

BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

II.1. Objek Penciptaan

Objek penciptaan pada film dokumenter “*The Bunker*” berawal dari pemikiran sutradara mengenai sebuah peninggalan sebuah *Bunker* militer Jepang yang ada dikota Medan. Garis besar yang ada dalam cerita film ini adalah sebuah penjelasan mengenai *Bunker* tersebut, dari asal-usul, identitas dan pandangan pemerintah setempat.

Penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” ini diproduksi untuk menjelaskan tentang bangunan bersejarah yaitu sebuah peninggalan *Bunker* militer Jepang. hal ini kurangnya masyarakat mengetahui informasi mengenai *Bunker* tersebut khususnya yang bertempat tinggal dikota Medan, itu sebabnya pembuatan film ini untuk mengenalkan kembali bahwa adanya bangunan bersejarah sebuah *Bunker* dikota Medan.

Penciptaan film dokumenter yang mengangkat cerita mengenai peninggalan *Bunker* militer Jepang di kota Medan ini, dikarenakan sutradara melihat bahwa kurangnya masyarakat Sumatera Utara yang mengetahui tentang peninggalan bangunan bersejarah *Bunker* tersebut khususnya yang bertempat tinggal di kota Medan. Film dokumenter ini tidak hanya menceritakan informasi yang disampaikan oleh Denni Syahputra yang menempati dan mengelola Bunker tersebut tetapi juga menyampaikan informasi dari sejarawan kota Medan Dr. Phil. Ichwan Azhari serta dari Dinas Kebudayaan kota Medan.

II.1.1. Tema

Tema merupakan sebuah pokok pikiran dalam pembuatan sebuah karya, Tema akan membawa cerita dari awal hingga akhir sebuah jalan cerita. Adapun tema dalam film dokumenter “*The Bunker*” adalah bangunan bersejarah, Bangunan bersejarah adalah bangunan yang memiliki nilai budaya tertentu serta tercipta pada masa tertentu dan merupakan saksi bisu serta bagian dari perkembangan suatu kawasan. Terdapat pandangan yang memandang objek secara fisik hanya dari kode fungsionalnya saja, baik sebagai komunikasi, peran sosial, atau hanya sebagai elemen estetik (Cipto dan Holo, 2012: 62). Bangunan bersejarah dalam film dokumenter ini adalah sebuah peninggalan Bunker bekas militer Jepang yang ada di kota Medan.

II.1.2. Media Film Dokumenter

Media yang digunakan pada film “*The Bunker*” adalah film dokumenter, dokumenter adalah jenis film nonfiksi yang menceritakan realita atau kenyataan suatu peristiwa tertentu. Dokumenter juga menyajikan realita melalui berbagai cara untuk berbagai macam tujuan antara lain : penyebaran informasi, Pendidikan, dan propaganda bagi orang atau sekelompok tertentu (Anton Mabururi, 2013:4). Beberapa film dokumenter adalah Kilometer 50, Mutualisme dan Cimplung.

II.1.3. Kajian Sumber Penciptaan Editing

Kajian dari sumber ini meliputi buku, jurnal dan skripsi yang menjadi sumber acuan pencipta dalam menciptakan film dokumenter “*The Bunker*” sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dengan teknik *editing non-linear*

serta menggunakan teknik *editing* kompilasi. Berikut adalah kajian berasal dari buku dan jurnal yang membantu penulis dalam mewujudkan karya :

- a. *Editing Film*, buku ini memiliki 9 bab yang membahas teknik-teknik yang berkaitan mengenai *editing* dalam sebuah film yang merupakan sebuah karya dari Danu Marti, buku ini diterbitkan oleh Pusat Pengembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Pencipta mengambil rujukan pada buku ini mengenai *editing* yang terbagi di beberapa bab berguna membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
- b. *Audio Visual Production Video Production (Post Production)*, buku ini membahas mengenai hal-hal yang terdapat pada proses pasca produksi merupakan konsep buku dari Dr. Srikant Mohapatra, DKK. Buku ini diterbitkan Odisha State Open University, Sambalpur. Buku ini menjadi refrensi dalam proses pasca produksi pencipta.
- c. *Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian Smk Negeri 11 Semarang* oleh Hendri Rasminto dan Arie Atwa Magriyanti, 2020. Sebagai sumber refrensi pencipta mengenai film dokumenter.
- d. *Penggunaan Editing Kompilasi Dalam Program Magazine CAMSHAFT Episode Motor Gede Untuk Meningkatkan Detail Informasi* oleh Fendi Pradipta Aldila Subandi, 2019. Sebagai sumber refrensi dalam penggunaan teknik *editing* kompilasi yang akan digunakan dalam pembuatan film dokumenter "*The Bunker*".

- e. *Education of media by of image contents – Focusing on Non-Linear Editing* oleh Sung-Dae Park, 2019. Jurnal ini sebagai sumber referensi mengenai *editing non-linear* yang digunakan oleh pencipta.

II.2. Analisis Objek

Analisis objek adalah proses untuk menentukan objek-objek potensial yang ada dalam sistem dan mendeskripsikan karakteristik serta hubungan dalam sebuah notasi formal.

II.2.1. Analisis Cerita

Film dokumenter “*The Bunker*” merupakan film yang mengangkat cerita yang berkaitan mengenai peninggalan bangunan bersejarah sebuah *Bunker* militer Jepang di kota Medan, dari asal-usul, identitas hingga menampilkan pandangan pemerintah setempat tentang *Bunker* tersebut.

II.2.2 Analisis Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan yang akan menampilkan ilusi gerak, pada penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” ada beberapa adegan yang akan menggunakan visual berupa animasi 2D selain video yang direkam. Animasi 2D adalah animasi yang menggunakan sketsa gambar, lalu sketsa gambar ini digerakkan satu persatu, maka tidak akan terlihat seperti nyata. Disebut animasi 2 dimensi karena dibuat melalui sketsa yang digerakkan satu persatu sehingga Nampak seperti nyata dan bergerak, animasi 2D hanya bisa dilihat dari depan saja (Huda dan Ardi, 2021:72).

Proses pembuatan animasi pencipta menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk membuat sketsa gambar yang akan dianimasikan melalui *software Adobe After Effect*.

II.2.3 Analisis *Editing*

Salah satu aspek penting dalam proses penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” adalah *editing*. Di proses *editing* ini pencipta melakukan pemilihan adegan, memotong adegan dan membuat adegan utuh atau merangkai adegan yang diperlukan agar terciptanya alur film sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Pentingnya tahapan *editing* dilakukan agar film dokumenter ini tidak membosankan dan penonton mudah menerima informasi yang disampaikan, untuk mencapai itu teknik yang digunakan dalam tahap *editing* adalah dengan menggunakan teknik *editing non-linear* dan teknik *editing* kompilasi. *Editing non-linear* adalah proses *editing* yang dilakukan menggunakan *software editing* film, pencipta menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, sedangkan teknik *editing* kompilasi adalah proses *editing* yang menyisipkan visual berupa animasi, gambar ataupun video sesuai dengan narasi yang disampaikan oleh narasumber ataupun narator, teknik ini untuk memudahkan penonton menerima informasi yang disampaikan.

II.3. Landasan Penciptaan

Di dalam penciptaan karya, umumnya pengetahuan-pengetahuan, teori-teori dikembangkan dan diterampkan berdasar kesesuaian dengan konsep karya,

sehingga karya yang diciptakan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Adapun yang menjadi landasan penciptaan penulis adalah sebagai berikut :

II.3.1. *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). Sistem pengeditan video *non-linear* pertama adalah CMX 600, sistem ini diperkenalkan pada tahun 1971 oleh CMX Systems perusahaan patungan antara CBS dan Memorex (https://en.wikipedia.org/wiki/CMX_600, senin 24/01/2023, 11.50 WIB). Pada *editing non-linear* pencipta menggunakan *software editing* dengan sistem *non-linear* yaitu *Adobe Premiere Pro*, *software* yang dikembangkan oleh perusahaan Adobe Inc. Pencipta menggunakan *software* ini untuk memotong, menyisipkan visual, menggabungkan adegan, hingga menambahkan efek pada proses penciptaan film.

II.3.2. Kompilasi

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

Yusiatie, 2015: 158). *Editing* kompilasi akan digunakan dalam penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” dengan cara menyisipkan visual berupa animasi, gambar atau video sesuai dengan audio narasi yang disampaikan oleh narasumber maupun narator. Salah satunya pada narasi yang mengenai masuknya pasukan militer tentara Jepang ke kota Medan, pada narasi ini pencipta akan menyisipkan visual berupa animasi untuk membantu penonton lebih mudah dan memahami menerima informasi yang disampaikan.