

BAB IV

PEMBAHASAN KARYA

Film “*The Bunker*” merupakan sebuah film dokumenter yang mengangkat sebuah cerita tentang bangunan bersejarah yaitu peninggalan sebuah *Bunker* militer Jepang yang sekarang dikelola dan dihuni menjadi tempat tinggal Denni Syahputra, setelah *Bunker* tersebut diwariskan oleh kakeknya. Film dokumenter ini juga memasukan pandangan sejarahwan, tim ahli cagar budaya kota Medan mengenai peninggalan *Bunker* militer jepang tersebut serta sudut pandang pemerintah setempat mengenai *Bunker*.

Setelah semua tahapan produksi film selesai, maka langkah selanjutnya masuk ke tahap proses pasca produksi. Dalam tahap pasca produksi film “*The Bunker*” pencipta akan pembuatan animasi menggunakan *software after effect*. Menerapkan teknik *editing non linear* dengan memotong *footage* setiap wawancara narasumber dan narator, menggabungkan *footage* video sesuai dengan segmen film, penerapan teknik *editing* kompilasi dengan menambahkan *footage* animasi, melakukan *color correction* serta *color grading* dan penambahan efek-efek lainnya menggunakan *software adobe premiere pro*.

IV.1. Pembuatan Animasi

Untuk membuat film dokumenter “*The Bunker*” lebih informatif pecipta membuat beberapa adegan pada segmen asal-usul dan identitas *bunker* menggunakan animasi yang digerakan menggunakan *software adobe after effect*.

IV.1.1. Animasi Asal-Usul

Pada segmen asal-usul membuat beberapa adegan animasi menggunakan *software after effect*, animasi yang dibuat adalah animasi sesuai dengan beberapa narasi yang disampaikan oleh narasumber serta narator.



**Gambar IV.1. Screenshot Pembuatan animasi peta Indonesia
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi peta Indonesia dengan bendera Belanda berkibar yang menggambarkan narasi bahwa negara Indonesia diduduki oleh negara Belanda, pada saat itu masih bagian dari Hindia-Belanda. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 03:36 - 03:43.



Gambar IV.2. Screenshot pembuatan animasi pesawat terbang
(Sumber: Tim Produksi "*The Bunker*" 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi pesawat yang sedang terbang dilangit, animasi ini digunakan untuk membantu narasi yang disampaikan oleh narasumber mengenai melindungi dari serangan udara musuh. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 04:38 - 04:46.



Gambar IV.3. Screenshot pembuatan animasi pembangunan bunker
(Sumber: Tim Produksi "*The Bunker*" 2023)

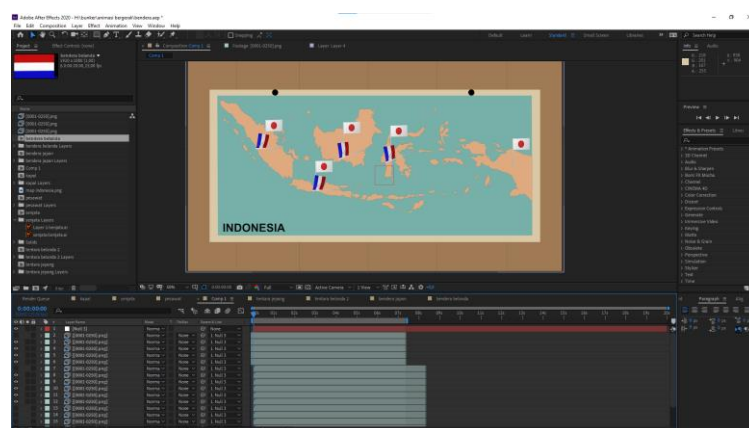
Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi sedang melakukan pembangunan *bunker* yang diawasi oleh tentara Belanda, animasi ini digunakan untuk menggambarkan narasi narasumber dari

tim ahli cagar budaya bahwa *bunker* ini dibangun oleh tentara Belanda. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 04:54 - 04:59 dan 10:59 - 11:15.



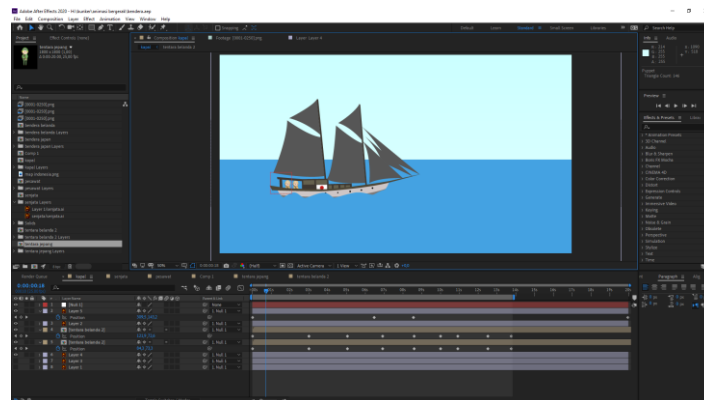
Gambar IV.4. Screenshot pembuatan animasi pembangunan bunker
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi sedang melakukan pembangunan *bunker* yang diawasi oleh tentara Jepang, animasi ini digunakan untuk menggambarkan narasi narasumber dari sejarawan kota Medan bahwa *bunker* ini dibangun oleh tentara Jepang pada masa pendudukannya. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 05:02 - 05:08 dan 11:24 - 11:34.



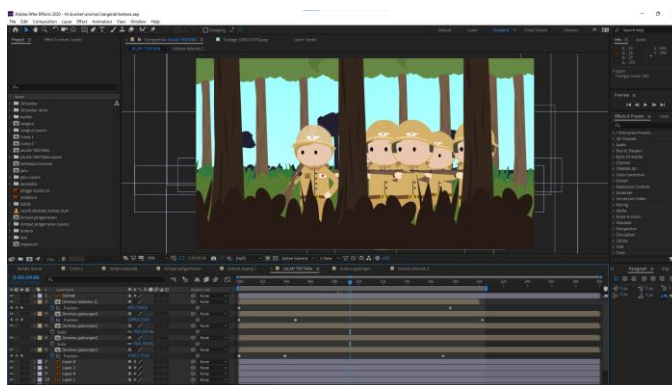
Gambar IV.5. Screenshot pembuatan animasi peta indonesia
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi peta Indonesia dengan bendera Jepang berkibar dan bendera Belanda dibawahnya yang menggambarkan narasi bahwa negara Indonesia sekarang diduduki oleh Jepang dengan mengalahkan Belanda. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 05:15 - 05:22.



Gambar IV.6. Screenshot pembuatan animasi kapal laut Jepang
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi kapal pasukan Jepang yang sedang berlayar dilautan, animasi ini menggambarkan narasi narasumber mengenai perjalanan masuknya Jepang ke Medan melalui Batubara. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 06:11 - 06:21.



Gambar IV.7. Screenshot pembuatan animasi tentara Jepang berjalan
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi pasukan Jepang yang sedang berjalan di tengah hutan, animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan narasi dari narasumber sejahrawan mengenai perjalanan pasukan jepang ke kota Medan. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 06:21 - 06:35 dan 11:15 - 11:24.

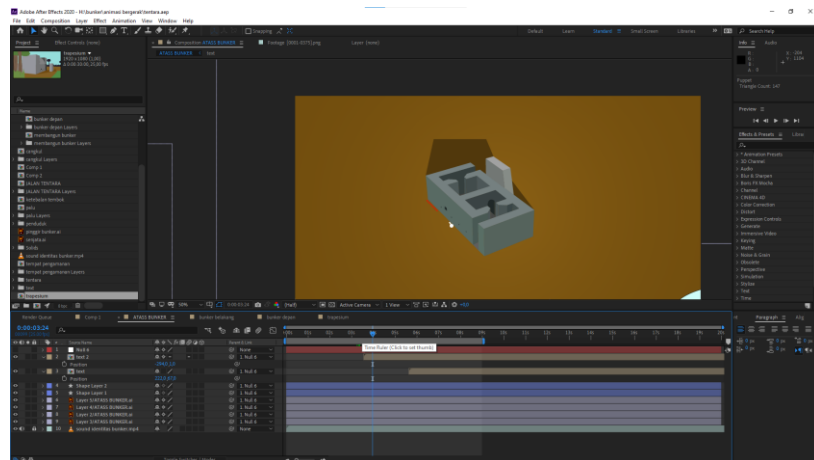


Gambar IV.8. Screenshot pembuatan animasi penawanan tentara Belanda (Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi Penawanan tentara Belanda yang dilakukan oleh tentara Jepang, animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan narasi narasumber mengenai tentara Jepang melakukan penawan pasukan Belanda yang masih ada di kota Medan. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 06:35 - 06:46 dan 11:34 - 11:43.

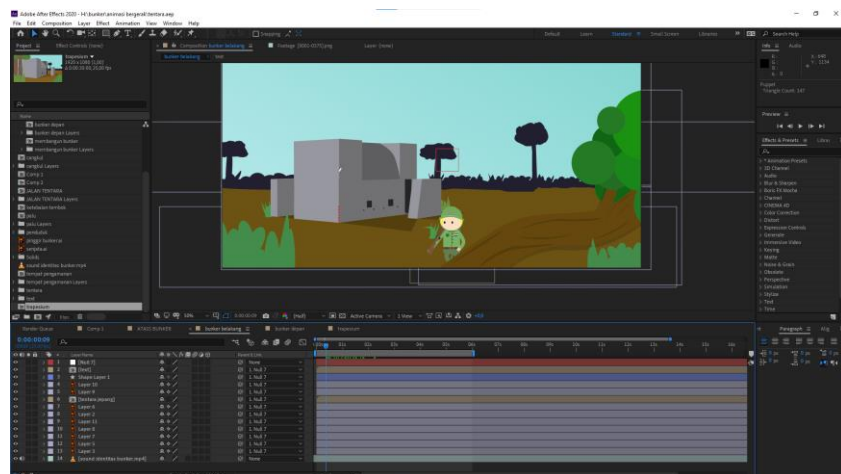
IV.1.2. Animasi Identitas

Pada segmen Identitas membuat beberapa adegan animasi menggunakan *software* after effect, animasi yang dibuat adalah animasi sesuai dengan beberapa narasi mengenai denah dan ukuran *bunker* yang disampaikan narator.



Gambar IV.9. Screenshot pembuatan animasi identitas *bunker*
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

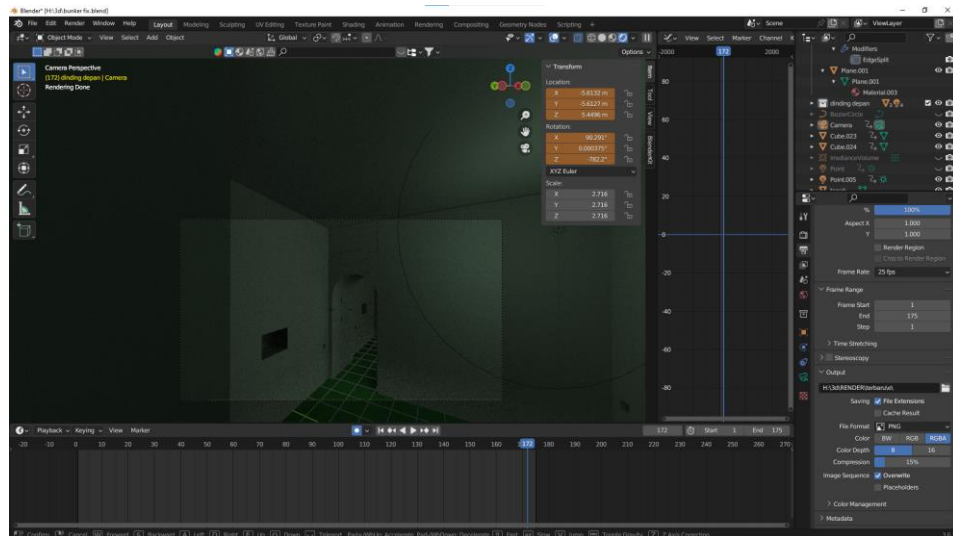
Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi mengenai ukuran bangunan *bunker*, animasi ini digunakan untuk menggambarkan narasi dari narator mengenai ukuran *bunker* yang memiliki ukuran 11,6 meter x 5,5 meter. animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:16 - 21:21 dan 22:19 - 22:27.



Gambar IV.10. Screenshot pembuatan animasi identitas *bunker*
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

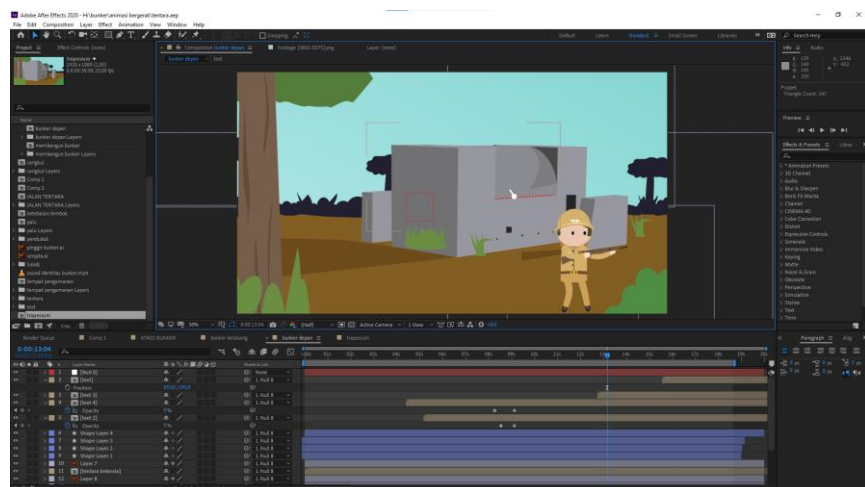
Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi mengenai tinggi bangunan *bunker*, animasi ini digunakan untuk menggambarkan

narasi dari narator mengenai tinggi bangunan *bunker* yang memiliki tinggi 6 meter. animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:21 - 21:25.



Gambar IV.11. Screenshot pembuatan animasi identitas bunker
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi mengenai dalam bangunan *bunker*, animasi ini digunakan untuk menggambarkan narasi dari narator mengenai dahulu bangunan *bunker* ini hanya berlantaikan tanah. animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:25 - 21:31.



Gambar IV.12. Screenshot pembuatan animasi identitas bunker
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi mengenai ukuran dan bentuk atap bangunan *bunker*, animasi ini digunakan untuk menggambarkan narasi dari narator mengenai bentuk atapnya datar di sisi utara dan selatan, masing-masing berukuran 3 meter x 5,5 meter. Pada bagian tengah berbentuk lengkungan setengah lingkaran berukuran panjang 5,6 meter dan diameter 5,5 meter. animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:31 - 21:50.



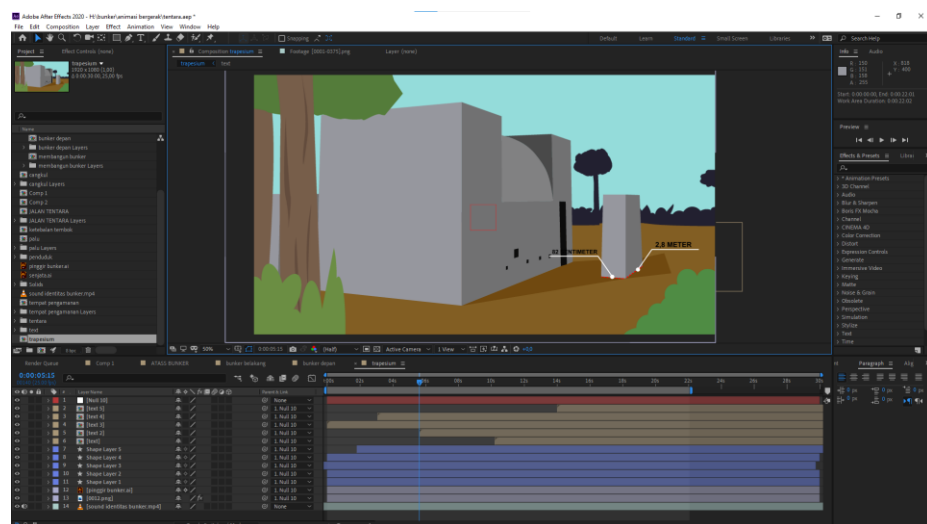
Gambar IV.13. Screenshot pembuatan animasi identitas *bunker*
(Sumber: Tim Produksi "*The Bunker*" 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi keliling *bunker* dengan menggunakan *software* animasi 3d blender, animasi digunakan untuk menambahkan gambaran pada penjelasan narasi mengenai bangunan *bunker*. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:50 - 21:55.



Gambar IV.14. Screenshot pembuatan animasi identitas bunker
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi keliling bunker dengan menggunakan *software* animasi 3d blender, animasi digunakan untuk menambahkan beberapa gambaran pada penjelasan narasi narator mengenai bangunan *bunker*. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 21:55 - 22:00.



Gambar IV.15. Screenshot pembuatan animasi identitas bunker
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

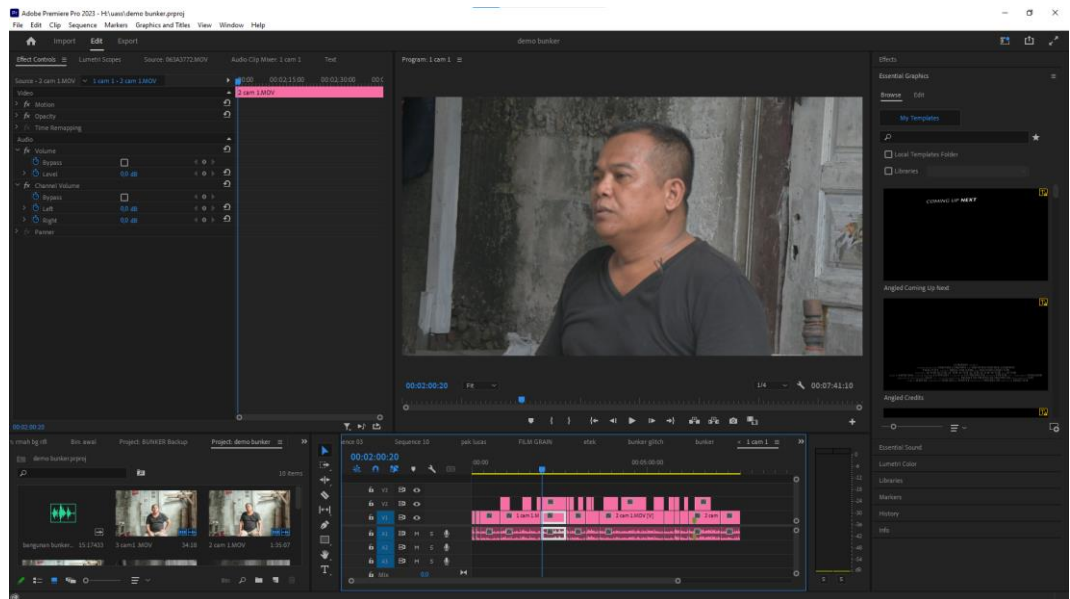
Gambar diatas adalah proses pembuatan animasi ukuran bangunan berbentuk trapesium didepan dan belakang *bunker*, animasi ini menggambarkan narasi dengan tebal 82 sentimeter dan panjang 2,8 meter, sedangkan tingginya sekitar 3 meter dan panjang bagian atas 1,8 meter, tembok ini berjarak 1,3 meter dari bangunan utama *bunker*. Animasi ini digunakan pada *Timeline* 22:00 – 22:19.

IV.2. *Editing Non Linear*

Dalam *editing non linear*, editor memiliki kemampuan untuk mengubah setiap segmen dari proyek dalam urutan apapun yang anda ubah. Kita dapat memotong, menyambung dan menyisipkan klip dari segmen bagian dari proyek lain seperti anda dapat memotong, menyambung dan menempelkan teks dengan perangkat lunak pengolah film. Penggunaan *editing non-linear*, memungkinkan editor mengedit film dalam bentuk apapun, baik seloloid, tape ataupun data. (Danu Murti, 2017: 30). Dalam penerapan *editing non linear* dengan menggunakan adobe premiere pro pencipta pertama melakukan pemotongan setiap adegan narasumber dan narator.

IV.2.1 Pemotongan Adegan

Pemotongan adegan dilakukan untuk mempermudah pada saat penggabungan adegan sesuai dengan segmen yang sudah disusun.



**Gambar IV.16. Screenshot pemotongan adegan Denni Syahputra
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

Pemotongan adegan wawancara dengan Denni Syahputra seorang pemilik atau pengelola *bunker* yang menempati *bunker* Bersama keluarganya. Merupakan generasi ketiga setelah ibu dan tante beliau menempati *bunker* tersebut sebagai tempat tinggal.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan dalam segmen 2, segmen 3, segmen 4, segmen 5, segmen 7, segmen 9 dan segmen 10. Penggabungan adegan ini menggunakan transisi *Cut to Cut* menampilkan kesan langsung yang sesuai dengan *footage* video serta alur cerita film.

Kesimpulan dari wawancara dengan Denni Syahputra adalah kakek beliau adalah orang pertama yang mengelola *bunker* tersebut setelah masa penjajahan Jepang. Pada masa kecil mereka dilarang bermain disekitar daerah *bunker* dan Denni Syahputra adalah generasi ketiga yang

menempati *bunker* tersebut yang tinggal bersama istri serta kedua anaknya.



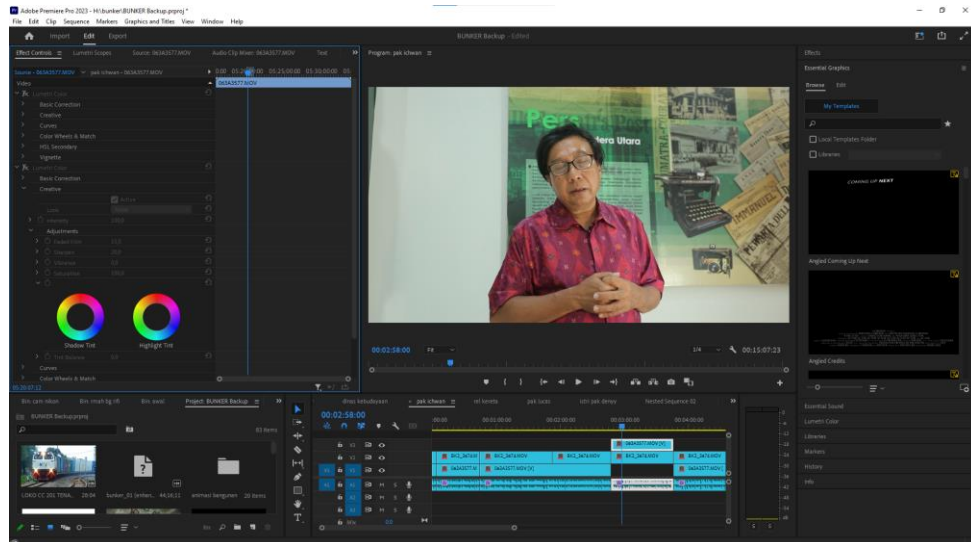
Gambar IV.17. Screenshot pemotongan adegan Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA (Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

Pemotongan adegan wawancara dengan Drs. Lucas yang merupakan seorang arkeolog sekarang telah membantu pemerintah Kota Medan didalam Tim Ahli Cagar Budaya Kota Medan. Dalam meneliti layak tidaknya sebuah situs dijadikan Cagar Budaya.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan dalam dalam segmen 2, segmen 7, segmen 9 dan segmen 10. Pada *footage* adegan Drs. Lucas Partanda Koestoro akan menggunakan transisi *Cut to Cut* yang menampilkan kesan langsung.

Pada wawancara dengan Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA dapat disimpulkan bahwa *bunker* ini dibangun oleh pasukan Belanda untuk melindungi diri dari serangan udara terutama bom dan *bunker* ini tidak

dibangun oleh pasukan Jepang. *Bunker* ini dapat dijadikan cagar budaya karena memiliki nilai budaya dan sejarah yang jelas.



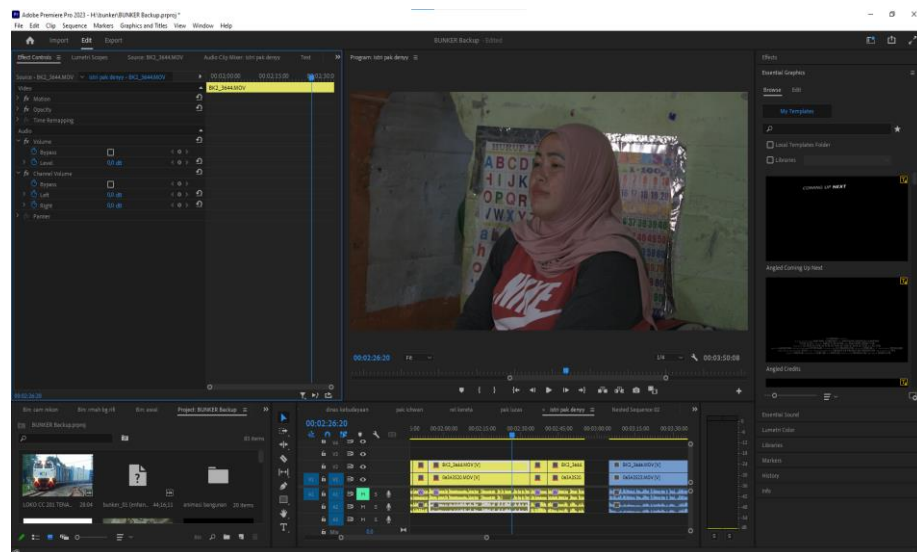
Gambar IV.18. Screenshot pemotongan adegan Dr. Phill.Ichwan Azhari, M.S
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Pemotongan adegan wawancara dengan Dr. Phill Ichwan Azhari, M.S seorang Sejarawan / Ketua Pusat Studi Sejarah dan Ilmu -ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, membahas asal-usul *bunker* Jepang yang terdapat di depan Universitas Panca Budi.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan dalam segmen 2, segmen 9 dan segmen 10. Adegan ini akan dihubungkan dengan adegan yang lain menggunakan transisi *Cut to Cut* menampilkan kesan langsung pada setiap adegan.

Pada wawancara dengan Dr. Phill Ichwan Azhari, M.S dapat disimpulkan bahwa bangunan *bunker* ini dibangun oleh pasukan Jepang, karena Jepang pada saat itu memiliki banyak musuh jadi pasukan Jepang

membangun *bunker* tersebut untuk melindungi diri dari serangan udara dari tentara sekutu. Dan pada saat belanda menduduki kota Medan, sultan deli menyerahkan kekuasaannya pada pasukan Belanda jadi tidak mungkin Belanda yang membangun *bunker* tersebut.



Gambar IV.19. Screenshot pemotongan adegan Rachmawati
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Pemotongan adegan wawancara dengan istri pemilik atau pengelola *bunker* yaitu Rachmawati, perempuan asli Jakarta yang akhirnya ikut suaminya pindah ke kota Medan dan tinggal di sebuah *bunker* yang membahas kejadian-kejadian selama tinggal di dalam *bunker*.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan dalam segmen 3, segmen 4 dan segmen 5. Pada adegan wawancara ini menggunakan transisi *Cut to Cut* untuk menghubungkan dengan adegan lainnya yang menampilkan kesan langsung.

Rachmawati menceritakan pengalaman dan kejadian-kejadian yang pernah dialami olehnya selama tinggal di dalam *bunker* Jepang tersebut. pada suatu hari pernah kejadian piring terjatuh dari rak piring yang berada dapur dan mengeluarkan suara keras.

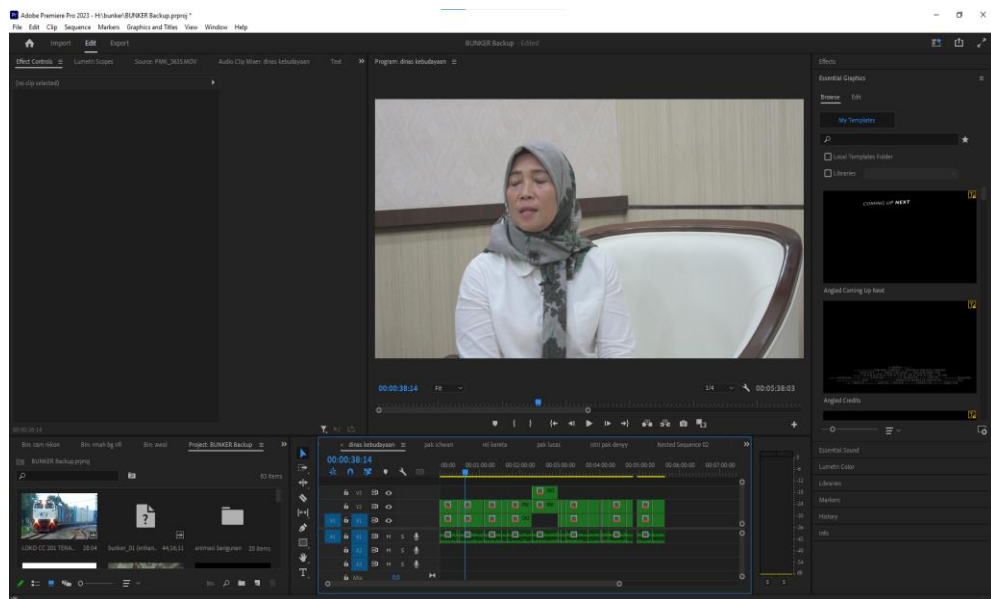


Gambar IV.20. Screenshot pemotongan adegan Juli Suharti (Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

Pemotongan adegan wawancara dengan Ibu Juli, merupakan perempuan asli Pariaman, Sumatera Barat. Yang akhirnya menikah dengan Paman Denni Syahputra yang merupakan generasi kedua yang menempati *Bunker* tersebut sebagai tempat tinggal.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan pada segmen 3, segmen 4 dan segmen 5. Pada adegan wawancara ini menggunakan transisi *Cut to Cut* untuk menghubungkan dengan adegan lainnya yang menampilkan kesan langsung.

Juli Suharti menceritakan pengalamannya kenapa bisa tinggal di dalam *bunker* tersebut hingga kejadian yang pernah dialami selama menjadikan *bunker* sebagai tempat tinggal. Juli Suharti bercerita pada saat mereka menghuni *bunker* tersebut belum di keramik, masih tanah dan suara di dalam *bunker* bergema.

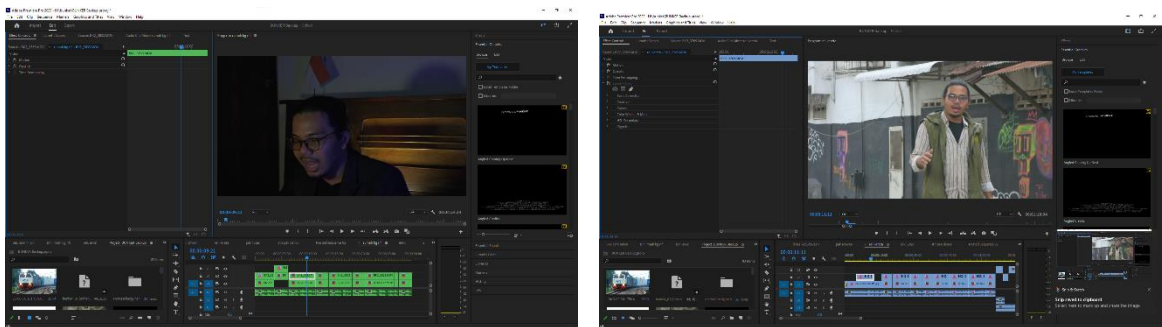


**Gambar IV.21. Screenshot pemotongan adegan Nurmalia, SE
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

Pemotongan adegan wawancara dengan Ibu Nurmalia, SE perwakilan dari Pemerintah Kota Medan, yang sekarang bertugas di dinas pendidikan dan kebudayaan kota Medan. Nurmalia, SE memberikan pandangan sebagai perwakilan dari pemerintah mengenai keluarga yang tinggal di dalam *bunker*.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan pada segmen 8, segmen 9 dan segmen 10. Pada adegan wawancara ini menggunakan transisi *Cut to Cut* untuk menghubungkan dengan adegan lainnya.

Pada wawancara dengan Nurmalia, SE menyatakan pandangan mengenai keluarga yang menghuni *bunker* Jepang menjadi tempat tinggal. Dengan pernyataan bahwa tidak apa-apa keluarga tersebut menghuni *bunker* asalkan mereka merawat *bunker* seperti merawat rumah sendiri.



Gambar IV.22. Screenshot pemotongan adegan narator
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Pemotongan adegan Narator oleh Rifi Naufal aslam sebagai narator dalam pembuatan film dokumenter “*The Bunker*” yang digunakan untuk menjadi pembuka serta penutup film, mengarahkan alur cerita dan penambahan informasi yang disampaikan.

Pemotongan adegan ini dilakukan untuk menghilangkan bagian yang tidak perlu dari *footage* video dan akan diterapkan pada segmen 1, segmen 2, segmen 3, segmen 6, segmen 8, segmen 9 dan segmen 11. adegan wawancara ini menggunakan transisi *Cut to Cut* serta dissolve untuk bagian adegan pembuka dan penutup film.

IV.2.2. Penerapan *Editing* Kompilasi Pada *Editing Non Linear*

Editing kompilasi adalah teknik *editing* yang tidak terkait dengan kontinuitas gambar. Gambar disusun berdasarkan script atau

narasi. Gambar mengikuti naskah sebagai pelengkap keterangan narasi (Rusman dan Yusiati, 2015: 158). Penerapan dilakukan dengan menambahkan animasi dan beberapa *footage* video sudah dibuat dan dipersiapkan untuk menggambarkan beberapa narasi yang disampaikan oleh narator dan narasumber, supaya mempermudah serta mempercepat penonton menyerap informasi yang disampaikan.

IV.2.2.1 Asal – Usul

Penerapan *editing* kompilasi yang pertama adalah beberapa narasi yang disampaikan oleh narasumber mengenai asal-usul *bunker* tersebut. Adegan mengenai asal – usul terdapat pada *Timeline* 03:21 - 11:43. Drs. Lucas seorang arkeolog sekarang telah membantu pemerintah Kota Medan didalam Tim Ahli Cagar Budaya Kota Medan dan Dr. Phill Ichwan Azhari seorang Sejarawan kota Medan merupakan narasumber yang membahas mengenai asal-usul negara mana yang membangun bangunan yang sekarang dikenal sebagai *bunker* jepang.

IV.2.2.1.1 Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA

Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA merupakan seorang arkeolog yang sekarang bertugas sebagai tim ahli cagar budaya kota medan bekerja sama dengan dinas Pendidikan dan kebudayaan kota Medan.

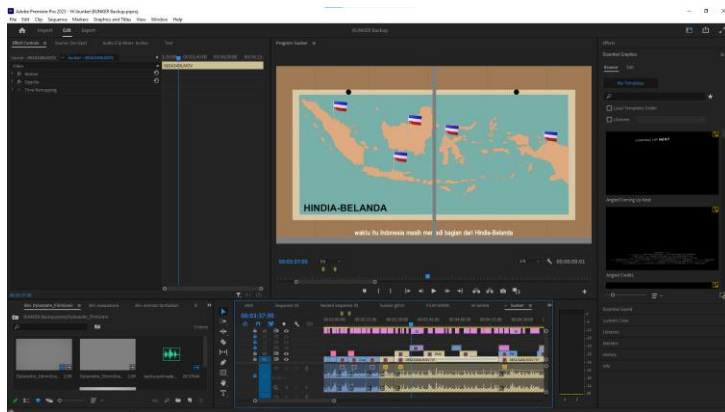


Gambar IV.23. Screenshot wawancara Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA adalah narasumber pertama yang diterapkan *editing* kompilasi dalam pembahasan mengenai asal-usul bangunan *bunker* Jepang, Drs. Lucas menyatakan bahwa bangunan *bunker* ini dibangun pada masa penjajahan Belanda di kota Medan, ini adalah beberapa narasi Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA yang diterapkan menggunakan teknik *editing* kompilasi.

“waktu itu Indonesia masih merupakan bagian dari Hindia-Belanda” pada *Timeline* 03:36 - 03:43.

Berdasarkan narasi diatas disimpulkan bahwa Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA menyatakan pada masa itu Indonesia masih dijajah oleh Belanda dan Indonesia masih disebut dengan wilayah Hindia-Belanda. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 03:36 - 03:43 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.24. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“bentuk pertahanan yang umum mereka mengkhawatirkan adanya serangan udara, serangan udara ini juga memerlukan satu lokasi dimana mereka” pada *Timeline* 04:34 - 04:46.

Berdasarkan narasi yang disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa Belanda pada saat itu mengkhawatirkan adanya serangan udara dari musuh dan mereka mencari satu lokasi yang akan dijadikan sebagai bentuk pertahanan Belanda dari serangan udara. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 04:34 - 04:46 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.25. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

”akan memiliki tempat yang tidak mudah mendapat serangan bom sehingga mereka membuat yang disebut dengan yang kita kenal sekarang *bunker*” pada *Timeline* 04:48 - 04:59.

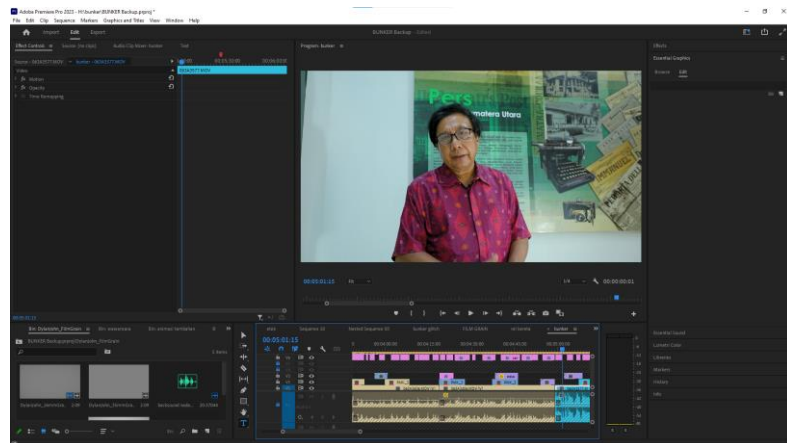
Berdasarkan narasi yang disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa Belanda membangun sebuah bangunan di suatu tempat yaitu *bunker* yang tidak mudah mendapat serangan bom dari musuh sebagai tempat perlindungan Belanda. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 04:48 - 04:59 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.26. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

IV.2.2.1.1 Dr. Phill Ichwan Azhari, M.S

Dr. Phill Ichwan Azhari, M.S adalah seorang sejarawan yang sekarang menjadi dosen Sejarah di Universitas Negeri Medan serta Ketua Pusat Studi Sejarah dan Ilmu -ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.



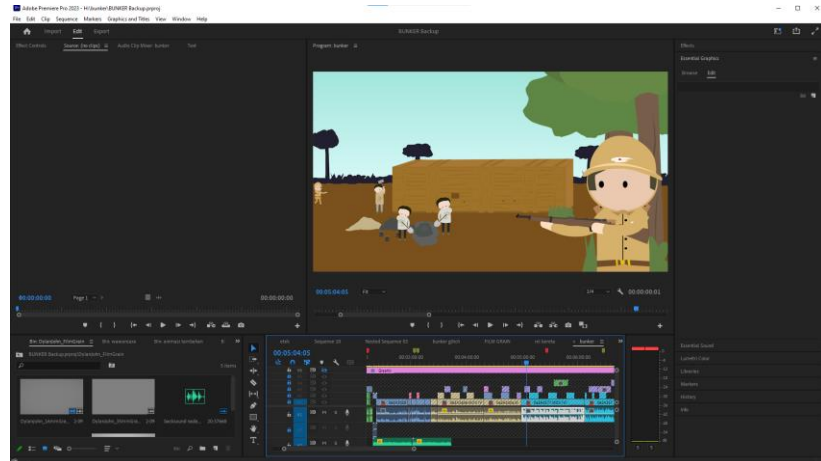
**Gambar IV.27. Screenshot wawancara Dr. Phill Ichwan Azhari
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

Dr. Phill Ichwan Azhari adalah narasumber lain yang diterapkan *editing* kompilasi dalam pembahasan mengenai asal-usul bangunan *bunker* Jepang, Dr. Phill Ichwan Azhari menyatakan bahwa bangunan *bunker* ini dibangun pada masa penjajahan Jepang dan banyak *bunker-bunker* Jepang lainnya di Pulau Sumatera sedangkan Sultan Deli memiliki hubungan baik dengan Belanda waktu kota Medan diduduki oleh Belanda. Ini adalah beberapa narasi Dr. Phill Ichwan Azhari dalam segmen asal-usul *bunker* Jepang yang diterapkan teknik *editing* kompilasi,

“Jepang perlu membuat *bunker* untuk pertahanan diri” pada *Timeline* 05:02 - 05:08.

Berdasarkan Narasi yang disampaikan diatas penulis menyimpulkan bahwa pada saat itu pasukan Jepang perlu membuat *bunker* untuk pertahanan diri mereka dari serangan musuh. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan

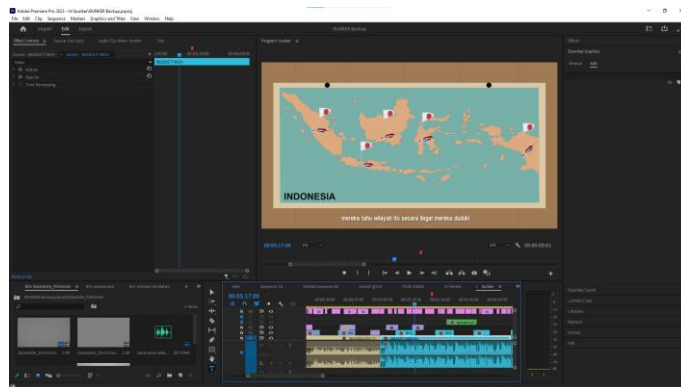
animasi, terdapat pada *Timeline* 05:02 - 05:08 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.28. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“mereka datang kewilayah jajahan Belanda dan mereka tahu wilayah itu secara ilegal mereka duduki” pada *Timeline* 05:16 - 05:22.

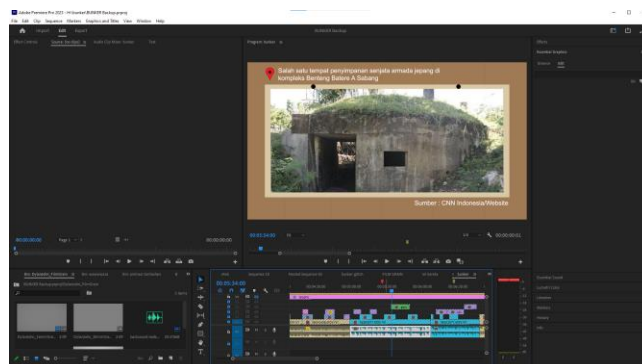
Berdasarkan Narasi yang disampaikan diatas penulis menyimpulkan bahwa pada saat itu Pasukan Jepang menduduki Hindia-Belanda secara ilegal atau menyerang wilayah Indonesia yang masih dijajah oleh Belanda. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 05:16 - 05:22 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.29. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“dari mulai Sabang, di Sabang ada banyak, di Perapat bahkan ketika mereka mendarat di Batubara itu ada *bunker-bunker* jepang disana jadi kalau ada lokasi yang seperti itu *bunker* tempat persembunyian pertahanan” pada *timeline* 05:34 - 05:49.

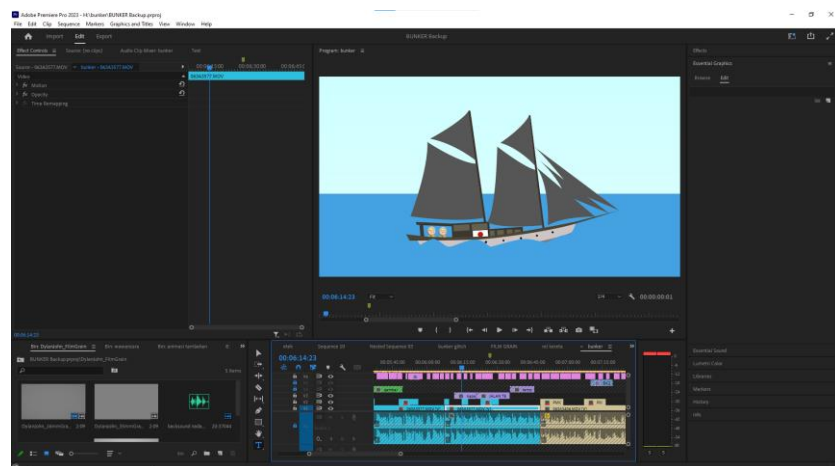
Berdasarkan narasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa di pulau Sumatera terdapat banyak peninggalan bangunan *bunker* Jepang dan terdapat di beberapa bagian Pulau Sumatera, ada di Sabang, Perapat hingga Batubara. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan gambar, terdapat pada *Timeline* 05:34 - 05:49 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.30. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“Jepang masuk ke Medan lewat Batubara, jadi masuk dari Batubara baru ke Medan” pada *Timeline* 06:11 - 06:21.

Berdasarkan narasi yang disampaikan penulis menyimpulkan bahwa Jepang pertama kali menuju Medan, mereka masuk wilayah Sumatera Utara melalui Batubara. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 06:11 - 06:21 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.31. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)

“upaya untuk menawan pasukan Belanda yang masih ada, orang-orang belanda yang ada untuk memudahkan mereka melakukan kegiatan pendudukan di Kota Medan” pada *Timeline* 06:35 - 06:46.

Berdasarkan narasi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pada saat Jepang mulai menduduki kota Medan, mereka menawan pasukan dan masyarakat Belanda yang masih berada di

Medan untuk mempermudah proses kegiatan pendudukan di kota Medan. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline* 06:35 - 06:46 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.

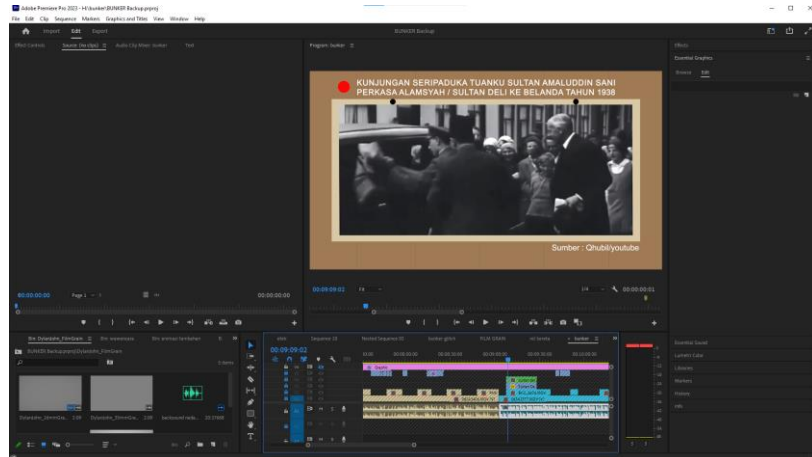


Gambar IV.33. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“di Medan ketika belanda datang sultan deli dengan damai menyerahkan kekuasaannya manandatangani kontrak bahwa deli takluk kepada Belanda kawasan ini adalah kawasan yang kawasan perkebunan merupakan kawasan yang relatif damai tidak pernah ada pertempuran-pertempuran seru” pada *Timeline* 09:06 – 09:28

Berdasarkan narasi yang disampaikan di atas penulis menyimpulkan bahwa pada masa penjajahan Belanda di kota Medan , Sultan Deli menyerahkan kekuasaannya kepada pasukan Belanda sehingga Sultan Deli dan Belanda memiliki hubungan yang baik. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan

animasi, terdapat pada *Timeline* 09:06 – 09:28 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



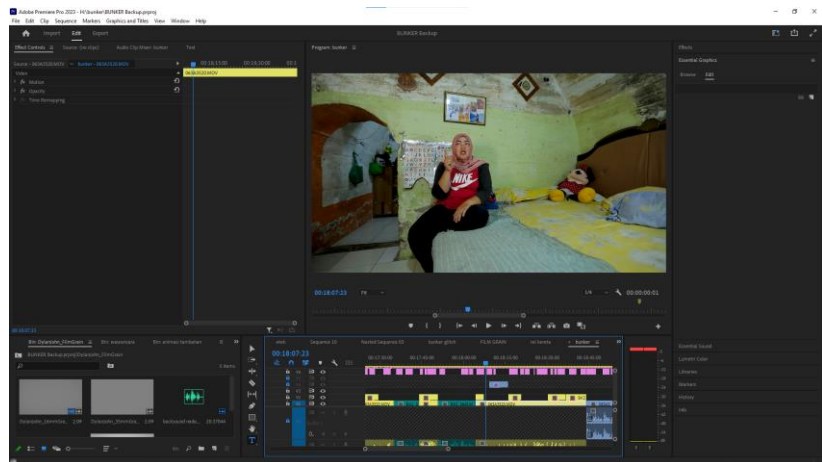
Gambar IV.34. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada asal-usul (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

IV.2.2.2 Identitas *Bunker*

Penerapan *editing* kompilasi yang kedua adalah beberapa narasi yang disampaikan oleh narasumber dan narator mengenai hal yang terkait dengan identitas *bunker* tersebut, adegan mengenai identitas ini terdapat pada *Timeline* 11:43 - 25:54. Denni Syahputra sebagai pemilik atau pengelola *bunker* dan Rachmawati sebagai istrinya merupakan narasumber yang membahas hal-hal mengenai *bunker* dan narator mengenai denah *bunker*.

IV.2.2.2.1. Rachmawati

Rachmawati adalah istri dari Denni Syahputra sebagai Pengelola *Bunker* Jepang yang berasal dari Jakarta dan sekarang tinggal di Medan

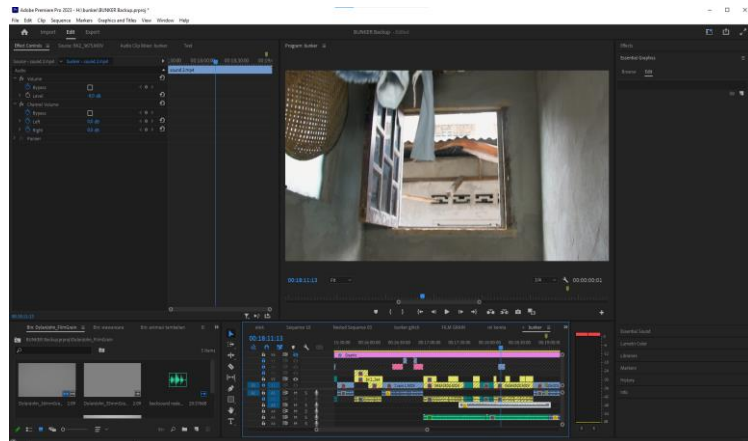


**Gambar IV.35. Screenshot wawancara Rachmawati
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

Rachmawati merupakan narasumber yang diterapkan *editing* kompilasi dalam pembahasan mengenai Identitas bangunan *bunker* Jepang, Rachmawati membahas hal-hal terkait kejadian-kejadian yang ada didalam *bunker* selama mereka menjadikan *bunker* tersebut menjadi tempat tinggal. Ini adalah narasi Rachmawati yang menggunakan teknik *editing* kompilasi,

“di dapur dulu tidak seperti itu, masih didapur itu masih nampak diluar” *Timeline* 18:09 - 18:15.

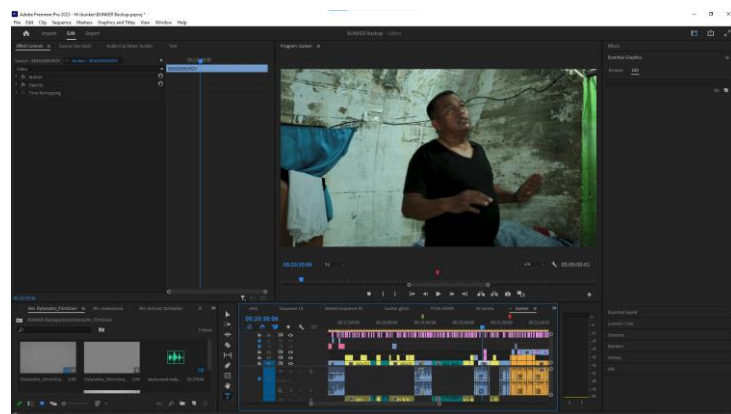
Berdasarkan narasi yang disampaikan penulis menyimpulkan dapur yang mereka gunakan berada diluar *bunker* dan masih tidak ada atap atau tembus kelihatan luar bangunannya. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan video, terdapat pada *Timeline* 18:09 - 18:15 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.36. Screenshot Penerapan *Editing Kompilasi* pada identitas (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

IV.2.2.2.2. Denni Syahputra

Denni Syahputra adalah pengelola *bunker* Jepang sekarang dan menghuni *bunker* tersebut bersama istri serta kedua anaknya.

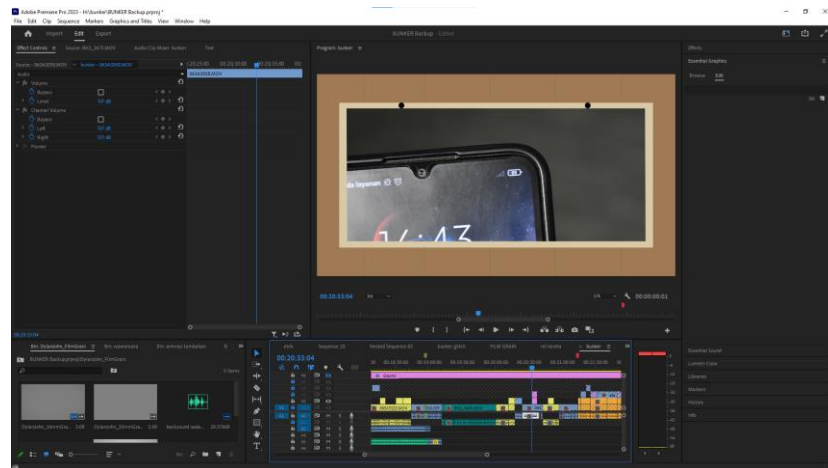


Gambar IV.37. Screenshot wawancara Denni Syahputra (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

Denni Syahputra sebagai pemilik atau pengelola *bunker* merupakan narasumber yang termasuk membahas hal-hal mengenai identitas *bunker* seperti bentuk bangunan dan hal unik lainnya. Ini adalah beberapa narasi yang diterapkan menggunakan teknik *editing kompilasi* ,

“kita punya ponsel tadi tidak ada sinyal sama sekali, tidak bisa menangkap sinyal disini” pada *Timeline* 20:33 - 20:37.

Berdasarkan narasi yang disampaikan penulis menyimpulkan bahwa ponsel yang berada di dalam *bunker* tidak akan menerima sinyal sama sekali walaupun ponsel sekarang yang sudah canggih. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan gambar, terdapat pada *Timeline* 20:33 - 20:37 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.

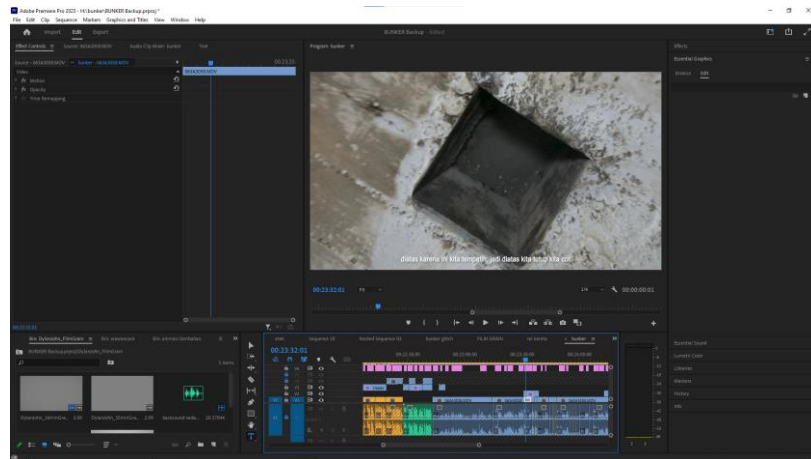


Gambar IV.38. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada identitas (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

“diatas karena ini kita tempatin, jadi diatas kita tutup kita cor supaya tidak masuk air, sebelumnya masuk air” pada *Timeline* 23:31- 23:39.

Berdasarkan narasi diatas penulis menyimpulkan bahwa pada bagian atas dalam *bunker* terdapat lubang yang tembus dan mereka menutupinya dengan cor supaya tidak masuk air saat hujan. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan video,

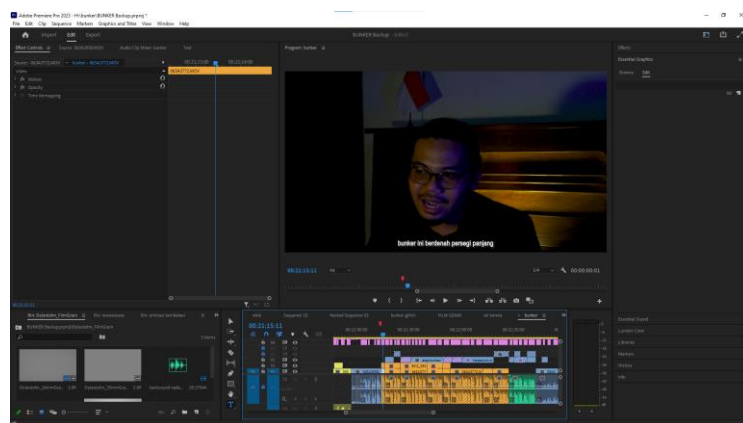
terdapat pada *Timeline* 23:31- 23:39 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.39. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada identitas
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

IV.2.2.2.3. Narator

Narator yang menjadi bagian dari pembuka, penutup hingga pembawa alur cerita dalam film dokumenter *The Bunker*.



Gambar IV.40. Screenshot Narator
(Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

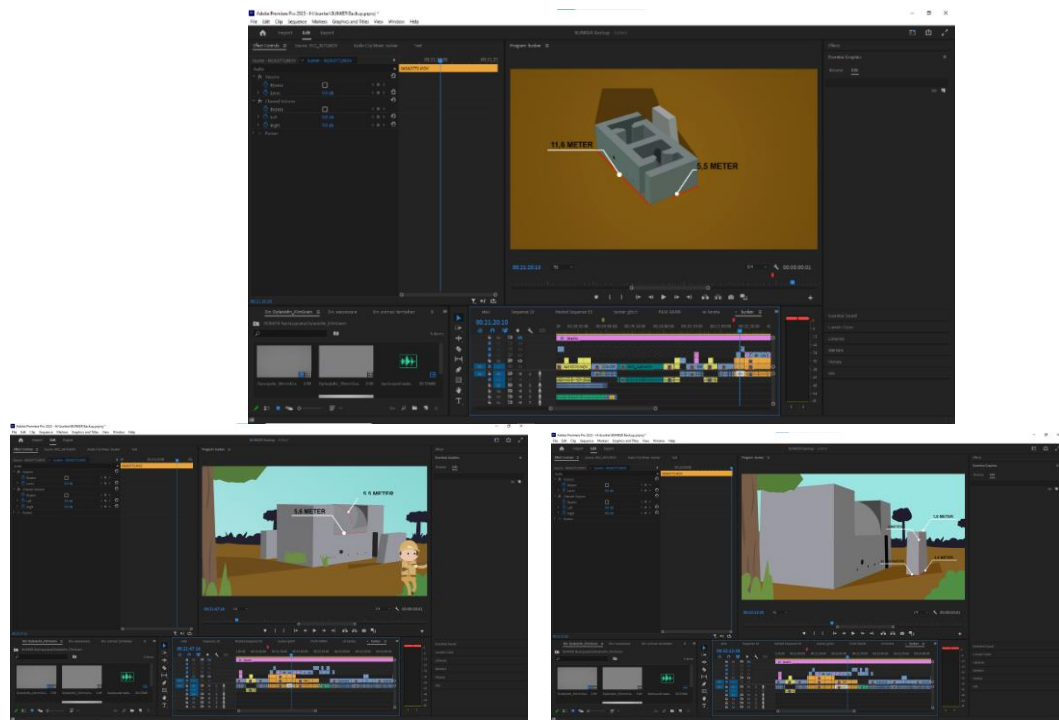
Narator merupakan salah satu bagian yang membahas hal mengenai identitas *bunker*, narator menjelaskan terkait denah

bunker yang akan menggunakan teknik *editing* kompilasi. Ini adalah narasi narator mengenai denah *bunker*

“Bunker ini berdenah persegi panjang berukuran 11,6 m x 5,5 m. Tinggi bangunan 6 m, berdinding dan beratap cor semen. Disebutkan dahulu hanya berlantai tanah yang kemudian dikeramik oleh penghuni bangunan. Bentuk atapnya datar di sisi utara dan selatan, masing-masing berukuran 3 m x 5,5 m. Pada bagian tengah berbentuk lengkungan setengah lingkaran berukuran panjang 5,6 m dan diameter 5,5 m. Ketebalan tembok bangunan umumnya 1 m. Di bagian depan yang difungsikan sebagai pintu keluar-masuk dibangun tembok berbentuk trapesium, dengan tebal 82 cm dan panjang 2,8 m, sedangkan tingginya sekitar 3 m dan panjang bagian atas 1,8 m. Tembok ini berjarak 1,3 m dari bangunan utama *bunker*.” pada *Timeline* 21:16 - 22:27.

Berdasarkan narasi yang disampaikan di atas penulis dapat disimpulkan bahwa ketebalan dinding rata-rata pada bangunan *bunker* adalah 1 meter dan *bunker* memiliki luas bangunan 11,6 meter x 5,5 meter serta tinggi 6 meter. Penerapan teknik *editing* kompilasi narasi ini menggunakan animasi, terdapat pada *Timeline*

21:16 - 22:27 dan berikut penerapannya dalam proses *editing*.



Gambar IV.41. Screenshot Penerapan *Editing* Kompilasi pada identitas (Sumber: Tim Produksi “*The Bunker*” 2023)

IV.2.2.3 Pandangan *Bunker* oleh Pemerintah Kota Medan

Pada bagian segmen yang terdapat pandangan *bunker* oleh pemerintah kota Medan tidak menerapkan teknik *editing* kompilasi hanya menampilkan narasumber. Narasumber untuk pemerintah kota medan adalah dengan Nurmalia, SE yang menyampaikan pandangannya terhadap keluarga yang tinggal didalam *bunker* Jepang.

IV.2.2.3.1. Nurmalia, SE

Nurmalia, SE adalah perwalikan dari pemerintah yaitu dinas kebudayaan kota Medan. Memberikan pandangan terhadap keluarga yang tinggal di dalam *bunker*.



**Gambar IV.42. Screenshot wawancara Nurmalia, SE
(Sumber: Tim Produksi “The Bunker” 2023)**

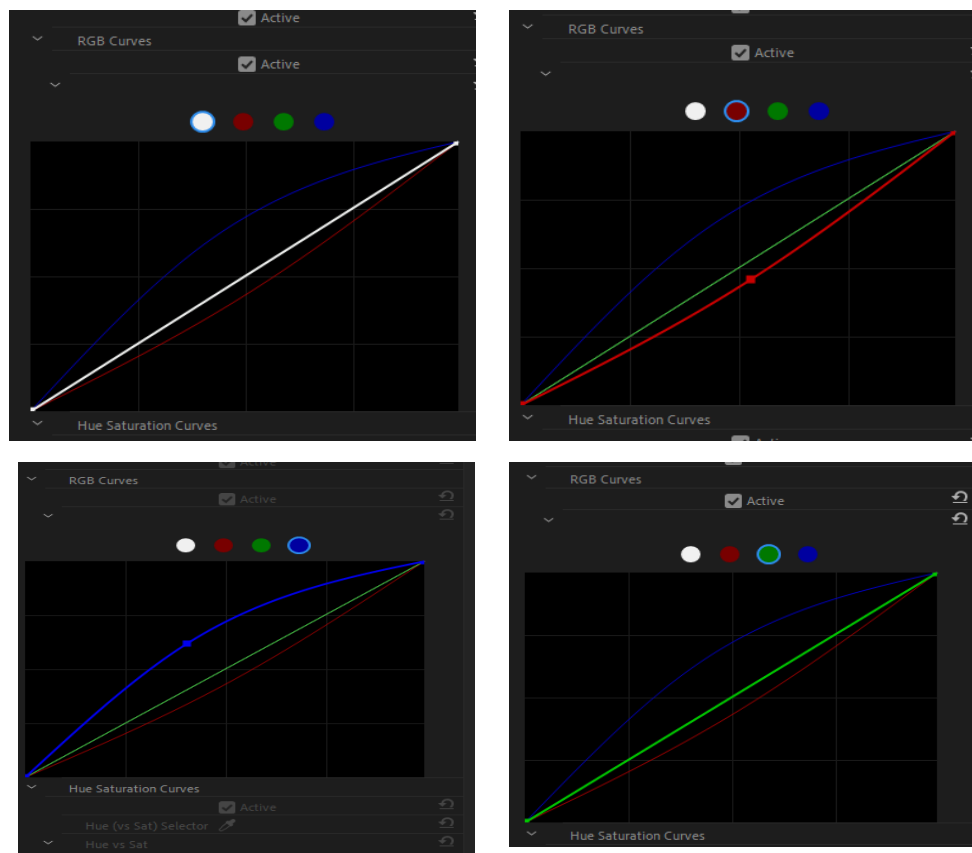
Nurmalia, SE sebagai perwakilan dari kota medan menyampaikan pandangannya terhadap sebuah keluarga menempati *bunker* Jepang sebagai tempat tinggal, ini adalah narasi pandangan dari narasumber

“ dulu ya pernah kita kunjungan ke bunker Jepang ini, istilahnya kita dari pemerintah meninjau langsung seberapa jauh mereka dalam pemeliharaanya. Mereka tidak apa-apa menempati, sepanjang mereka tidak istilahnya merusak merusak dari bangunan itu. Masih tetap mempertahankan dan memfungsikan dia ataupun melestarikannya dengan menjaga merawat sebagaimana mereka menempati itu serasa rumah sendiri” pada Timeline 26:19 - 26:58.

Berdasarkan narasi yang disampaikan di atas penulis menyimpulkan bahwa, bangunan bersejarah tidak apa-apa ditempati asalkan penghuni bangunan tersebut tetap mempertahankan, melestarikan serta merawat bangunan tersebut sebagaimana mereka menempati rumah sendiri.

IV.2.3. *Color correction*

Color correction adalah tahapan mengatur warna setiap adegan secara manual agar mendapat eksposur yang baik dan keseimbangan cahaya. Di tahap ini pencipta sebagai editor mengatur warna hasil shooting dengan menggunakan RGB Curves dengan sedemikian rupa agar bagian warna pada video adegan dan eksposur menjadi seimbang dan sama.



Gambar IV.43. Screenshot Menu pada *RGB Curves*
(Sumber: Ahmad Nurhadi Lubis “2023”)

Gambar diatas merupakan tampilan panel pada menu *RGB Curves* yang digunakan pada saat *Color correction*, pada menu tersebut terdapat 4 warna dasar yang dapat digunakan, ada panel untuk mengubah warna putih, panel untuk mengubah warna merah, panel untuk mengubah warna biru dan panel untuk mengubah warna hijau.

Sebelum



Sesudah

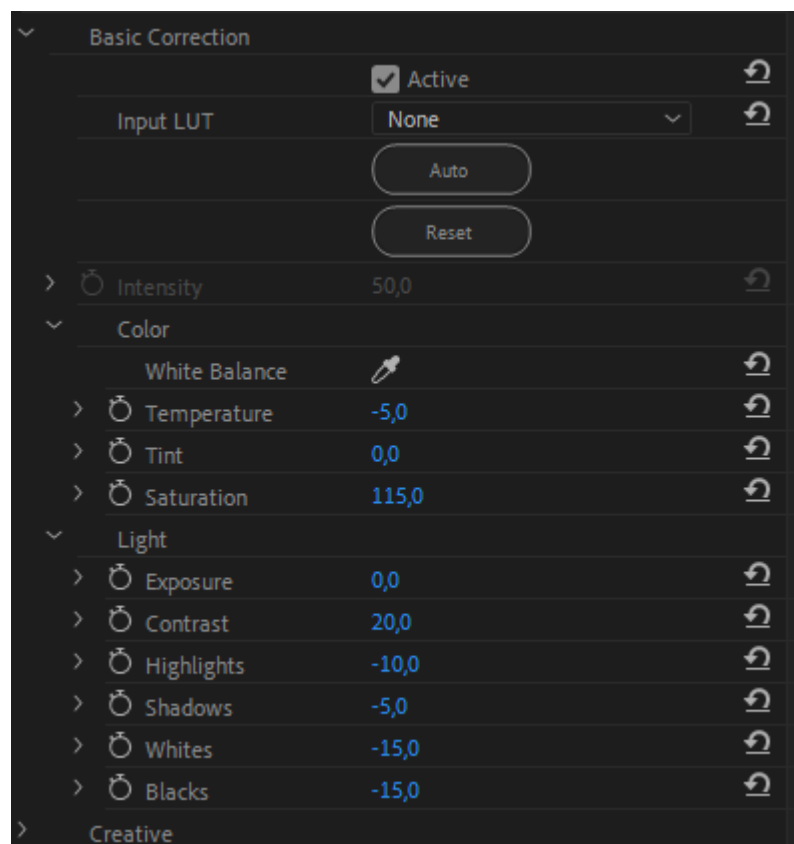


Gambar IV.44. Screenshot Sebelum dan Sesudah *Color correction*
 (Sumber: Ahmad Nurhadi Lubis “2023”)

Gambar diatas adalah beberapa hasil *footage* video yang sudah dilakukan proses *Color correction* menggunakan *RGB Curves*. Dengan merubah setiap *footage* video yang awalnya berbeda-beda warna seperti kekuningan, kegelapan dan sebagainya agar mendapatkan warna yang seimbang menurut pencipta.

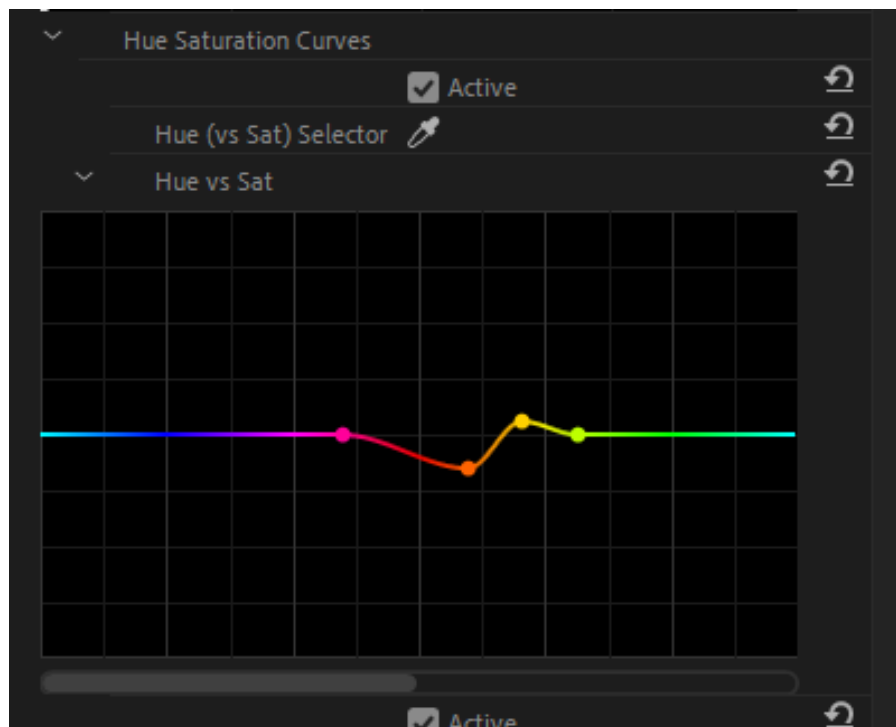
IV.2.3. *Color grading*

Color grading merupakan tahap kreatif yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas video yang nantinya disesuaikan lagi dengan suasana dan mood pada film yang sudah dibuat, mulai dari mengkoreksi gambar, merubah dan mengatur dengan sedemikian rupa agar warna enak dilihat tetap natural. Pada tahapan *color grading* ini pencipta sebagai editor menyesuaikan warna dalam film dengan kondisi suasana seperti aslinya agar film terlihat tetap natural. Beberapa proses yang dilakukan dalam melakukan *color grading* adalah dengan menggunakan *Basic Correction*, *Creative* dan *Hue Saturation Curves*.



Gambar IV.45. Screenshot Menu pada *Basic Grading*
(Sumber: Ahmad Nurhadi Lubis “2023”)

Pada bagian *Basic Correction* terdapat beberapa menu yang tersedia, disini pencipta menggunakannya beberapa menu dengan mengubah *Temperature*, *Saturation*, *Contrast*, *Highlights*, *Shadows*, *Whites*, dan *Blacks*, menyesuaikan warna pada *footage* video dan hasil akhirnya akan membuat video lebih natural.



Gambar IV.46. Screenshot Menu pada *Hue Saturation Curves*
(Sumber: Ahmad Nurhadi Lubis “2023”)

Menu *Hue Saturation Curves* digunakan untuk membuat beberapa warna yang sudah diseleksi menjadi lebih cerah ataupun menjadi lebih gelap, pencipta menggunakan *Hue Saturation Curves* untuk mencerahkan beberapa warna tertentu yang terdapat pada *footage* video.

Sebelum



Sesudah



Gambar IV.47. Screenshot Sebelum dan Sesudah *Color grading*
(Sumber: Ahmad Nurhadi Lubis “2023”)

Gambar diatas adalah beberapa hasil *footage* video yang sudah di *Color grading*, terlihat beberapa background narasumber sedikit kekuningan dan hasil setelah *Color grading* nya terlihat lebih putih sesuai dengan keadaan natural saat suasana *footage* narasumber diambil serta.