

FILM DOKUMENTER URBAN SPORT "BIKE TRIAL"

Isa Ersal Karisma, ST
Masnuna, ST

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp. (031) 8782087, Fax (031) 8782087

Abstrak

Dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi semakin pesat berkembang di Indonesia, hal ini menyebabkan pola gaya hidup remaja semakin menjadi-jadi. Mulai dari mengkonsumsi rokok, minum-minuman keras hingga ke narkoba. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan strategi khusus dalam menggunakan media secara efektif. Salah satu media yang tepat dan sangat diminati remaja adalah media audio visual, atau yang biasa disebut dengan film. Tulisan ini akan membahas bagaimana merancang tayangan yang menggunakan media audio visual secara efektif untuk mengenalkan Urban Sport "Bike Trial".

Kata kunci : *Urban Sport, Film Dokumenter*

PENDAHULUAN

Melihat fenomena gaya hidup remaja yang tidak sehat seperti ditunjukkan dalam penelitian yang melibatkan sedikitnya 5.000 orang responden berusia 10-15 tahun itu juga terungkap bahwa remaja mulai merokok, minum-minuman alkohol dan mengkonsumsi *junk food*.¹ Maka dari itu *Urban sport* hadir sebagai alternatif jalan keluar untuk mengatasi masalah yang sedang melanda para remaja saat ini. Selain untuk mengisi waktu luang, *Urban sport* juga bisa dijadikan sebagai hobi bahkan juga bisa menjadi sebuah profesi yang layak untuk ditekuni. Karena akhir-akhir ini *Urban sport* mulai populer di kalangan anak muda, sampai-sampai diadakan sebuah festival yang bertajuk *Urban Fest* dan peminatnya pun sangat banyak.

Banyak sekali manfaat yang diambil dari *Urban sport*, tidak hanya membuat tubuh kita sehat, melainkan kita bisa juga

memperbaiki kepercayaan diri, mengurangi stress, dan juga sebagai jalan alternatif untuk menyalurkan bakat atau hobi kita. Dan yang paling utama dari *Urban sport* ini adalah gaya hidup sehat dan membentuk jiwa disiplin.²

Untuk mengatasi hal tersebut, kini banyak media yang mulai gencar untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada anak-anak. Salah satu media yang efektif untuk mengenalkan kebudayaan pada anak-anak adalah dengan menggunakan media audio visual atau film. Hal ini dikarenakan anak-anak akan lebih mudah untuk menangkap informasi yang diberikan dengan cara melihat dan mendengar. Hal ini sama seperti yang ditulis oleh Francis M. Dwyer dalam bukunya yang berjudul "*Strategies for Improving Visual Learning*", yang mengatakan bahwa manusia belajar melalui 1% melalui panca indra (*taste*), 1,5% melalui sentuhan (*touch*), 3,5% melalui penciuman (*smell*), 11% melalui pendengaran (*hearing*), 83% melalui penglihatan (*see*). Diambil dari data-data tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa

¹ Dr Cara Brooker Institute for Social and Economic Research

² <http://www.ancol.com/berita/detail/524/>

proses belajar mengajar dengan bantuan audio visual jauh lebih efektif dibandingkan dengan proses belajar-mengajar yang hanya melalui ceramah biasa. Hal ini dilihat dari penjumlahan antara "melalui pendengaran" dan "melalui penglihatan". Yaitu $11\% + 83\% = 94\%$.³ Oleh karena itu, didalam perancangan ini menggunakan media audio visual sebagai penyampai pesannya.

Urban sport adalah sebuah seni olahraga jalanan yang ditengarai merupakan jiwa kebebasan anak muda untuk mendobrak sebuah tatanan yang ada. *Urban sport* adalah sebuah representasi seni olahraga yang lahir dari anak muda negeri, yang keluar dan mendobrak sebuah kota dengan problematika yang berpotensi menumpulkan kreatifitas setiap penghuninya dan rutinitas yang monoton. Pilihan kaum muda *Urban sport* untuk keluar dari kungkungan tersebut dengan terbentuknya berbagai komunitas olahraga, seni dan budaya, yang akhirnya banyak digunakan sebagai medium untuk menyalurkan semangat pembebasan anak muda di negeri ini. *Urban sport* antara lain *Futsal, Streetball, Airsoft gun, Capoeira, Parkour, Skateboard, Inline skate, Longboard, Pedal riots, BMX Freestyle, Trike, dan Collaboration.*

Film Dokumenter

Dokumenter sering dianggap sebagai rekaman dari 'aktualitas' potongan rekaman sewaktu kejadian sebenarnya berlangsung, saat orang yang terlibat di dalamnya berbicara, kehidupan nyata seperti apa adanya, spontan, dan tanpa media perantara.⁴

Kebanyakan penonton film/ video dokumenter di layar kaca sudah begitu terbiasa dengan berbagai cara, gaya, dan bentuk-bentuk penyajian yang selama ini palaing banyak dan umum digunakan dalam berbagai acara siaran televisi. Sehingga, mereka tak lagi mempertanyakan lebih jauh tentang isi dari dokumenter tersebut.

Misalnya, penonton sering menyaksikan dokumenter yang dipandu oleh suara (*voice over*) seorang penutur cerita (narator), wawancara dari para pakar, saksi-mata atas suatu kejadian, rekaman pendapat anggota masyarakat, Demikian pula dengan suasana tempat kejadian yang terlihat nyata, potongan-potongan gambar kejadiannya langsung, dan bahan-bahan yang berasal dari arsip yang ditemukan. Semua unsur khas tersebut memiliki sejarah dan tempat tertentu dalam perkembangan dan perluasan dokumenter sebagai suatu bentuk sinematik.

Media Audio Visual

"Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar" (Rohani, 1997: 97-98).

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁵

Komunikasi Audio Visual adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari sumber kepada satu penerima atau lebih dengan cara memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan atau informasi kepada penerima dengan melalui media yang menunjangnya. Media yang menunjangnya itu adalah media elektronik.⁶ Contohnya seperti televisi, VCD player, DVD player, computer dan lain-lainnya yang bisa digunakan untuk memvisualisasikan sekaligus memperdengarkan isi pesan dan informasi tersebut. Bentuk aplikasinya dari komunikasi visual itu bisa berbentuk film yang bersifat entertain maupun informatif dan iklan seperti yang kita sering lihat di televisi.

³ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

⁴ <http://www.kawanusa.co.id/news-detail.php?id=15>

⁵ adesanjaya.blogspot.com

⁶ Nikiblogku.blogspot, pengertian audio visual dan penerapannya

Media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu: media audio visual diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara. Media audio visual gerak contoh, televisi, video tape, film (animasi, videografi, dll) dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya. Didalam perancangan ini, menggunakan jenis audio visual yang kedua, yaitu media audio visual bergerak yaitu film. Didalam film terdapat elemen-elemen yang mendukung terciptanya film yang bagus dan informatif.

Elemen Film

Dalam sebuah media audio visual atau film dokumenter terdapat beberapa elemen yang biasa digunakan, yaitu: suara, teks, gambar statis, dan video.⁷ Tidak semua elemen-elemen tersebut digunakan dalam sebuah produksi film. Semua tergantung pada jenis film yang diproduksi dan untuk siapa film ini diproduksi. Terkadang sebuah film hanya menggunakan beberapa elemen saja, seperti pada film dokumenter G 30 S PKI. Dimana di dalam film hanya dibantu oleh suara narator. Dan ada juga film dokumenter yang selain dibantu oleh narator juga dibantu oleh *host* atau pembawa acara, seperti pada acara Jejak Petualang.



Gambar 1. Film Dokumenter Sejarah



Gambar 2. Film Dokumenter Perjalanan

Pada perancangan kali ini, menggunakan jenis film dokumenter perjalanan, yaitu selain narator menjelaskan juga dibantu oleh narasumber untuk memberikan penjelasan.

Suara (*Audio*)

Dalam film, salah satu elemen yang ada di dalamnya adalah audio atau suara. Berdasarkan pakar multimedia yang bernama Lu, pada tahun 1999, mengatakan bahwa pengertian suara (audio) adalah sesuatu yang disebabkan perubahan tekanan udara yang menjangkau gendang telinga manusia. Menurut Lu, ciri audio (*audio feature*) merupakan tanda/ bagian yang membedakan audio dengan media yang lain seperti video, *image* dan sebagainya. Ciri ini digunakan untuk klasifikasi/ penggolongan dan pengindeksan audio. Sedangkan audio atau suara memiliki beberapa format yang berbeda-beda tergantung dari penggunaan platformnya. Masing-masing format biasanya diikuti dengan perbedaan struktur berkas yang membentuk audio tersebut, seperti : mp3, mov, swa, dll.⁸

Teks

Elemen penting yang ada pada film adalah teks. Teks digunakan sebagai penyampai segala sesuatu yang ada pada film, seperti penulisan pada judul, penulisan subtitle, penulisan kru film dll. Dengan adanya teks ini, dapat memudahkan

⁷ Fred Wibowo, Teknik Produksi Program Televisi, 2007, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, hal.19

⁸ <http://id.shvoong.com/exact-sciences/agronomy-agriculture/2269105-arti-audio-pengertian-dan-definisi> (diakses 20 Juni 2012)

penikmat film mengerti tentang segala informasi yang akan di sampaikan dalam film.

Animasi

Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak.⁹ Menurut bentuknya, animasi dibagi menjadi 2 bentuk, yaitu animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya, contohnya : *Jambul, dll.*

Video

Video merupakan gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam satu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar tersebut dinamakan *frame*. Dan kecepatan dalam membaca gambar-gambar tersebut disebut dengan *frame rate* dengan satuan fps (*frame per second*).¹⁰

Didalam pembuatan sebuah video, juga harus memperhatikan cara pengambilan gambar, agar video yang dihasilkan tidak monoton dan tetap dapat menyampaikan pesan yang di inginkan. Beberapa angle/ pengambilan sudut gambar yang biasa diguna-kan pada pembuatan video adalah: *Eye-level, high angle and low angle.*



Gambar 6. Angle pada Video

Dengan adanya penggabungan antara ele-men-elemen diatas, maka film dapat tercipta dengan baik. Sehingga, informasi yang ingin disampaikan kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik dan dapat disukai oleh anak-anak.

Dalam membuat sebuah film juga membutuh-kan sebuah konsep yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Sehingga, terdapat kesesuaian antara visual yang ada dan pesan yang ingin disampaikan.

METODOLOGI DESAIN

Target Segmen program Film Dokumentar tentang Urban Sport ini adalah sebagai berikut :

Demografis:

Usia : 16-24 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Agama : Seluruh agama
 Pendidikan : SMA-Perguruan tinggi
 Pendapatan : Rp.400.000 – 750.000/bln
 Status : Single
 Status ekonomi : menengah - atas.

Psikografis :

- Menyukai olah raga ekstrim
- *Up to date* dengan informasi tentang hobby olah raga ekstrim yang diminati
- Pengguna internet lebih dari 2 jam sehari
- Cenderung menyukai cara berteman yang berkelompok-kelompok sesuai dengan hobby yang diminati.

Geografis :

- Tinggal di perkotaan/metropolitan → khususnya kota-kota besar di pulau Jawa seperti (Jakarta (dan sekitarnya), Bandung, Jogja, Surabaya)

Tahapan Perancangan:

Proses penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, antara lain :

- Penentuan Problematika

⁹ Tugas Animasi.com

¹⁰ Al-halaj independents blog

Setelah fenomena didapatkan langkah selanjutnya untuk menentukan problematika dengan cara melakukan observasi dengan membaca buku-buku dan mencari informasi lewat media internet, sehingga kita dapat mengetahui pandangan konsumen terhadap topik yang diangkat.

- Pengkajian Teori dan Studi Eksisting
Untuk menentukan konsep desain memerlukan penelusuran lebih jauh dengan cara studi eksisting, yaitu mengkaji eksisting yaitu beberapa film dokumenter yang ber-genre journey yang menjadi acuan. Cara pengkajiannya adalah studi layout, studi warna, studi visual yaitu elemen yang terdapat pada buku tersebut.
- Menentukan Konsep Desain
Setelah melakukan pengkajian dari berbagai literatur, lalu mempelajari karakteristik target segment, peneliti melakukan wawancara dan kuisisioner untuk memperkuat konsep yang akan dirumuskan. Dalam tahap ini, peneliti menghasilkan Konsep Desain yang fix.
- Penentuan Kriteria
Dari konsep desain yang ditentukan kemudian diturunkan menjadi kriteria desain yang akan diimplementasikan dalam setiap output.
- Alternatif Desain
Alternatif desain didapatkan setelah menemukan kriteria desain lalu diteruskan dengan proses pembuatan sketsa, thumbnail, rough desain. Alternatif desain yang ada kemudian dikuisisionerkan kepada target segmen. Kuisisioner dilakukan untuk menguji keefektifan dan ketepatan konsep yang telah dibuat.
- Final Desain
Final desain didapatkan dari alternatif desain yang dikuisisionerkan telah dievaluasi. Yang terakhir, final desain masuk pada tahap produksi.

KONSEP

Dalam perancangan ini, film ini menggunakan konsep "*Across The Limit*

Ability". Yang dimaksud dengan "*Across The Limit Ability*" adalah yaitu anak muda yang tumbuh menjadi dewasa dengan menyukai hal-hal yang diluar batas kemampuannya dengan divisualkan melalui film dokumenter.

KESIMPULAN

Di dalam pembuatan film dokumenter urban sport "bike trial" ini, ternyata banyak sekali manfaat yang bisa diambil oleh penulis, bukan hanya jiwa semangat yang dimiliki oleh para atlet bike trial tetapi juga arti hidup sehat untuk kesehatan kita. Terutama untuk kehidupan remaja akhir-akhir ini yang mulai hidup dengan gaya yang tak sehat.

Kita sebagai generasi muda seharusnya memiliki semangat dan jiwa disiplin untuk berolah raga, tidak hanya hidup dengan gaya dan hura-hura. Jiwa semangat dan disiplin atlet bike trial ini seharusnya bisa menjadi contoh untuk para remaja saat ini. Supaya para remaja Indonesia pada saat ini adalah generasi yang memiliki jiwa semangat dan bergaya hidup sehat serta berprestasi terhadap bakat dan kemampuan yang dimilikinya.

Urban sport sendiri adalah seni olahraga jalanan yang ditengarai merupakan jiwa kebebasan anak muda untuk mendobrak sebuah tatanan yang ada. *Urban sport* adalah sebuah representasi seni olah raga yang lahir dari anak muda negeri, yang keluar dan mendobrak sebuah kota dengan problematika yang berpotensi menumpulkan kreatifitas setiap penghuninya dan rutinitas yang monoton.

Setelah film dokumenter urban sport diproduksi diharapkan bisa membuka mata para remaja indonesia akan pentingnya hidup sehat dan memberikan informasi mengenai olahraga urban sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.ancol.com/berita/detail/524/>
<http://www.kawanusa.co.id/news-detail.php?id=15>

<http://id.shvoong.com/exact-sciences/agronomy-agriculture/2269105-arti-audio-pengertian-dan-definisi>