yaitu film yang dibuat sebagai bentuk mengingat masa lalu dan napak tilas kejadian yang telah terjadi, contoh seperti film perang.

g. Film dokumenter tentang rekontruksi

Film dokumenter tentang rekontruksi yaitu suatu film yang pembuatannya diambil dari sepenggal kisah yang ada. Dirangkai berdasarkan fakta dan fokus dalam pembuatan film ini yaitu paparan pesan yang terkandung dalam peristiwa yang di angkat.

h. Film dokumenter tentang investigasi

Film dokumenter tentang investigasi yaitu suatu film yang didasari atas cerita yang belum terungkap, yang kejadiannya menjadi berita hangat pada masa kejadian peristiwa tersebut. Tetapi metode pembuatan film ini yaitu jurnalistik dan kadang disebut juga film dokumenter jurnalistik.

2.3.3 Unsur-Unsur dalam Film Dokumenter

Menurut (Pranata, 2019), dalam unsurnya film dokumenter tidak memiliki plot tetapi struktur yang umumnya didasarkan pada tema atau argumen pembuat film (yang ahli dalam metode dan teknik pembuatan film).

Jenis film dokumenter cenderung mengelompok dari pendekatan bentuk yang kasat mata dan dapat dirasakan oleh penonton, sehingga lebih mendekati gaya film seperti unsur pementasan, sinematografi, montase dan suara. Klasifikasi jenis film dokumenter adalah

- a. Jenis pameran,
- b. Jenis observasi,
- c. Jenis interaktif,
- d. Jenis reflektif,
- e. Jenis performatif,
- f. Jenis puisi

2.3.4 Struktur Bertutur

Tentunya penulisan dalam cerita film dokumenter memiliki kaidah-kaidah yang di tetapkan. Menurut Aryawaila (2018:86), perkembangan dalam documenter yaitu dalam fakta yang ada dan tidak diam pada situasi statis. Perubahan dalam waktu, fisik dan psikologis. Dalam film dokumenter beda kasus dengan film fiksi yang mengikuti alur yang sudah dibuat, didalam pembuatan film dokumenter kita harus mengikuti kejadian yang ada di lapangan. Dengan hal tersebut tugas sutradara mengemas film dokumenter tersebut agar menjadi film yang menarik. Ada tiga struktur bertutur menurut Aryawaila (2018:86).

a. Secara kronologis

Adegan disusun secara urut dari awal hingga akhir sesuai perjalanan waktu.

b. Secara tematis

Yaitu adegan yang mengelompokan tema sesuai sebab dan akibatnya dan penulis dapat menggabungkan sebab dan akibat dalam satu adegan melalui dasar fakta yang disusun pada satu sekuens. Hal ini dapat digunakan saat fokus cerita lebih kepada aktivitas kehidupan atau lokasi terjadinya peristiwa.

c. Secara dialektik

Yaitu adegan yang lebih dramatik dalam peranannya karena adegan yang diangkat adalah suatu masalah yang diangkat dan langsung diberi penjelasan jawabannya. Dalam artian jika terjadi aksi akan langsung di timpa dengan solusi. Dalam struktur bertutur penulis lebih mengarah struktur bertutur secara tematis sebagai penuturan pada tugas akhir ini. Karena variasi menarik yang disugukan dalam bertutur secara tematis dan digabungkan dengan peristiwa yang ada, sehingga menghasilkan sesuatu yang menarik.

2.4 Studi Literatur Elemen Visual

2.4.1 Aspek Sinematografi

Dalam sinematografi memiliki peran penting dalam setiap produksi film maupun televisi. Naskah yang dibuat tidak hanya sekedar divisualkan namun aspek sinematografi memberikan penekanan dalam setiap hasil gambar yang ditampilkan (Saputri, 2917). Terdapat tiga aspek dalam film dokumenter yang di rancang oleh penulis. Aspek yang dimaksud adalah (1) Kamera, (2) Framing, (3) Durasi gambar.

1. Kamera

a. Jenis kamera

Untuk pembuatan film, kamera yang digunakan yaitu kamera film dan kamera digital (Pratista, 2008:90). Kamera film menggunakan seluloit sedangkan kamera digital menggunakan format video. Pemilihan kamera tentunya harus tepat agar hasil yang didapat sesuai dengan yang diharapkan. Dalam perancangan film dokumenter ini penulis menggunakan kamera Sony a6000 dengan kualitas resolusi 1920x1080.

b. Tonalitas

Yaitu pengaturan dalam segi warna dan gambar yang di atur dalam *contrast*, *brighthness*, *color* dan lainnya. Unsur gelap dan terang serta warna muda dan tua dapat di atur (Parista, 2008: 91). Dalam film tonalitas sangat penting sebagai peyampaian suasana

dan *mood* yang ingin dibangun. *Brightness* dan *contrast* serta warna adalah peranan utama dalam tercapainya tonalitas.

Brightness dan *contrast* dapat diatur dalam beberapa cara, untuk *brightness* bisa dari iso yang mengatur banyaknya cahaya yang digunakan sedangkan *contrast* bisa dengan *exposure* yang mengatur banyak cahaya yang masuk ke dalam kamera. Untuk warna bisa di atur sesuai tema dan konsep yang diusung, misal lebih condong di warna biru, kuning atau oranye.



Gambar 2. 1 Komposisi diagonal

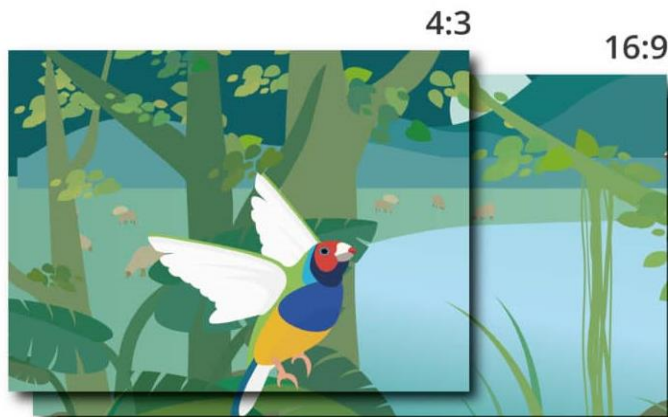
Sumber: <https://gedungarsitek.blogspot.com/2020/09/lingkaran-warna-brewster.html> Di akses pada 31 Desember 2021)

2. Framing

Dalam membuat film dokumenter hasil yang diambil tentunya harus dapat membantu penonton dalam mendeskripsikan apa yang dilihat dengan tetap dalam batasan estetika film. *Framing* adalah unsur hal tersebut yang dimana *framing* adalah batasan dari kamera dan gambar yang diambil agar semua unsur yang seharusnya tidak sesuai tidak terekam.

a. Bentuk dan dimensi frame

Rasio aspek adalah rasio antara lebar lebar dan tinggi di area gambar video atau film. Rasio aspek tidak memiliki satuan ukuran (cm, inci, px, dll), tetapi biasanya hanya dinyatakan dengan dua angka yang dipisahkan oleh titik dua, misalnya 4:3 atau 16:9. Pembuat film biasanya menentukan rasio aspek berdasarkan pada apa yang sudah ada dikamera. Untuk aspek rasio pada kamera yang beredar terutama di Indonesia menggunakan 1.33:1 alias (4:3) dan menggunakan 1.77:1 (16:9) alias layar gambar besar. Rasio aspek 4:3 umumnya digunakan pada TV CRT tradisional dan monitor komputer. Sedangkan aspek rasio 16:9 digunakan untuk monitor komputer HDTV layar lebar dan LCD (*Liquid Crystal Display*).



Gambar 2. 2 Perbandingan aspek rasio pada televisi
 (Sumber: <https://www.nitrotekno.com/apa-itu-monitor-panduan-lengkap-sebelum-membeli/>)

b. Jarak, sudut, kemiringan serta ketinggian kamera terhadap objek

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan film dokumenter agar kesan estetika dapat tercapai adalah sebagai berikut:

- **Jarak**

Jarak adalah perbandingan antara dimensi jarak ke posisi suatu objek dalam bingkai. Ada beberapa variasi jarak saat memotret, yaitu:

a. *Extreme Long Shot*

Teknik ini digunakan bila objek yang ingin anda ambil adalah objek jauh, panjang, lebar.



Gambar 2. 3 Contoh teknik pengambilan gambar *extreme long shot*
 (Sumber : www.shutterstock.com)

b. *Long Shot*

Teknik ini digunakan saat pengambilan gambar full badan jika itu manusia.



Gambar 2. 4 Contoh teknik pengambilan gambar *long shot*
(Sumber: www.studiobinder.com)

c. *Medium Shot*

Teknik ini digunakan untuk mengambil gambar dari pinggang ke atas kepala. Rata-rata foto menunjukkan satu sosok atau objek. Teknik ini sering digunakan untuk wawancara karena dapat menunjukkan karakter subjek atau ekspresi wajah secara detail.



Gambar 2. 5 Contoh teknik pengambilan gambar *medium shot*
(Sumber : nofilmschool.com)

- Medium Close Up : Teknik ini menampilkan sebatas dada sampai atas kepala.
- Close Up : Teknik ini menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala.
- Big Close Up : Teknik ini menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu sehingga tampak besar, contoh: wajah sebatas dagu sampai dada.

- **Sudut**

Sudut yang dimaksud adalah pandangan kamera dari subjek dalam layar. Secara umum sudut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. *Frog Eye*

Dalam pengertiannya teknik ini adalah suatu bentuk pengambilan gambar dari bawah objek, sehingga kesan objek akan terlihat besar. Kesan dari teknik ini adalah memperlihatkan kesan kuat, kokoh, dan berkuasa.



Gambar 2. 6 *Frog Eye*

(Sumber : <https://www.lazone.id/lensacommunity/tips-optimalisasi-teknik-frog-eye-bLXuT> Diakses pada 31 Desember 2021)

b. *Low Angle*

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari sudut rendah, yaitu lebih rendah dari objek. Kesan dari teknik ini adalah objek membesar.



Gambar 2. 7 *Low Angle*

(Sumber: <https://fairuzelsaid.upy.ac.id/fotografi/angle-fotografi-sudut-pemotretan/> Diakses pada 31 Desember 2021)

c. *Eye Level*

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari sudut lurus pandangan mata objek jika yang di ambil adalah objek manusia. Jadi hasil yang dihasilkan akan sama seperti aslinya.



Gambar 2. 8 *Eye Level*

(Sumber: <https://id.berita.yahoo.com/18-macam-macam-sudut-pengambilan-070500169.html>
_Diakses pada 31 Desember 2021)

d. High Angle

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari sudut atas dari suatu objek jadi hasil yang didapat objek akan menjadi kecil dan kesan yang di dapat dari pengambilan gambar ini adalah dramatis.



Gambar 2. 9 *High Angle*

(Sumber: <http://triknyadunia.blogspot.com/2018/11/macam-macam-teknik-pengambilan-gambar.html>. Di akses pada 31 Desember 2021)

e. Bird Eye

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari sudut atas atas, biasa di katana sebagai teknik (mata burung) dari teknik tersebut akan mendapatkan kesan tinggi dan benda yang berada di bawah terlihat kecil, pengambilan gambar pada teknik ini biasa menggunakan drone.



Gambar 2. 10 *Bird Eye*

(Sumber: <http://triknyadunia.blogspot.com/2018/11/macam-macam-teknik-pengambilan-gambar.html> . Di akses pada 31 Desember 2021)

f. *Slanted*

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari sudut 45 derajat dengan pengambilan gambar yang tidak frontal, sehingga objek akan ikut terekam.



Gambar 2. 11 *Slanted*

(Sumber: <https://agisalfaridzan.blogspot.com/2019/02/jenis-jenis-ukuran-gambar-dalam-proses.html> . Di akses pada 31 Desember 2021)

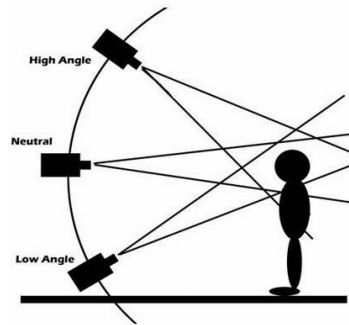
g. *Over Shoulder*

Dalam Pengertiannya teknik ini adalah pengambilan gambar dari belakang bahu. Efek yang dihasilkan dari teknik ini adalah kesan objek yang sedang berbicara atau objek sedang menatap kedepan.



Gambar 2. 12 *Over Shoulder*

(Sumber: <http://fatmaashiva.blogspot.com/2015/11/ukuran-bidang-pandang-pengambilan-gambar.html> Di akses pada 31 Desember 2021)



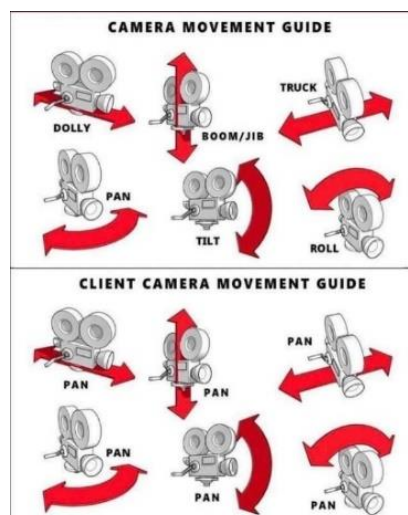
Gambar 2. 13 Teknik pengambilan gambar
 (Sumber: <http://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar/>)

Pada perancangan film dokumenter tradisi kesenian gulat okol ini menggunakan semua teknik di atas. *Eye Level* saat melakukan wawancara *High Angle* Ketika pengambilan gambar saat gulat okol dimainkan dan *Low Angle* teknik ini berperan penting untuk pengambian adegan dramatis dan detail dalam pengambilan gambar.

- **Teknik Pergerakan Kamera**

- a. *Panning* : Gerakan kamera dari kiri kekanan atau sebaliknya dengan posisi kamera diam
- b. *Titling* : Gerakan kamera dari atas ke bawah atau sebaliknya dengan posisi kamera diam
- c. *Dolly* : Pergerakan kamera ditolak yang dipasang di tripod.

Pada film dokumenter kesenian gulat okol yang dirancang oleh penulis teknik pergerakan kamera yang digunakan adalah panning dan titling.



Gambar 2. 14 Teknik pengambilan kamera
 (Sumber: <https://www.slideshare.net/bagong25001/teknik-pengambilan-gambar>)

3. Durasi Gambar

Durasi memainkan peran penting dalam film yang menunjukkan berapa lama berjalan dalam pengambilan gambar. Umumnya pengambilan gambar 5-10 detik beberapa kasus juga terdapat pengambilan selama 20 detik. Untuk durasi 20 detik disebut *long take*.

Untuk perancangan film dokumenter pengambilan gambar *long take* mengikuti kebutuhan dalam perancangan yang dilakukan penulis, yaitu saat gulat okol di pertandingan untuk mendapat audio asli sedangkan durasi pendek digunakan untuk mengambil *footage*.

2.5 Komposisi

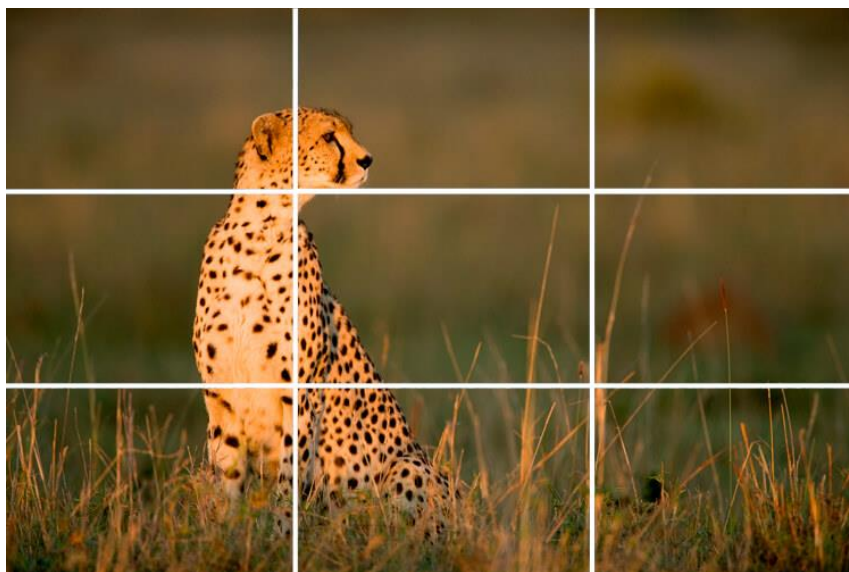
Dalam pengertiannya secara umum komposisi adalah susunan dan komposisi dalam pengertian seni adalah susunan gambar yang terbatas oleh ruang tentunya dalam batasan tersebut syarat bisa disebutnya komposisi (Erlyana, 2017).

Tentunya dalam pengambilan gambar kita harus menata dan mengatur bagian yang ada, hal itu disebut komposisi. Jadi apa yang dimaksudkan dalam pengambilan gambar dapat tersampaikan dengan baik (Karwandi., 2015).

Berikut merupakan beberapa teori komposisi (Erlyana, 2017).

2.5.1 Komposisi 1/3 Bidang (*rule of thirds*)

Adalah suatu potongan persegi atau bujursangkar, dalam menciptaka suatu gambar untuk menciptakan rule of thirds dalam penciptaan hasil gambar yang memiliki komposisi, bertujuan agar hasil gambar tidak membosankan.

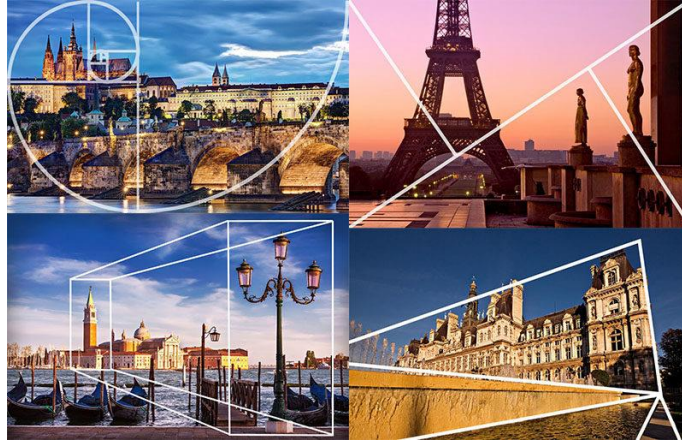


Gambar 2. 15 *rule of thirds*

(Sumber: <https://foto.co.id/memahami-konsep-rule-thirds-dalam-fotografi/> Di akses pada 31 Desember 2021)

2.5.2 Komposisi Arah Gerak atau Pandangan

Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah sudut pengambilan gambar pada objek. Seperti halnya kita saat mengambil gambar ruang depan lebih luas daripada ruang belakang dan juga fokus kita terhadap objek yang menjadi tujuan utama saat pengambilan gambar.



Gambar 2. 16 Komposisi arah gerak atau pandangan
(Sumber: <https://www.kelasfotografi.com/2015/09/mengenal-komposisi-dalamfotografi.html>
Di akses pada 31 Desember 2021)

2.5.3 Komposisi *Point of Interest*

Dalam hal ini yaitu titik fokus atau sesuatu yang di utamakan dalam pengambilan gambar.



Gambar 2. 17 Komposisi poin of interest
(Sumber: <https://tipsfotografi.net/pengertian-poi-atau-point-of-interest.html> Di akses
pada 31 Desember 2021)

2.5.4 Komposisi Diagonal

Dalam hal ini yaitu suatu garis yang memotong dari suatu sudut persegi Panjang satu ke sudut persegipanjang lainnya bertujuan agar gambar yang dihasilkan menjadi lebih dinamiis.



Gambar 2. 18 Komposisi diagonal

(Sumber: <https://belfot.com/23-foto-komposisi-diagonal/> Di akses pada 31 Desember 2021)

2.6 Studi Literatur Editing

Suatu bentuk pemilihan dari beberapa gambar yang di ambil dari beberapa kamera dan disusun dalam suatu *scene* atau *sequence* hingga menjadi satu kesatuan yang menarik, sehingga dapat dinikmati penonton (Pratista, 2008 : 123).

2.6.1 Teknik Editing

a. *Live on tape*

Penjelasan teknik ini ialah suatu produksi yang direkam terus tanpa ada jeda karena kebutuhan yang bersifat langsung dan dibarengi proses edit pada waktu yang sama dengan menggunakan visio mixer.

b. *Retakes*

Penjelasan teknik ini ialah suatu proses pengambilan gambar yang bisa diulang-ulang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Tujuan Teknik ini adalah pada saat editing agar dapat memilih gambar yang terbaik dan dapat menghasilkan gambar yang menarik.

c. *Recording in segment*

Penjelasan teknik ini ialah proses pengambilan gambar yang lebih tertata dan alurnya mengikuti *script* tapi masih menggunakan *retakes*, yaitu jika dapat mengulang-ulang sehingga menghasilkan gambar yang maksimal. Meskipun berulang-ulang tetapi proses editing akan tertata karna prosesnya mengikuti panduan *script*.

d. *Single source recording*

Penjelasan pada teknik ini ialah proses pengambilan gambar dengan berbagai macam sudut dari beberapa kamera.

2.6.2 Jenis Editing

a. *Continuity editing*

Adalah suatu penghubung dari beberapa aktivitas pada suatu objek, misalkan disaat pengambilan gambar antara dua orang : kamera 1 (*middle close up*) ke orang A, kamera 2 (*close up*) ke arah orang A dan kamera tiga (*full shoot*).

b. *Relational editing*

Adalah suatu bentuk editing yang secara awalan pengambilan gambar konteksnya tidak berhubungan langsung tetapi saat digabungkan akan menghasikan konsep yang terhubung. Misalkan saat pengambilan gambar dari luar kereta api lalu adegan selanjutnya kondisi yang ada di dalam kereta api. Hal tersebut akan menghasikan suatu yang menarik, sehingga memberikan kesan secara fisik maupun intelektual kepada penonton.

c. *Dynamic editing*

Adalah suatu jenis editing yang menciptakan efek dramatis pada penonton, namun idenya tidak ada dalam komponen shot tetapi hasil yang ditampilkan dapat diartikan berhubungan. Misalkan gelas pecah lalu adegan selanjutnya anak kecil yang teledor saat berjalan lalu di hukum karna memecahkan gelas.

2.7 Teori Desain Komunikasi Visual

Ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi daya kreatif yang diterapkan dalam bentuk media komunikasi visual yang berhubungan dengan elemen desain grafis yang terdiri dari gambar, huruf, warna, komposisi dan tata letak (Subo Tinarbuko: 2015: 5) dalam buku yang berjudul “DEKAVE desain komunikasi visual-Penanda Zaman Masyarakat Global”.

(Tinarbuko, 2015:5) menjelaskan Desain komunikasi visual dalam bidang seni terapan, yang mempelajari perencanaan desain dan desain, berbagai bentuk informasi komunikasi visual, membuat konsep kreatif berdasarkan karakteristik target audiens untuk menentukan desain akhir tampilan untuk membantu mencapai sebuah fungsional dan desain yang menarik. Komunikasi artistik, estetis dan komunikatif.

2.8 Teori Komunikasi Masa

Pesan yang disampaikan bersekala besar melalui media massa adalah definisi komunikasi komunikasi menurut (Rakhmat, yang di disitir komala dalam Karnilh, dkk. 1999). Berdasarkan hal tersebut, penyebaran komunikasi massa harus melalui media massa. Maka dari itu jika komunikasi massa tidak menggunakan media massa tidak bisa disebut komunikasi massa. Macam media massa adalah televisi dan radio sebagai media massa elektronik, koran dan

majalah adalah contoh dari media massa cetak, serta film adalah media massa yang disiarkan di bioskop (Khomsahrial, 2016). Komunikasi massa memiliki beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu :

2.8.1 Menyiarkan Informasi

Dalam kaitanya menyiarkan informasi merupakan fungsi pers pertama dan yang utama. Cakupannya adalah semua kejadian yang ada di bumi dan gagasan pikiran orang dan sebagainya.

2.8.2 Mendidik

Dalam kaitanya pendidikan masa adalah suatu bentuk penulisan, surat kabar, majalah yang didalamnya menyampaikan informasi ilmu pengetahuan, fungsinya secara implisit bentuk artikel atau tajuk rencana.

2.8.3 Menghibur

Adalah suatu bentuk tulisan, gambar, cerita bersambung, karikatur, teka teki silang dan lain sebagainya dalam surat kabar dan majalah. Fungsinya yaitu sebagai hiburan dalam berita berat dan artikel yang berbobot.

2.8.4 Memengaruhi

Adalah suatu bentuk media yang kaitanya ingin menggiring opini yang dapat mempengaruhi. Dalam kaitan media yang mempengaruhi ini biasanya adalah media *independent* yang bebas dalam berpendapat. Maka pentingnya media pers sebagai penyeimbang dalam kehidupan masyarakat.

2.9 Studi Eksisting

2.9.1 Film Dokumenter “Wayang” – LETSGOVIDEO

Berikut adalah studi eksisting yang ditampilkan oleh penulis sebagai tolak ukur penulis dalam perancangan.



Gambar 2. 19 Cuplikan video dokumenter FILM DOKUMENTER "WAYANG" – LETSGOVIDEO

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=YrunfF8jy5Y&t=237s>)

Judul : WAYANG
 Youtube : LETSGOVIDEO
 Tanggal Upload : 10 Jan 2021
 Durasi : 13 menit

Sejarah Kabupaten Gunung Kidul tentang pelestarian kesenian wayang kulit dari sudut pandang pelaku seni wayang. Di sini kami memiliki cerita dari dalang tentang bagaimana seni wayang ditransmisikan ke generasi sekarang melalui sebuah penelitian yaitu sanggar pangalasan di Wiladeg Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Analisis media pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Analisis Media Studi Eksisting

No.	Elemen Desain	Analisis
1.	Isi	Pelestarian kesenian wayang kulit dari sudut pandang pelaku seni wayang
2.	Teknik	Video dokumenter ini menggunakan teknik pengambilan gambar angel camera <i>eye level</i> , dan komposisi <i>frame close up, medium close up, full shot</i>
3.	Warna	<i>Tone</i> warna natural dan sedikit
4.	Tipografi	Tipografi yang digunakan pada judul menggunakan <i>font hndwritting</i> dan untuk caption dan keterangan narasumber menggunakan <i>font sans serif</i> .
5.	Animasi	Menggunakan animasi gerak dengan tenik <i>vector desain</i>

Kelebihan :

- a. Penyajian informasi yang diberikan jelas, sehingga bisa menjadi inspirasi penonton yang melihatnya.
- b. Alur dalam cerita dokumenter sudah terkonsep dengan baik.

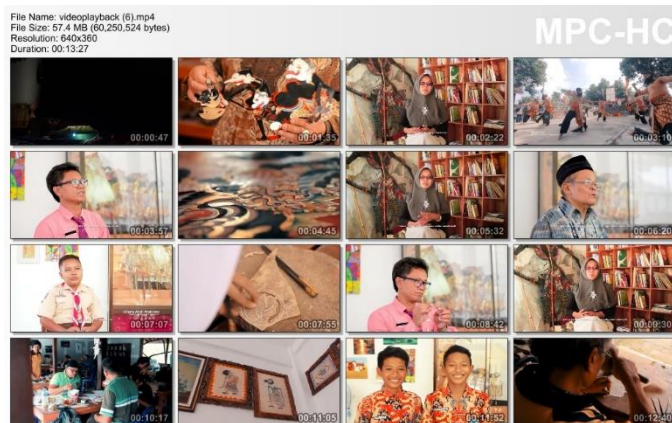
Kekurangan :

- a. Terdapat *scene* dimana latar tempatnya gelap atau kurangnya pencahayaan.
- b. Kurangnya teknik dalam pengambilan gambar sehingga terdapat beberapa *scene* yang *shaking*.

2.10 Studi Komparator

2.10.1 Secerch Harapan Tetuka- Film Dokumenter Kampung Wayang Kepuhsari (GKFP-2018)

Berikut adalah studi kompetitor yang ditampilkan oleh penulis sebagai tolak ukur penulis dalam perancangan.



Gambar 2. 20 Cuplikan film dokumenter “Secercah Harapan Tetuka - Film Dokumenter Kampung Wayang Kepuhsari (GKFP 2018)
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=TqVMXoJ9Bk8&t=77s>)

Judul : Tetuka
 Youtube : Noufal Madha
 Tanggal Upload : 2 Des 2018
 Durasi : 13.27

Film dokumenter ini berisi penjelasan cerita tentang Indonesia sebagai negara kepulauan yang memiliki banyak budaya, salah satunya adalah wayang kulit. Belakangan ini budaya wayang kulit kurang mendapat perhatian dari generasi muda. Hal ini dikarenakan generasi muda cenderung terpengaruh oleh globalisasi seperti penggunaan telepon seluler yang menjadi prioritas dalam hidupnya, sehingga secara tidak langsung mengancam keutuhan bangsa.

Penulis melakukan penelitian di Desa Kepuhsari, Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri dan di SMP Negeri 2 Manyaran. Latar belakang film dokumenter ini adalah sekolah yang mengintegrasikan seni menyanyi wayang tatah ke dalam ekstrakurikuler dan muatan lokal. Tentunya hal ini baik bagi generasi muda karena budaya wayang memiliki banyak pengembangan karakter yang sangat baik bagi perkembangan spiritual generasi muda, seperti nilai-nilai agama, nasionalisme, kemandirian, gotong royong dan integritas. Dengan memanfaatkan waktu luang ini, anak-anak dapat lebih fokus dan terhindar dari dampak negatif globalisasi yang dapat merusak keutuhan bangsa.

Tabel 2. 2 Analisis Media Studi Komparator

No.	Elemen Desain	Analisis
1.	Isi	Video dokumenter ini menjelaskan kebudayaan wayang kulit kurang diperhatikan oleh generasi muda, maka dari itu penulis ingin generasi muda selalu menjunjung tinggi kebudayaan

		bangsa terutama kebudayaan wayang kulit, sehingga dapat menjunjung tinggi nilai-nilai yang ada dalam kebudayaan wayang serta melestarikannya dengan mempublikasikan kepada dunia internasional
2.	Teknik	Video dokumenter ini menggunakan teknik pengambilan gambar angel kamera <i>eye level</i> , dan komposisi <i>frame close up, medium close up, full shot</i>
3.	Warna	<i>Tone</i> warna natural dan <i>vibrance</i> yang digunakan pada video ini
4.	Tipografi	Tipografi yang digunakan pada judul, caption dan keterangan narasumber menggunakan <i>font sans serif</i> .

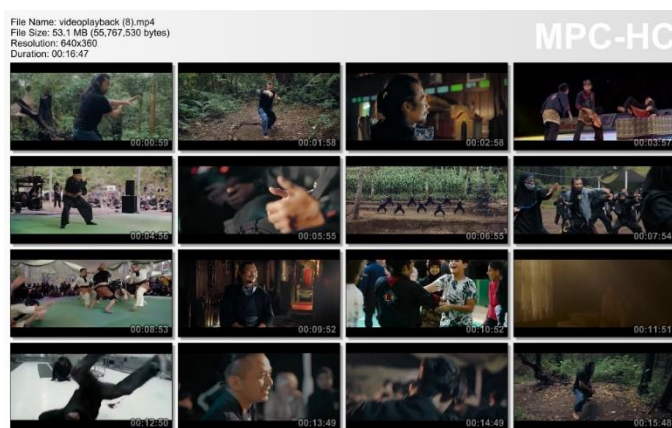
Kelebihan :

- a. Teknik pengambilan gambar rapi dan jelas
- b. Penjelasan narasi dari narasumber yang jelas ditambah dengan adanya narator yang menjelaskan membuat pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.
- c. Narasumber yang dipilih sangat tepat sehingga menjadi nilai lebih dalam memberikan penjelasan.

Kekurangan :

- a. Tidak adanya caption dari penjelasan narasumber dan narator

2.10.2 Cecep Arif Rahman



Gambar 2. 21 Cuplikan film dokumenter “Cecep Arif Rahman | Film Dokumenter Maestro Silat Padepokan Kasundan”

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vcMractgcCw&t=189s>)

Judul : Maestro Silat Padepokan Kasundan

Youtube : Talkie Films

Tanggal Upload : 30 Mar 2021

Durasi : 16 menit

Dalam film dokumenter tersebut menceritakan tentang perjalanan hidup Cecep Arif Rahman, salah satu maestro silat yang berasal dari Indonesia. Penjelasan tentang perjalanan dalam film dokumenter tersebut berawal dari pendirian padepokan kasundan yang awalnya merupakan dari perguruan panglipur dan pesantren nurul islam. Sebagai wadah bagi para pesilat berlatih dan sebagai tempat yang multi aliran. Penjelasan tentang perguruan tempat beliau belajar silat “perguruan panglipur” yang memiliki arti *pelipur hati* yang merupakan penggabungan dari 5 ilmu silat. Menjelaskan makna yang terkandung tanpa bergesekan dengan agama yang dianut. Menjelaskan tujuan kedepan yaitu ingin menciptakan wayang kolosal yang berkaitan dengan silat. Menjelaskan tentang pengalaman beliau saat menjadi pemeran dan koreografi dalam banyak film serta pendapat dari murid tentang karakter dari Cecep Arif Rahman, sebagai tokoh yang di angkat dalam film tersebut. Analisis media dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Analisis Media Studi Komparator

No.	Elemen Desain	Analisis
1.	Isi	Video dokumenter ini menjelaskan perjalanan hidup Cecep Arif Rahman.
2.	Teknik	Video dokumenter ini menggunakan teknik pengambilan gambar <i>angel camera eye level, bird eye</i> dan komposisi <i>frame close up, medium close up, full shot</i> dan <i>long shot</i> .
3.	Warna	<i>Tone</i> warna <i>gold</i> yang memiliki arti gagah dan berkarakter kuat.
4.	Tipografi	Tipografi didalam video ini menggunakan <i>font sans serif</i> .

Kelebihan :

- a. Dalam film tersebut bersifat naratif dengan narasumber yang jelas karena langsung tokoh yang diangkat
- b. Menggunakan teknik sinematografi yang rapi
- c. Pemilihan *tone* warna dan komposisi yang baik
- d. Lokasi dan *talent* sangat menghayati dalam adegan sehingga memainkan emosional penonton
- e. Musik dan pergerakan kamera yang baik sehingga memainkan emosional penonton

- f. Pemelihan narasumber yang lebih dari 3 sehingga informasi yang dijelaskan tidak objektif dalam satu orang saja

Kekurangan :

- a. Tidak adanya *caption* dari penjelasan narasumber dan narator
- b. Penjelasan terkadang masih berbelit-belit