

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan dengan banyak wilayah dan sekarang terbagi menjadi 38 wilayah atau provinsi (<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20221117115529-25-874987/indonesia-kini-punya-38-provinsi-berikut-daftarnya>, jum'at 16/12/2022, 14.19 WIB). Indonesia memiliki banyak peninggalan sejarah secara tertulis hingga bangunan sejarah bekas kerajaan atau penjajahan bangsa asing ke Indonesia disebagian besar wilayah Indonesia, seperti diwilayah Sumatera salah satunya wilayah provinsi Sumatera Utara khususnya dikota Medan yang memiliki beberapa bangunan sejarah yaitu Istana Maimun, Golden London Sumatera, Masjid Raya Al Mashun hingga terdapat peninggalan *Bunker* militer Jepang.

Bunker adalah benteng pertahanan militer yang dirancang untuk melindungi orang dan material berharga dari jatuhnya bom, artileri, atau serangan lainnya . *Bunker* digunakan secara luas dalam Perang Dunia I , Perang Dunia II , dan Perang Dingin untuk fasilitas senjata, pusat komando dan kontrol, dan fasilitas penyimpanan. *Bunker* juga bisa digunakan sebagai perlindungan dari tornado (<https://en.wikipedia.org/wiki/Bunker>, jum'at 14/10/2022, 17.56 WIB). Selama penjajahan Jepang dikota Medan, militer Jepang membangun sebuah *Bunker* untuk melindungi diri dari serangan udara tentara sekutu. Peninggalan *Bunker* dikota Medan ini diperkirakan dibangun pada tahun 1942 saat tentara Jepang berhasil menduduki kota Medan, pada saat ini *Bunker* yang dahulunya berfungsi sebagai

tempat perlindungan, sekarang sudah menjadi sebuah rumah yang ditempati oleh sebuah keluarga. Hal ini masyarakat kurang mengetahui bahwa di kota Medan terdapat peninggalan bangunan bersejarah yaitu sebuah *Bunker* dengan bentuk yang unik dan berbeda dengan bangunan disekitarnya, hal ini sangat menarik untuk di dokumentasikan ke dalam visual film.

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. Film fiksi masuk dalam kategori film cerita, sementara film dokumenter dan eksperimental masuk ke dalam kategori noncerita (Pratista H, 2017: 29). Film dokumenter mengambil peristiwa, manusia atau benda ataupun apa saja sebagai objeknya, baik yang aktual maupun yang sudah lampau dan menafsirkannya, menilainya dalam rangka ide dasar yang dijadikan titik tolak pembuat filmnya. (D.A. Peransi, 2005: 18).

Film dokumenter yang akan diciptakan berjudul “*The Bunker*” 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 pemerintah setempat mengenai *Bunker* Jepang tersebut. Pada film dokumenter “*The Bunker*” ini memiliki inti permasalahan yaitu ingin menampilkan dan menceritakan asal-usul *Bunker*, identitas *Bunker*, serta pandangan pemerintah setempat, dengan inti permasalahan ini maka pencipta membuat film dokumenter dengan gaya *expository*.

Film Dokumenter *expository* yaitu menampilkan pesan kepada penonton secara langsung, melalui presenter atau narasi berupa teks maupun suara, pada *expository* gambar disusun sebagai penunjang argumentasi yang disampaikan lewat narasi atau presenter berdasarkan naskah yang dibuat dengan prioritas tertentu (Tanzil 2017: 7). Penggunaan gaya *expository* pada film “*The Bunker*” adalah untuk menceritakan seperti asal-usul, identitas yang akan disampaikan oleh narator dan narasumber serta menampilkan pandangan pemerintah setempat mengenai *Bunker* tersebut. Hal ini untuk mempermudah penonton memahami narasi yang disampaikan oleh narator dan narasumber, dalam hal penggunaan gaya *expository* didukung dengan menggunakan teknik editing yaitu menggunakan *editing non-linear* serta menggunakan teknik *editing* kompilasi.

Editing non-linear adalah penyuntingan dengan komputer menggunakan perangkat lunak untuk memproses dan menyunting gambar dan suara, dan kemudian meyimpan hasilnya secara elektronik (Ranang dan Amin, 2019: 54). Dengan menggunakan teknik *editing non-linear*, pencipta dapat mengedit adegan dengan bebas tidak harus sesuai dengan urutan adegannya, karena pada pengambilan gambar adegan film dokumenter, bisa ada waktu kosong antara pengambilan gambar adegan dengan adegan lainnya. Pada proses *editing non-linear* terdapat *editing offline* dan *editing online*, proses *editing offline* dilakukannya pemilihan adegan yang akan digunakan, pemotongan adegan serta penggabungan adegan sesuai dengan alur film sedangkan pada *editing online* melakukan pemberian transisi, teks, *motion* serta *color correction* dan *color grading*. Serta dengan menggunakan *editing non-linear* juga berguna untuk menyisipkan visual

lain ditengah-tengah adegan seperti menyisipkan sebuah video pada saat adegan wawancara dengan narasumber mengenai identitas *Bunker*, salah satunya terkait dengan ciri-ciri *Bunker* tersebut, penggunaan *editing non-linear* ini akan dibantu dengan teknik *editing* kompilasi.

Editing kompilasi dapat dikatakan sebuah prinsip penuturan (penyusunan) cerita yang disampaikan dengan narasi dan penyisipan gambar-gambar (*insert*) sebagai ilustrasi dari penuturan film tersebut. Biasanya penonton dibantu dengan gambar-gambar untuk memahami uraian naratifnya. (Mabruri, 2013: 53). *Editing* kompilasi dalam menjawab permasalahan tersebut terdapat dua yaitu mengenai permasalahan asal-usul dan identitas *Bunker*. Pada saat menceritakan asal-usul pencipta akan menampilkan visual berupa animasi 2D sesuai dengan narasi yang disampaikan, seperti proses pasukan Jepang memasuki wilayah sumatera utara dan menduduki kota Medan. Sedangkan narasi yang disampaikan mengenai identitas *Bunker* tersebut akan menampilkan visual berupa video atau animasi 2D, dari bentuk *Bunker*, serta ciri-ciri *Bunker* seperti tebal dinding yang nantinya akan menampilkan visual dinding *Bunker* ditengah-tengah adegan wawancara pada saat narasumber menyampaikan narasi mengenai *Bunker* tersebut.

Hal inilah yang menjadi ketertarikan pencipta mengangkat permasalahan film dokumenter “*The Bunker*”, mulai dari asal-usul, identitas *Bunker*, hingga pandangan pemerintah setempat terkait *Bunker* tersebut, berdasarkan ini judul yang diambil pencipta adalah **Penciptaan Film Dokumenter “*The Bunker*” Dengan Menggunakan Teknik *Editing Non-Linear***, diharapkan penonton bisa dapat mudah memahami informasi yang disampaikan mengenai *Bunker* tersebut.

I.2. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah pencipta paparkan diatas, rumusan masalah yang didapat pada penciptaan film ini adalah : Bagaimana penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” dengan menggunakan teknik *editing Non-Linear* ?

I.3. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

I.3.1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penciptaan film ini berdasarkan rumusan ide penciptaan yang ada adalah :

- a. untuk menjelaskan penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” dengan menggunakan teknik *editing non-linear*.
- b. Untuk memberi tahu masyarakat bahwa terdapat peninggalan *Bunker* militer Jepang dikota Medan.

I.3.2. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat yang didapat dalam penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut :

I.3.2.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat Teoritis yang didapat dalam penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui dan memahami penerapan gaya *expository* dalam film “*The Bunker*”.
- b. Untuk mengetahui dan memahami penerapan teknik *editing non-linear* dengan menggunakan teknik *editing* kompilasi dalam film “*The Bunker*”

I.3.2.1 Manfaat Praktis

Adapun manfaat Praktis yang didapat dalam penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menerapkan teknik *editing non-linear* serta teknik *editing kompilasi* dalam pembuatan film dokumenter “*The Bunker*”.
- b. Untuk menerapkan proses pembuatan film dokumenter meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

I.4. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Proses penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” menggunakan gaya penyutradaraan *expository*, sebagai editor pencipta menggunakan teknik *editing non-linear* pada penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” , dengan penerapan memotong adegan, menggabungkan adegan sesuai dengan alur cerita film, memberikan *color correction* dan serta *color grading* pada setiap adegan.

Didalam teknik *editing non-linear* pencipta memasukan teknik *editing kompilasi* dengan cara menyisipkan visual berupa animasi, gambar dan video sesuai dengan narasi yang disampaikan oleh narasumber serta narator. Film dokumenter “*The Bunker*” menceritakan sebuah peninggalan *Bunker* militer Jepang yang sekarang menjadi tempat tinggal masyarakat, film ini mengambil sudut pandang orang yang tinggal didalam *Bunker* tersebut, sejarawan kota Medan dan dinas terkait mengenai *Bunker* tersebut. pencipta melihat film-film yang sudah ada untuk dijadikan sumber referensi yang akan berguna saat proses penciptaan film dokumenter “*The Bunker*”. Adapun film yang dijadikan sebagai sumber referensi

adalah film dokumenter Kilometer 50, Cina Benteng, Cimplung, Jeron Beteng Yogyakarta dan Tumbilotohe Cahaya Iman.

I.4.1 Kilometer 50



Gambar I.1. Cover Film Kilometer 50
(Sumber: nasional tempo.co diakses pada 2 desember 2022)

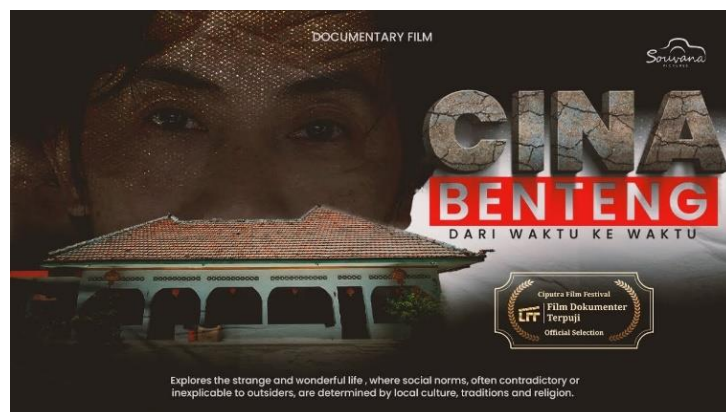
Kilometer 50 adalah film yang menceritakan kasus penangkapan laskar FPI (Front pembela Islam) yang tewas setelah ditangkap di KM 50 tol Cikampek dari sudut pandang narasumber yang sudah ditentukan, film Kilometer 50 disutradari oleh Andibactiar Yusuf. Perbedaan dan persamaan film Kilometer 50 dengan *"The Bunker"*.

Persamaan pada kedua film sama-sama menggunakan gaya expository dan perbedaannya adalah film Kilometer 50 termasuk jenis dokumenter investigasi sedangkan film *"The Bunker"* termasuk jenis dokumenter sejarah.

Pada film Kilometer 50 terdapat beberapa adegan yang menggunakan *editing* kompilasi, sedangkan untuk menggunakan *editing* kompilasi diperlukan menggunakan teknik *editing non linear*. Berdasarkan

analisis pencipta proses editing pada film Kilometer 50 menggunakan teknik *editing non linear*.

I.4.2. Cina Benteng



Gambar I.2. Cover Film Cina Benteng
(Sumber: Google.com diakses pada 23 desember 2022)

Film Cina Benteng adalah film yang menceritakan tentang masyarakat peranakan etnis tionghoa yang tinggal di wilayah Tangerang tepatnya di tepian sungai Cisadane. Dinamakan Cina Benteng, karena di wilayah tersebut dahulu berdiri benteng VOC Batavia, film ini disutradari oleh Chuck Surgosumpeno.

Persamaan dan perbedaan film Cina Benteng dengan “*The Bunker*” yaitu sama-sama mengangkat cerita dokumenter sejarah, sementara itu perbedaannya adalah film Cina benteng menceritakan sejarah sebuah wilayah sedangkan film “*The Bunker*” menceritakan sejarah sebuah bangunan.

Pada film Cina Benteng terdapat beberapa adegan yang menggunakan *editing* kompilasi, sedangkan untuk menggunakan *editing* kompilasi diperlukan menggunakan teknik *editing non linear*. Berdasarkan

analisis pencipta proses editing pada film Cina Benteng menggunakan teknik *editing non linear*.

I.4.3 Cimplung



Gambar I.3. Cover Film Cimplung
(Sumber: Google.com diakses pada 6 Januari 2022)

Film dokumenter Cimplung adalah film yang menceritakan sebuah daerah yaitu Tulungagung, daerah ini memiliki banyak usaha pengolahan gula tebu tradisional. Dikarenakan terkena dampak Covid-19 pada pengusaha pengolahan gula tebu, masyarakat daerah tersebut mencari berbagai alternatif, akhirnya masuklah budaya nyimplung ke industri untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Tulungagung, film ini disutradari oleh Ardie C. Firsttian.

Persamaan film Cimplung dan film *“The Bunker”* adalah pada film keduanya memiliki beberapa adegan dengan menggunakan teknik *editing* kompilasi, sedangkan perbedaan film Cimplung dengan film *“The Bunker”* adalah pada film Cimplung visual untuk *editing* kompilasi hanya menggunakan visual video sedangkan pada film *“The Bunker”* akan menggunakan visual animasi 2D selain video.

Pada film Cimplung terdapat beberapa adegan yang menggunakan *editing* kompilasi, sedangkan untuk menggunakan *editing* kompilasi diperlukan menggunakan teknik *editing non linear*. Berdasarkan analisis pencipta proses editing pada film Cimplung menggunakan teknik *editing non linear*.

I.4.4 Jeron Beteng Yogyakarta



Gambar I.4. Cover Film Jeron Beteng Yogyakarta
(Sumber: Google.com diakses pada 17 April 2023)

Jeron Beteng Yogyakarta adalah film dokumenter tentang sejarah, peninggalan-peninggalan dan penggambaran keadaan daerah "Jeron Beteng" pada masa lalu dan sekarang, sebagai upaya untuk melestarikan dan menjaga segala bentuk peninggalan baik benda maupun tak benda Kerajaan Ngayogyakarta Hadiningrat, film ini disutradarai oleh Kind Shella.

Persamaan film Jeron Beteng dan film "*The Bunker*" adalah beberapa adegan menggunakan editing kompilasi, sedangkan perbedaan film Jeron Beteng dan film "*The Bunker*" adalah pada film Jeron Beteng hanya menggunakan visual video sedangkan pada film "*The Bunker*" selain visual video menggunakan juga visual berupa animasi 2D selain video.

Pada film Jeron Beteng Yogyakarta terdapat beberapa adegan yang menggunakan *editing* kompilasi, sedangkan untuk menggunakan *editing* kompilasi diperlukan menggunakan teknik *editing non linear*. Berdasarkan analisis pencipta proses editing pada film Jeron Beteng Yogyakarta menggunakan teknik *editing non linear*.

I.4.5 Tumbilotohe Cahaya Iman



Gambar I.5. Cover Film Tumbilotohe, Cahaya Iman
(Sumber: Google.com diakses pada 17 April 2023)

Tumbilotohe Cahaya Iman adalah film yang menceritakan sebuah ritual keagamaan yang sarat nilai filosofis dari budaya dan kearifan Gorontalo, film ini disutradari oleh At Tiryaq Ramadhan Mustafa. Persamaan film Tumbilotohe Cahaya Iman dan film *“The Bunker”* adalah beberapa adegan menggunakan editing kompilasi, sedangkan perbedaan film Tumbilotohe Cahaya Iman dan film *“The Bunker”* adalah pada film Tumbilotohe Cahaya Iman hanya menggunakan visual video sedangkan pada film *“The Bunker”* selain visual video menggunakan juga visual berupa animasi 2D selain video.

Pada film Tumbilotohe Cahaya Iman terdapat beberapa adegan yang menggunakan *editing* kompilasi, sedangkan untuk menggunakan *editing*

kompilasi diperlukan menggunakan teknik *editing non linear*. Berdasarkan analisis pencipta proses editing pada film Tumbilotohe Cahaya Iman menggunakan teknik *editing non linear*.

I.5. Metode Penciptaan

Metode penciptaan memiliki beberapa tahap dan menjelaskan tahap proses penciptaan, tahapannya adalah : tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Berikut ini adalah penjelasan dari metode penciptaan film dokumenter “*The Bunker*”.

I.5.1. Persiapan

Terdapat beberapa persiapan yang akan dilakukan sebelum proses penggarapan sebuah film, untuk itu penggarapan pada film dokumenter “*The Bunker*”, pencipta selaku editor dalam penciptaan film ini, menguraikan tahap persiapan sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan beberapa sumber data yang mendukung editor untuk pengerjaan film dokumenter “*The Bunker*” melalui internet, buku “Editing Film oleh Danu Marti “ dan buku “ *Editing Film, Televisi dan Animasi* oleh Sugihartono S. A. dan Wibawa A.”, jurnal penciptaan dan skripsi “ Penerapan Teknik Editing *Non-Linear* Pada Film Dokumenter Sepuh Lekong oleh Muhammad Maulana Bahari, 2022”, “*Education of media by of image contents – Focusing on Non-Linear Editing* oleh Sung-Dae Park”, “Film Dokumenter Sebagai Media Informasi Kompetensi Keahlian Smk Negeri 11 Semarang oleh Hendri Rasminto dan Arie Atwa Magriyanti, 2020”, “ Penggunaan Editing Kompilasi

Dalam Program Magazine CAMSHAFT Episode Motor Gede Untuk Meningkatkan Detail Informasi oleh Fendi Pradipta Aldila Subandi, 2019”.

- b. Pengumpulan data dan informasi terkait peninggalan *Bunker* militer Jepang, pengumpulan data dan informasi melalui wawancara secara langsung dengan pemilik atau pengelola peninggalan *Bunker* militer Jepang tersebut serta sejarawan kota Medan. Beberapa pertanyaan yang ditanyakan pada narasumber adalah sebagai berikut :
 1. Bagaimana menurut bapak kisah asal usul mengenai *Bunker* Jepang ini ?.
 2. Bagaimana bisa keluarga Bapak memiliki situs peninggalan Jepang ini?.
 3. Bagaimana perasaan tinggal didalam *Bunker* Jepang ini ?
 4. Apakah pandangan dari pemerintah tentang adanya sebuah keluarga dalam sebuah *Bunker*?
- c. Menentukan konsep film yang akan dibuat seperti visual apa saja yang akan dimasukan kedalam film tersebut dan siapa saja narasumber yang akan di wawancara terkait *Bunker* tersebut.

I.5.2. Elaborasi

Setelah melakukan pengumpulan data dan informasi terkait peninggalan *Bunker* militer Jepang, pada konsep yang direncanakan untuk penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” ini, ditambahkan juga visual selain video dan gambar yaitu animasi 2D.

Pencipta menerapkan konsep yang telah direncanakan kedalam bentuk teknik *editing non-linear* dan memasukan *editing* kompilasi didalamnya yang bertujuan untuk mempermudah pada saat proses pengeditan dan mempermudah penonton menyerap informasi berdasarkan narasi yang disampaikan oleh narasumber.

I.5.3. Sintesis

Sintesis adalah tahapan pra produksi, tahapan pra produksi adalah tahapan yang terdiri dari penuangan ide, pengumpulan data dan informasi, Menyusun perencanaan, mempersiapkan produksi.

Susunan kru dan narasumber film dokumenter “*The Bunker*” dirincikan melalui tabel dibawah ini :

Tabel I.1. Susunan Kru Film Dokumenter “*The Bunker*”

No	Nama Kru	Jabatan/Posisi
1	Rifi Naufal Aslam	Sutradara, DOP, Narator
2	Ahmad Nurhadi Lubis	<i>Editor</i> , Cameramen

Tabel I.2. Narasumber Film Dokumenter “*The Bunker*”

No	Narasumber	Deskripsi
1	Denni Syahputra	Pengelola atau pemilik Bunker
2	Dr. Phil. Ichwan Azhari	Sejarawan kota Medan
3	Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA	Arkeolog/ Tim Ahli Cagar Budaya Kota Medan

4	Nurmalia, SE	Dinas Pendidikan dan Kebudayaan kota Medan
5	Rachmawati	Istri Pemilik Bunker
6	Juli Suharti	Tante Pemilik Bunker

Dalam proses pra produksi ini, pencipta berperan sebagai editor melakukan beberapa persiapan diantaranya menyiapkan peralatan untuk melakukan editing dan *software* yang akan digunakan seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Audition*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Illustrator*. Kemudian dalam proses pra produksi ini pencipta merancang konsep visual animasi 2D yang akan digunakan serta menyumbang beberapa ide dan konsep seperti konsep poster, konsep *opening* dan lainnya.

I.5.4. Realisasi

Realisasi adalah proses produksi untuk mewujudkan hasil. Tahapan produksi setelah tahapan sebelumnya yaitu pra produksi selesai, maka dilanjutkan masuk ke tahap produksi. Dalam tahap ini sutradara bekerjasama dengan semua *crew* untuk membicarakan perencanaan yang sudah disusun, dari *time schedule*, *shooting list*, dan konsep pengambilan gambar.

Setelah itu dilaksanakan maka selanjutnya masuk ke proses pengambilan gambar (*shooting*). Semua adegan yang sudah diambil akan dicatat, catatan akan sangat bermanfaat saat proses *editing*. Pada tahap produksi ini pencipta juga membuat bahan-bahan animasi yang diperlukan serta membuat animasi 2D setelah bahan-bahan yang diperlukan selesai dibuat.

I.5.5. Penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah tahapan akhir dari metode penciptaan atau pasca produksi yang akan dilaksanakan *editing*. Menurut Danu Murti (2017, 35) dalam pekerjaan *editing*, ada beberapa tahapan hingga mencapai hasil akhir proyek film ataupun program televisi. Tahapan-tahapan ini dikerjakan untuk memudahkan dalam proses *editing* itu sendiri, proses tersebut sebagai berikut :

a. Acquisition

Mendapatkan seluruh elemen gambar dan suara.

b. Organization

Mengatur, mengelompokan, semua bahan ke dalam kategori sehingga mudah diurutkan.

c. Review & Selection

Menonton dan mendengarkan semua bahan dan dicatat atau menandai unsur-unsur terbaik dari proyek tersebut.

d. Assembly

Mengedit Bersama-sama bahan terbaik yang telah dipilih menjadi kerangka dari seluruh cerita.

e. Rough Cut

Memedatkan *assembly* edit sampai urutan cerita menjadi jelas. Bagian yang berlebihan telah diperpendek dan cerita sudah dalam bentuk yang baik.

f. Fine Cut

Irama cerita sudah dipadatkan, tidak ada gangguan dalam gambar atau suara. Sambungan shot sudah dibuat dalam versi terakhir.

g. Picture Lock

Semua elemen gambar disatukan secara padat dan tidak ada perubahan lebih lanjut yang akan dilakukan. Semua proses pekerjaan suara sudah mungkin dimulai.

h. Finishing

Gambar dengan resolusi tinggi telah diterima untuk dilakukan koreksi warna dan pewarnaan gambar. Suara sudah dalam posisi final *mixing* dan telah dicampur dengan gambar.

i. Mastering & Delivery

Produk audio visual sudah final. Produk ini didistribusikan kepada penontonnya melalui film atau file video *computer*.