

## **BAB II**

### **LANDASAN PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Perancangan**

##### **2.1.1 Tinjauan Data**

###### **2.1.1.1 Definisi Hip Hop**

Menurut buku karangan R Cepeda pada tahun 2004 yang berjudul *And it don't stop: The best American hip-hop journalism of the last 25 years* . Hip Hop adalah sebuah gerakan kebudayaan yang mulai tumbuh sekitar tahun 1970'an yang dikembangkan oleh masyarakat Afro-Amerika dan Latin-Amerika. Hip Hop merupakan perpaduan yang sangat dinamis antara elemen-elemen yang terdiri dari MCing (lebih dikenal rapping), DJing, Breakdance, dan Graffiti. Belakangan ini elemen Hip Hop juga diwarnai oleh beatboxing, fashion, bahasa slang, dan gaya hidup lainnya.

Awalnya pertumbuhan Hip Hop dimulai dari The Bronx di kota New York dan terus berkembang dengan pesat hingga keseluruh dunia. Hip hop pertama kali diperkenalkan oleh seorang Afro-Amerika, Grandmaster Flash dan The Furious Five. Awalnya musik Hip Hop hanya diisi dengan musik dari Disk Jockey dengan membuat variasi dari putaran disk hingga menghasilkan bunyi-bunyi yang unik. "Rapping" kemudian hadir untuk mengisi vokal dari bunyi-bunyi tersebut. Sedangkan untuk koreografinya, musik tersebut kemudian diisi dengan tarian patah-patah yang dikenal dengan breakdance. Pada perkembangannya Hip Hop juga dianggap sebagai bagian dari seni dan untuk mengekspresikan seni visual muncullah Graffiti sebagai bagian dari budaya Hip Hop.

Ada pendapat yang mengatakan Hip Hop sebenarnya berasal dari kosakata Afro-Amerika, yakni hip yang secara harfiah dapat diartikan sebagai "memberitahu" atau "sekarang" dan akhiran hep. Ada juga pendapat lain yang mengatakan "hip hop" merupakan sebutan lain dari Bebop. Namun menurut Keith "Cowboy" Wiggins, salah satu anggota Grandmaster Flash and the Furious Five, istilah "hip hop" terinspirasi saat ia bercanda dengan temannya yang baru bergabung dengan Angkatan Bersenjata. Bunyi "hip hop" sendiri merupakan tiruan bunyian hentakan kaki tentara.

### 2.1.1.2 Sejarah Hip Hop di Luar Indonesia

1520 Sedwick Avenue adalah sebuah kawasan di New York yang diklaim sebagai tempat awal lahirnya komunitas HipHop. “Disinilah kami berasal”, cetus Clive Campbell, salah seorang yang merelakan lantai satu di rumahnya dijadikan sebuah markas untuk berkumpul. “Kebudayaan Hip Hop berawal dan lahir disini, yang nantinya akan tersebar di seluruh dunia, di sinilah kami berasal karena memang kami tidak memiliki tempat lain untuk bertemu, bukan di tempat lain” sahutnya. Selain nama tersebut, terdapat pula nama DJ Kool Herc yang memperkenalkan turntable pada saat itu di sebuah party pada tahun 1973. Pada awal penampilannya, DJ Kool Herc membawakan lagu-lagu dari James Brown, Jimmy Castor, dan Babe Rooth. Kool Herc pula lah yang akhirnya menciptakan scratch dan bunyi-bunyian aneh yang menimbulkan sebuah sensasi yang luar biasa pada saat itu.

HipHop terasa kurang lengkap tanpa MC. Celah inilah yang dilihat oleh Melle Mel, MC pertama pada dunia Hip Hop. Pada awalnya Melle Mel merasa bingung apa yang akan diucapkannya pada penampilan pertamanya tersebut, namun karena dirinya telah dipenuhi kebosanan dengan peraturan-peraturan dari pemerintah yang mengekang, akhirnya Melle Mel mengeluarkan rasa bencinya pada pemerintah dan pandangannya tentang kehidupan lewat lirik-liriknya. Mulai saat itu lah musik HipHop lebih banyak menceritakan tentang kehidupan disekitar masyarakat kulit hitam dan teriakan-teriakan serta protes suara hati mereka kepada pemerintahan yang berlaku tidak adil. Lirik-lirik musik Hip Hop cenderung keras dan tegas. Itulah Hip Hop.

Hip Hop sebagai kebudayaan diperjelas lagi pada tahun 1983 oleh Black Spades yang merupakan anggota dari Afrika Bambaataa dan The Soulsonic Force lewat track yang berjudul “Planet Rock”. Lagu ini merupakan sebuah musik Hip Hop yang menarik karena memiliki perpaduan antara rap yang sederhana dan irama musik disko yang diciptakan melalui drum electronic dan synthesizer.

### **2.1.1.3 SEJARAH HIP HOP INDONESIA**

Kini perkembangan musik di Indonesia begitu pesat. Tapi musik hiphop juga masih tetap terdengar walaupun industri musik Indonesia kini begitu bersaing. Bermula dari IWA K yang terinspirasi dari Almarhum Farid Hardja & Benyamin.S dengan lagunya yang berrima dan di baca sedikit cepat lalu IWA K memperkenalkan hiphop di Indonesia yang kemudian disusul oleh DENADA namun kini DENADA sudah beralih ke dangdut, walaupun demikian perjalanan hiphop di Indonesia masih belum berhenti. Munculah SINDICATE yang lagunya menjadi soundtrack serial Sun Go Kong di televisi. Belanjut ke tahun berikutnya lahirlah NEO yang terkenal dengan singgelnnya BORJU. Kemudian group-group music hiphop mulai semakin berkembang mulai dari SAYKOJI yang dulu bukan apa-apa namun kini karyanya menjadi top di tahun 2009-2010, dan masih banyak lagi raper2 yang mewarnai tanah air dari tahun ke tahun.

#### **1. FARID HARDJA**

Mulanya ia muncul berciri khas kepala botak dengan rambut lumayan tebal di sisi atas, kanan, dan kirinya. Kacamata yang dikenakannya diusahakan semirip mungkin dengan Elton John yang sedang jaya-jayanya di perjalanan dekade 1960-an itu. Beberapa tahun kemudian, penampilannya berubah, rambutnya kini menggumpal alias kribo. Metamorfosa itu terus berlanjut hingga akhirnya ia identik sebagai penyanyi tambun dengan pakaian seperti jubah besar bermotif warna-warni, persis seperti beragam jenis musik yang dijajalnya: dari rock n roll, jazz, balada, pop, disko, reggae, hingga dangdut.

Dalam kondisi seperti itu, Farid Hardja keluar dari sarangnya, memulai karirnya sebagai pelaku musik dengan lebih profesional pada kisaran 1966 itu.

Di Bandung, Farid bergabung dengan grup De Zieger yang mengusung aliran rock n roll dengan acuan The Rolling Stones. Lama mempersiapkan diri untuk berkembang di kota kembang, musisi subur yang kala itu masih berambut kribo tersebut mantap hijrah ke Jakarta. Di ibukota, Farid

menjajal kemampuan musikalnya bersama beberapa band rock, sebut saja Cockpit dan Brotherhood pada 1974 serta Brown Bear pada 1975.

Hanya sebentar mengadu nasib di Jakarta, pada 1976 Farid memutuskan pulang kampung ke Sukabumi, tempat di mana ia dilahirkan pada 1950. Namun ia hanya tak diam. Farid bersiasat membentuk kelompok yang dominan memainkan musik rock and roll, R & B, serta country. Nama grup ini bercorak lokal, sederhana dan mudah diingat serta jauh tren band-band lokal kala itu yang getol memakai nama asing. Bani Adam, begitulah Farid memberi nama kelompok barunya itu. “Karena kita semua adalah umat Nabi Adam. Sebagai manusia, kita harus paham asal usul kita,” demikian alasan Farid.

## 2. BENYAMIN SUEB

**“ Bukan hanya legendaris gambang kromong tapi juga bapak rap Indonesia”** Suatu hari, Ben sangat ingin bertemu Bing Slamet, artis pujaannya. Ben ingin lagu ciptaannya dinyanyikan Bing. Ben putar otak. Akhirnya dia dapat akal: lewat Ateng Ben dikenalkan pada Bing. Ben lalu menemui Bing di studionya, dan menawarkan lagunya. “Ini Bang lagunya,” kata Ben.

Bing membaca sekilas, moncoret-coreit sedikit dan mengubah syairnya. Ben tampak puas. Dan benar, setelah lagu berjudul *Nonton Bioskop* itu dirilis – yang delapan tahun sebelumnya ditolak penyanyi Fenti Effendi –langsung meledak. Ben senang bukan kepalang. Dia pun ketagihan menulis lagu. Tapi, atas saran Bing Slamet, sebaiknya Ben menyanyikan lagu-lagunya sendiri. Anjuran Ben terbukti manjur.

“Titik awal karier seni profesional Ben bermula dari band kecil bernama Melody Boys,” tulis Ludhy Cahyana dalam biografi Benyamin, *Muka Kampung Rezeki Kota*.

Bersama Rachman A, Rahmat Kartolo, Pepen Effendi, Imam Kartolo, Saidi, Zainin, Suparlan, Timbul, dan Yoyok Jauhari, Ben terus *ngider* dari satu klab ke klab lain, satu pentas ke pentas lainnya untuk mengejar

popularitas. Ketika peruntungan mulai mendekat, pemerintahan Sukarno melarang segala yang berbau Barat. Daripada *disetip* peraturan, Melody Boys terpaksa berganti nama menjadi Melodi Ria.

Di tengah-tengah perjuangan bermusik itu, Ben juga *nyambi ngelawak* agar asap dapurnya tetap mengepul. Ben pelawak alami. Darah kocak sudah mengalir deras dalam dirinya sejak kecil. Kedekatannya dengan Letnan Dading dari Kodam Jaya membawanya bergabung dalam kelompok seni Kodam Jaya. Bersama Edi Gombloh dan Dul Kamdi, Ben kemudian membentuk grup lawak Trio Kambing. Mereka lalu tur ke berbagai daerah sesuai permintaan.

### 3. IWA K

**Iwa Kusuma** (lahir di Bandung, Jawa Barat, 25 Oktober 1970) atau lebih



dikenal dengan nama panggungnya Iwa-K adalah seorang artis rap (rapper) dan juga seorang pelopor musik rap Indonesia. Di Indonesia, nama Iwa sudah sangat menyatu dengan musik rap. Pada era 80-an, saat anak muda dilanda musik rock, Iwa sudah mulai bergelut dengan musik rap, sebuah genre musik yang lebih menekankan pada teknik berceloteh, dibanding instrumen musik. Kecintaannya pada musik asal Amerika Serikat ini bermula dari kesenangannya bermain -breakdance.

*Gambar 2.1 Foto Iwa Kusuma*

*(Sumber dari [http://www.snipview.com/q/Iwa\\_K](http://www.snipview.com/q/Iwa_K))*

Iwa sangat terpicat oleh gaya bertuturnya yang begitu “groovy”, dinamis dan jujur sebagai medianya untuk berkreasi.

Iwa membentuk grup rap untuk pertama kalinya saat ia duduk di bangkukelas 1 SMA bersama teman-temannya, Sampai pada tahun 1989 akhirnya ia bersua dengan personil Guest Band, antara lain Macan Riupasa, Tori Sudarsono, Yudis Dwi Korana, Satya “N’ti” M, dan Gustav. Di sinilah ia memperoleh kesempatan untuk unjuk gigi di studio rekaman dan mulai ngerap bersama Guest Band. Dia juga berkolaborasi dengan dengan Melly Manuhutu dalam album Beatify (1991) yang dirilis di Jepang, hingga solo albumnya yang terkini Iwa masih mempercayakan Guest Music Production dalam memproduksi musiknya. Iwa pernah mengambil kuliah di FISIP jurusan Hubungan Internasional di Universitas Parahyangan, Bandung.

Tahun 1993 Iwa K mengukuhkan dirinya sebagai rapper lewat debut albumnya Kuingin Kembali. Setahun kemudian, penghargaan berupa BASF Award sudah di tangannya lewat album kedua yang bertajuk Topeng (1994). Album ketiga Kramotak! (1996) dan keempat Mesin Imajinasi (1998) meraih sukses yang sama.

#### **4. DENADA**

**Denada Elizabeth Anggia Ayu Tambunan** biasa dipanggil Denada (lahir di Jakarta, 19 Desember 1978) adalah penyanyi dan aktris Indonesia. Putri sulung pasangan Emilia Contessa, penyanyi yang terkenal pada tahun 1970-an, dan Rio Tambunan ini awalnya penyanyi pop yang kemudian mengambil spesialisasi rap, namun belakangan terjun ke dangdut. Denada dikenal sebagai rapper papan atas Indonesia pada awal 1990-an. Ia kemudian meninggalkan karir sebagai rapper untuk melanjutkan pendidikan di Australia. Sekembalinya dari Australia, Denada mencoba kembali ke dunia musik namun berpindah jalur ke aliran dangdut. Lagu-lagu dangdutnya sukses dan Denada bahkan masuk sebagai unggulan dalam beberapa penghargaan musik, di antaranya Anugerah Musik Indonesia dan Penghargaan MTV Indonesia pada tahun 2005. Selain itu, wanita yang pernah menempuh pendidikan di Australia ini juga menggeluti dunia akting di sinetron. Beberapa sinetron yang pernah dibintanginya di antaranya “Hari-hari Mau”, “Nyari Bini”, “Rahasia Ilahi”, dan “Cahaya Surga”.

## 5. NEO

NEO adalah group rap yang berdiri resmi pada tahun 1999 yang beranggotakan 5 orang yaitu Udet, Abe, Doniel, Aldy, dan Dery. Mereka bertemu pada tahun 1993 pada festival-festival rap yang pada saat itu sedang digandrungi oleh anak-anak muda. Dan sampai saat ini NEO masih konsisten dan produktif di jalur musiknya yaitu Hip Hop.



*Gambar 2.2 NEO*

(Sumber: <http://www.kapanlagi.com/foto/selebri/indonesia/d/NEO/270>)

Pada album 1 dan 2 NEO semua musik di produseri oleh Iwang Noorsaid setelah itu dari album ke 3-5 NEO memproduser sendiri untuk musik arrangementnya. Penghargaan yang telah dicapai saat ini adalah 6 piala Ami (Anugerah Musik Indonesia) kategori best album, best song, best group.

#### 2.1.1.4 SEJARAH ZERO ONE

Zero One adalah salah satu dari komunitas hip hop yang berada di Indonesia, Khususnya di daerah ibukota Jakarta. Zero One di dirikan pada 16 Juli 2006,oleh salah seorang pelaku Hip-hop bernama Robert Wynand, atau biasa kita kenal dengan nama MOCHARIZMA, beliau adalah seorang pelaku *Hip-hop* senior sekaligus produser musik senior dari berbagai macam aliran di Indonesia.



*Gambar 2.3 Logo Zero One 2014*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

Awalnya Mocharizma, hanyalah seorang salah satu dari pelaku *Hip-hop* senior, mantan dari personil grup *Hip-hop* DayOne. Setelah usai berkarir dengan grupnya, beliau memilih untuk memisahkan diri dan berfokus kepada pembuatan musik. lalu kemudian beliau berlanjut untuk membuat suatu komunitas *Hip-hop*, dengan latar belakang dirinya sebagai pelaku



*Hip-hop* itu sendiri.dengan tujuan menjadikan sebuah komunitas yang akan dibentuknya,menjadi wadah yang dapat meng edukasi para pecinta *Hip-hop* ditanah air agar kedepannya dapat bersaing dengan industry musik serupa.guna mempertahankan tradisi para pendahulu *Hip-hop* di tanah air Indonesia ini.

Visi dan Misi Zero One sebagai berikut,

Visi :

1. Memperbaiki stigma dan pandangan negative masyarakat Indonesia terhadap musik *Hip-hop*.
2. Menjadi wadah komunikasi dan produksi bagi seluruh pecinta musik *Hip-hop* di Indonesia.
3. Membuka jalur industry baru melalui music *Hip-hop*, khususnya di Indonesia.

Misi :

1. Menjadikan *Hip-hop* sebagai aliran musik yang mainstream di Indonesia.
2. Menjadikan *Hip-hop* sebagai kultur / gaya hidup yang dapat di terima di Indonesia.
3. Menjadikan *Hip-hop* sebagai bagian dari industri bisnis di Indonesia.

#### 2.1.1.4 TALENTA ZERO ONE

##### 1. MOCHARIZMA



*Gambar 2.4 Mocharizma Pendiri dan Producer Zero One*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

##### 2. Andy GDT



*Gambar 2.5 Foto Producer Zero One AndyGdt*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

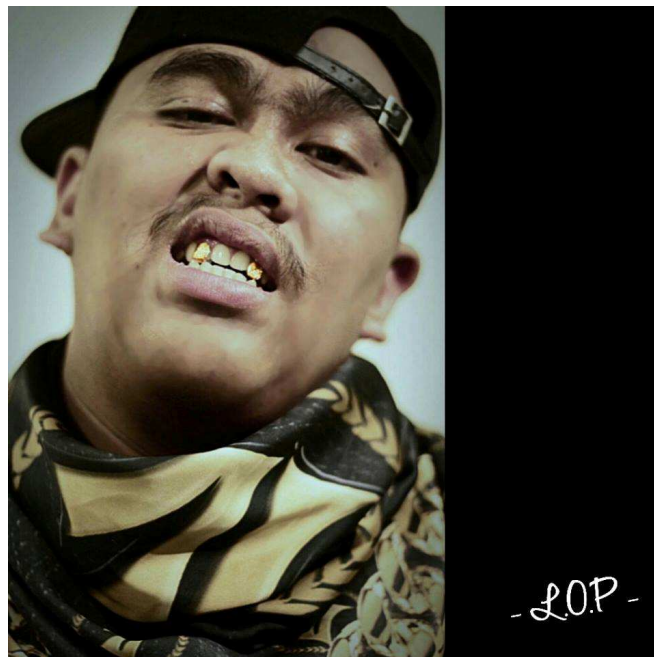
### 3. ViddieYall



*Gambar 2.6 Pengurus dan Management ZeroOne*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 4. L.O.P



*Gambar 2.7 Gangsta Rapper Zero One L.O.P*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 5. DomsDee



Gambar 2.8 Gangsta Rapper Zero One DomsDee

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 6. MackG



Gambar 2.9 Rapper Zero One Mack G

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 7. Dycal



*Gambar 2.10 Rapper Zero One Dycal*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

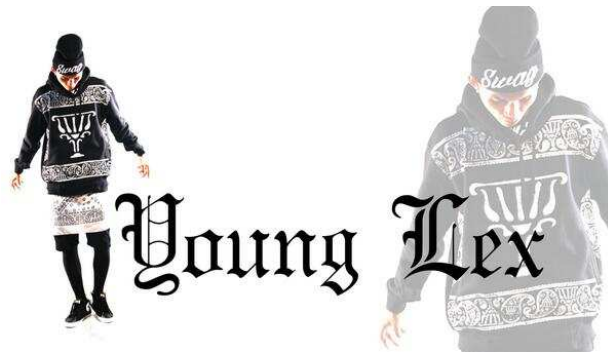
## 8. Jayko



*Gambar 2.11 Rapper Zero One Jayko*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 9. YoungLex



*Gambar 2.12 Rapper Zero One Young Lex*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 10. Arvisco



*Gambar 2.13 Gangsta Rapper Zero One Arvisco*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 11. Romy Jakboyz



( Sumber : <https://zerooneshark.com> )



## 12. ZamZam



*Gambar 2.15 Rapper Zero One dari Cianjur ZamZam*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 13. Robe Lunatic



*Gambar 2.16 Rapper Zero One Robe*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

#### 14. Lazy P



*Gambar 2.17 Rapper Zero One Lazy P.*

*( Sumber : <https://zerooneshark.com> )*

#### 15. Omar Garcia



*Gambar 2.18 DJ/Producer Zero One Omar/Capt Zack.*

*( Sumber : <https://zerooneshark.com> )*

#### 16. IceB



*Gambar 2.19 Rapper Zero One Ice B.*



### 17. Fikar Cartman



*Gambar 2.20 Rapper Zero One Fikar Cartman*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 18. IMONFLITZ



*Gambar 2.21 DJ/Producer Zero One ImOnFlitz*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 19. RandyAPR



*Gambar 2.22 DJ/Producer Zero One RandyAPR*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 20. Dj.Teezy



*Gambar 2.23 DJ/Producer Zero One Teezy*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 21. Eitaro Nonaka



*Gambar 2.24 DJ/Producer dan rapper Zero One Eitaro*

( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 22. Niska



*Gambar 2.25 Rapper Zero One Niska*  
( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

## 23. ZigZag



*Gambar 2.26 Grup Rapper Zero One Zigzag*  
( Sumber : <https://zerooneshark.com> )

### 2.1.1.5 KARYA ZERO ONE

#### Compilation Album

#### 2006

- Kompilasi Album Hip-hop BlackKumuh 2006

#### 2007

- Kompilasi Hip-hop RTB FEST 2007

#### 2008

- Kompilasi Album Hip-hop Asongan 2008

## 2009

- Kompilasi Album Hip-hop Asongan 2009

## 2010

- Kompilasi Album Hip-hop Pesta Rap
- Kompilasi Album Hip-hop BlackKumuh 2010

### 2.1.1.6 Referensi Motion/ Data Pemandang



*Gambar 2.27 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



*Gambar 2.28 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



*Gambar 2.29 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



*Gambar 2.30 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



*Gambar 2.31 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



*Gambar 2.32 Referensi Motion*

( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=JWfBfa5iR8E> )



### 2.1.1.7 Video Dokumenter Serupa Mengenai *Hip-hop*



*Gambar 2.33 Referensi Video Dokumenter Mengenai Hip-hop*

*(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=bR66rXGnegU>)*



*Gambar 2.34 Referensi Video Dokumenter Mengenai Hip-hop*

*(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=bR66rXGnegU>)*



*Gambar 2.35 Referensi Video Documenter Mengenai Hip-hop*

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=bR66rXGnegU>)

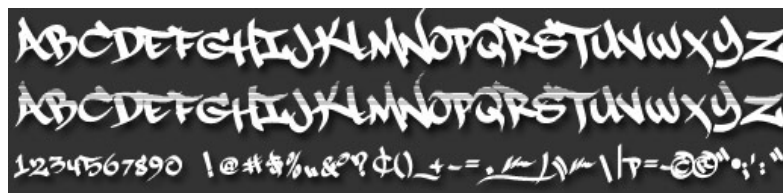
### 2.1.1.8 Referensi Font

**AMSTERDAM GRAFFITI**



*Gambar 2.36 Referensi Font Amsterdam Graffiti*

(Sumber : <http://graffititalphabets.com/22-type-of-graffiti-fonts-free-for-design-style/amsterdam-graffiti-fonts/>)



*Gambar 2.37 Referensi Font Rap Script. Sumber :*

([http://www.graffitifonts.com/free\\_fonts/rascript/](http://www.graffitifonts.com/free_fonts/rascript/))



**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÂÃÄÅ  
 ÖÜabcdefghijklmnopqrstuvwxyzàáâãäå  
 öü&1234567890(\$£.,!?)**

51

*Gambar 2.38 Referensi Font Aachen*

(Sumber : <http://www.identifont.com/similar?E6>)

## **2.1.2. Tinjauan Teori**

### **2.1.2.1 Animasi**

Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan dari gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar yang seolah menjadi bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

### **Proses Pembuatan Animasi**

Ada dua proses pembuatan film animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional. Dalam pengisian suara sebuah

film dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan *dubbing* dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.

### **Animasi Tiga Dimensi (Layer)**

Animas 3D Layer adalah gabungan antara kumpulan dari beberapa bidang atau bentuk dua dimensi (2D) yang memiliki bidang panjang kali lebar dengan sumbu x (datar) dan sumbu y (tegak), yang digabungkan dengan dengan unsur kamera. sehingga dapat membentuk ruang diantara komposisi tersebut agar menjadi bidang 3D.

### **Kinetic Typography**

Kinetic Typography merupakan teknik animasi gerak dengan susunan huruf / teks sebagai elemen utamanya, yang dipadukan dengan berbagai animasi dan efek pendukung lainnya. Animasi ini di-disain sedemikian rupa sebagai media penyampaian pesan secara audio visual.

#### **2.1.2.2 Animasi di Indonesia**

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di Indonesia, bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat. Data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) mencatat nama-nama studio animasi Indonesia, diantaranya adalah: Frozzty Entertainment, Dreamlight Animation, Tunas Pakar Integrha, Castle Production, DreamTOoN, Jogjakartun, Mrico, Animad Studio, Jelly Fish, Bulakartun, Griya Studio, Studio Kasatmata, ADBstudio, Hicca Animation Studios, Bintang Jenaka Cartoon Film, Infinite Frameworks Studios Batam, Animotion Academy, Sianima Animation, dan lain-lain.

#### **2.1.2.3 Animasi Dokumenter**

Animasi Dokumenter adalah sebuah *genre* film yang mengkombinasikan *genre* animasi dan dokumenter. Penggunaan animasi akan memungkinkan penulis untuk meningkatkan ketertarikan serta memudahkan audiens dalam mempelajari isi dari film. Sesuai dengan kategori dari tugas akhir ini, Penulis menggunakan teknik animasi untuk memberikan gambaran tentang hal-hal yang pernah terjadi dalam sejarah, terutama yang tidak mungkin

untuk direka ulang, serta dengan menggunakan penggambaran yang menarik untuk menarik minat audiens dalam memahami konten dari film animasi dokumenter ini.

#### **2.1.2.4 Definisi Dokumenter**

Dikutip dari tulisan John Grierson ketika menanggapi film-film karya Robert Flaherty, terutama sekali *Nanook of the North*. Film yang berdurasi kurang lebih 1,5 jam itu tidak lagi ‘mendongeng’ ala Hollywood. Grierson kemudian menyampaikan pandangannya bahwa apa yang dilakukan oleh Flaherty tersebut merupakan sebuah perlakuan kreatif terhadap kejadian-kejadian actual yang ada (*the creative treatment of actuality*).

#### **2.1.2.5 Data Umum Tentang Video Dokumenter**

Banyak asumsi tentang makna film dokumenter, berikut ini adalah pendapat dari para pengamat perfilman dunia :

##### **1. Paul Rotha**

Definisi Dokumenter bukan merujuk pada subjek atau sebuah gaya, namun dokumenter adalah sebuah pendekatan. Pendekatan dalam dokumenter berbeda dari film yang bercerita.

##### **2. Paul Wells**

Teks Non-Fiksi yang menggunakan footage-footage yang actual, dimana termasuk di dalamnya perekam langsung dari peristiwa dari peristiwa yang akan di sajikan dan materi-materi riset yang berhubungan dengan peristiwa itu. Teks-teks seperti ini biasanya disuguhkan dari sudut pandang tertentu dan memusatkan perhatiannya pada isu-isu social tertentu yang dapat menarik minat penontonnya.

##### **3. Steve Blandford, Barry Keith Grant dan Jim Hillier**

Pembuatan film yang subjeknya adalah masyarakat, peristiwa atau suatu situasi yang benar-benar terjadi sesuai realita.

#### 4. Frank Beaver

Sebuah film non-fiksi. Film Dokumenter biasanya di shoot di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan actor dan temanya terfokus pada subjek-subjek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, social atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, melakukan persuasi terhadap dunia yang kita tinggali.

#### 5. Louis Giannetti

Dokumenter berisi tentang fakta-fakta, seperti manusia, tempat dan peristiwa serta tidak dibuat. Inti dari film dokumenter adalah untuk menyajikan informasi yang faktual tentang dunia di luar film itu sendiri. Bedanya dengan fiksi adalah dalam pembuatannya tidak ada rekayasa baik dari tokohnya maupun peristiwanya. Kemudian dalam dunia motion graphic akan di kemas secara unik dan menarik.

##### 2.1.2.6 Teori Dokumenter Berdasarkan Pendekatan

Menurut Gerzon Ron Ayawaila M.Sn, S.Sn Ada dua hal yang menjadi titik tolak pendekatan dalam dokumenter, yaitu secara **esai** atau **naratif**. Keduanya memiliki ciri khas yang spesifik dan menuntut daya kreatif kuat dari sutradara. Pendekatan esai dapat dengan luas mencakup seluruh peristiwa, yang dapat diketengahkan secara kronologis atau tematis. Menahan perhatian penonton untuk tetap menyaksikan sebuah pemaparan essay selama mungkin itu cukup berat, karena umumnya penonton lebih suka menikmati sebuah pemaparan naratif. Sebagai contoh, bila kita mengetengahkan selama 30 menit tentang peristiwa peledakan bom di Kuta Bali secara esai, mungkin ini masih cukup menarik. Akan tetapi bila durasi di perpanjang menjadi 60 menit maka ini cukup sulit untuk menahan perhatian penonton. Dengan demikian kita perlu menampilkan tentang sosok profil dan kehidupan si pelaku kebiadaban itu, serta dampak penderitaan yang menimpa para korbannya, sekaligus untuk memperkuat aspek human interest.

Pendekatan naratif dapat dilakukan dengan konstruksi konvensional tiga babak penuturan. Sebagai contoh: pada bagian awal untuk merangsang keingintahuan penonton, diketengahkan tentang bagaimana peristiwa itu terjadi yang memakan korban ratusan jiwa tak berdosa. Pada bagian tengah di kisahkan bagaimana profil para teroris serta latar belakang kehidupannya dan motivasi kebiadabannya itu, sebagai proses menuju tindakan peledakan bom. Di bagian akhir mungkin dapat di paparkan mengenai bagaimana dampak yang di terima para korban ledakan bom sebagai suatu klimaks yang dramatik, ditambah sejumlah pesan kemanusiaan mengenai terorisme dan kekerasan yang sedang mewabah di Indonesia.

### **2.1.2.7 Tipe-Tipe (Mode) Dokumenter**

#### **1. Tipe Expository**

Tipe ini yang paling klasik dibandingkan yang lain karena banyak digunakan untuk film dokumenter yang ditayangkan oleh televisi pada masa sekarang. Pada tahun 1930-an, tokoh besar dokumenter, John Grierson menawarkan sebuah betuk yang sangat berbeda dari dokumenter sebelumnya yang dianggap terlalu puitik. Tawaran tersebut adalah paparan yang berupa penjelasan (explanation) yang bersamaan dengan gambar-gambar di film. Menurutny, dengan menggunakan paparan yang menjelaskan maka pembuat film dokumenter bisa ‘naik kelas’ dari yang semula mengangkat tema-tema propaganda sosial ke tema-tema masalah sosial di dunia. Perbedaan yang tajam dengan film dokumenter yang dianggap puitik seperti yang dibuat oleh Joris Ivens (*The Bridge* dan *Rain*) ataupun Dziga Vertov (*A Man With A Movie Camera*) adalah pada penggunaan aspek visual dan cara berceritanya. Dasar pemikiran dari perbedaan itu adalah penekanannya pada isi film yang cenderung retorik ataupun tujuannya yaitu penyebaran informasi secara persuasif.

Sedangkan Bill Nichols memaparkan bahwa expository memasukkan narasi (voice over commentary) dengan ‘paksaan’ yang dikombinasikan dengan serangkaian gambar yang bertujuan agar lebih deksriptif dan informatif.

Narasi sendiri diarahkan langsung kepada penonton dengan menawarkan serangkaian fakta dan argumentasi yang ilustrasinya bisa didapatkan dari shot–shot yang menjadi insert-nya. Selain itu narasi ada beberapa hal yang bisa menjadi kekuatan dari tipe dokumenter narasi yaitu : Narasi dapat menyampaikan informasi abstrak yang tidak mungkin digambarkan oleh shot–shot yang disuguhkan pada film tersebut. Narasi dapat memperjelas peristiwa atau action tokoh yang terekam kamera dan kurang dipahami oleh penonton.

Narasi adalah inovasi yang nyata pada film dokumenter yang memiliki kecenderungan untuk memaparkan sesuatu dengan lebih gamblang. Pada awal kemunculannya seperti sesuatu yang ada di mana-mana (omnipresent), mahatahu (omniscient) dan berupa suara objektif yang menjelaskan ilustrasi gambarnya. Narasi menjaga bobot penceritaan dan argumentasi dari kandungan retorik sebuah film. Pada masa itu dokumenter puitik berkembang pesat di kalangan filmmaker sebab mampu menjadi tafsir subjektif dan estetik pada sebuah subjek visual. Tentu saja hal tersebut seperti memberi kemerdekaan bagi para filmmaker pada waktu itu.

## **2. Tipe Observational**

Film dokumenter observational merupakan film yang filmmaker-nya menolak untuk mengintervensi objek dan peristiwanya. Mereka berusaha untuk netral dan tidak memberi penghakimi subjek atau peristiwanya. Tipe ini juga menolak menggunakan narasi (voice-of-god), komentar dari luar ruang cerita, wawancara, bahkan menolak penggunaan tulisan panjang yang menjelaskan adegan (intertitles) seperti yang digunakan Robert Flaherty dalam film *Nanook of the North*. Penekanannya untuk memaparkan potongan kehidupan manusia secara akurat atau mempertunjukkan gambaran kehidupan manusia secara langsung. Cara ini dipergunakan sebagai observasi sederhana untuk mereka bentangkan peristiwa yang ada di depan filmmaker-nya. Dengan bahasa sederhana, filmmaker tidak ikut campur terhadap subjek atau peristiwa yang ada di depannya dan ia hanya merekam dengan kameranya dan alat perekam suaranya. Hal inilah yang

membuat tipe observational dikenal dengan Direct Cinema yang akhirnya menjadi sebuah gaya dalam film dokumenter.

Secara teknis bila didalami saat merekam subjeknya, filmmaker-nya lebih banyak menggunakan teknik long take karena kamera menangkap gambar secara kontinyu dan tanpa terpenggal. Suaranya pun akan diperlakukan sama dengan apa yang dilakukan oleh kameranya. Dalam editingnya pun long take shot sering dibiarkan dan terkadang hanya menggunakan beberapa pemotongan saja.

### **3. Tipe Interactive**

Bila ditilik dari sejarahnya, tipe interactive pernah menjadi bagian dari film *A Man With A Movie Camera* karya Dziga Vertov, di mana dia memasukkan adiknya, Mikhail Kaufman (sinematografer) dan isterinya, Elizaveta Svilova (editor) ke dalam frame film tersebut sehingga penonton bisa melihat kehadiran mereka.

Tipe dokumenter interactive menjadi kebalikan dari dokumenter observational, di mana pada observational, filmmaker tidak pernah atau tidak boleh tampak di dalam filmnya. Sedangkan tipe interactive, filmmaker-nya menampilkan diri secara mnyolok di layar dan sering melibatkan diri pada peristiwa serta berinteraksi dengan subjeknya. Aspek utama dari dokumenter interactive adalah wawancara, terutama dengan subjek-subjeknya sehingga bisa didapatkan komentar-komentar dan respon langsung dari narasumbernya (subjek film). Dengan demikian subjek dalam film tersebut bisa menyampaikan pendapat dan pandangan mereka terhadap permasalahan yang diangkat oleh filmmaker-nya. Ketika di meja editing, pendapat-pendapat tersebut bisa disuguhkan secara berselang-seling sehingga menghasilkan pendapat yang saling mendukung satu sama lain atau sebaliknya, saling bertentangan satu sama lain. Oleh karena itu, di sini jelas bahwa wawancara dibuat bertujuan sebagai argumentasi filmmaker terhadap permasalahan yang diangkat dan tidak ada usaha untuk menjadi netral terhadap permasalahan tersebut. Tidak mudah bagi Michael Moore ketika membuat film *Roger and Me* (1989) untuk menyampaikan

kepada penonton masalah ironi, kelucuan hingga kemarahan yang terkandung dalam film itu. Cerita yang diangkat adalah tentang kemerosotan kehidupan kota Flint di Michigan di mana kota tersebut sudah sangat bergantung pada kehadiran General Motor di wilayah tersebut. Perusahaan itu bisa mengangkat perekonomian kota sedemikian rupa. Sampai ada keputusan dari Roger Smith sebagai kepala General motor, untuk memindahkan pabriknya ke Mexico karena buruh di sana bisa dibayar lebih murah sehingga bisa menekan biaya produksinya. Kemudian kota Flint berubah menjadi kota termiskin di Amerika Serikat dan terpuruk drastis secara ekonomi. Dalam film tersebut Michael Moore mewawancarai Roger Smith serta mengajaknya untuk melihat lagi kota Flint setelah penutupan pabrik General Motor. Editingnya dibuat berselang-seling antara wawancara dengan Roger Smith dengan wawancara dengan masyarakat setempat.

#### **4. Tipe Reflexive**

Filmmaker dalam dokumenter reflexive sudah melangkah satu tahap lebih maju dibandingkan tipe interactive. Tujuannya untuk membuka ‘kebenaran’ lebih lebar kepada penontonnya. Tipe ini lebih memfokuskan pada bagaimana film itu dibuat artinya penonton dibuat menjadi sadar akan adanya unsur-unsur film dan proses pembuatan film tersebut, justru hal inilah yang menjadi titik perhatiannya.

Sebagai contoh adalah film *A Man With A Movie Camera* (1929) karya Dziga Vertov, selain memasukkan Mikhail Kaufman (sinematografer) yang sedang menggunakan kamera juga memperlihatkan bagaimana potongan - potongan gambar yang dia ambil kemudian dikonstruksi di meja editing. Bahkan dia juga menggunakan beberapa kemampuan teknik film seperti freeze frame, shot yang out of focus, superimpose (double-exposure technique), fast motion, slow motion, reverse motion dan lain sebagainya. Unsur – unsur teknis tersebut mengingatkan kepada penonton bahwa apa yang dilihatnya ada hasil dari sebuah konstruksi yang menggunakan media film. Tujuan Vertov adalah untuk menyuguhkan realitas kehidupan keseharian (bangun tidur, melahirkan, pergi kerja hingga aktivitas di tempat



hiburan) menggunakan teknik yang radikal sehingga penontonnya sadar bahwa hal itu adalah sebuah pertunjukan bernama film.

Sebagai tambahan, teori Vertov tentang penggambaran dalam film terbagi menjadi dua. Pertama, prinsip film truth (kino-pravda) yang membicarakan tentang bagaimana proses perekaman kehidupan keseharian sebagaimana adanya. Kedua, prinsip film eye (kino-glaz) yaitu prosedur bagaimana film dikonstruksi dengan menggunakan kemampuan teknis film seperti yang telah dijelaskan di atas. Vertov menganalogikan setiap shot dari filmnya itu seperti sebuah batu bata. Ketika seorang filmmaker membuat film, ibaratnya dia akan menata semua batu bata yang dia punya untuk dijadikan bangunan sesuai dengan keinginannya, bisa rumah biasa, vila, gedung bertingkat dan sebagainya. Prinsip terakhir ini oleh kolega Vertov yang bernama Vsevolod I. Pudovkin disebut dengan Constructive Editing.

## **5. Tipe Performative**

Tipe film dokumenter ini berciri paradoksal, di mana pada satu sisi tipe ini justru mengalihkan perhatian penonton dari ‘dunia’ yang tercipta dalam film. Sedangkan sisi yang lain justru menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri. Tujuannya untuk merepresentasikan ‘dunia’ dalam film secara tidak langsung. Juga menciptakan suasana (mood) dan nuansa ‘tradisi’ dalam film yang cukup kental yaitu tradisi penciptaan subjek atau peristiwa dalam film fiksi. Aspek penciptaan tersebut bertujuan untuk menggambarkan subjek atau peristiwanya secara lebih subjektif, lebih ekspresif, lebih stylistik, lebih mendalam serta lebih kuat menampilkan penggambarannya. Subjek dan peristiwa tersebut dibuat secara baik dan terasa lebih hidup sehingga penonton dapat merasakan pengalaman dari peristiwa yang dibuat itu. Subjek dan peristiwa dibuat jauh lebih lengkap supaya penonton dapat merasakan perubahan dan variasinya.

Pendapat lain adalah seperti yang dipaparkan oleh Stella Bruzzi yang mengatakan bahwa tipe performative memberi ruang yang lebih luas bagi kebebasan berkreasi dalam bentuk abstraksi visual, naratif dan sebagainya. Menanggapi konsep dari Bill Nichols yang mengatakan bahwa

tipe performative merupakan lawan langsung dari tipe observational, maka ia mengatakan bahwa tipe performative “menghadapkan masalah estetika dengan persoalan penerimaan penonton terhadap kebenaran yang disajikan. Juga hakekat dari dokumenter yang dihadapkan dengan masalah authorship. Sekali lagi posisi mereka berlawanan langsung dengan para penganut Direct Cinema yang selalu melihat diri mereka sebagai pengejar kebenaran.” (Bruzzi 2000)

## 6. Tipe Poetic

Pembuat film dokumenter awal di Eropa bisa dikatakan didukung oleh teori montage Soviet dan prinsip photogenie dari gerakan sinema Impressionisme Perancis. Dengan dua teori di atas, maka Bill Nichols nantinya akan menyebut dengan istilah tipe poetic. Pionir film dokumenter, Dziga Vertov pernah menggambarkan pendekatan dari tipe ini “Kami: Variant of a Manifesto” saat memproklamirkan kinochestvo (kualitas dari menjadi sinematik), “adalah seni mengorganisasi gerakan yang penting dari subjek-subjek film dalam ruangnya sebagai keseluruhan ritme artistik, di dalam keselarasan dengan unsur-unsur materialnya serta ritme internal dari tiap subjek.” (Michelson, O’Brien dan Vertov 1984)

Seperti yang dikatakan oleh Bill Nichols, bahwa film dokumenter tipe poetic cenderung memiliki interpretasi subjektif pada subjek-subjeknya. Pendekatan dari tipe ini mengabaikan kandungan penceritaan tradisional yang cenderung menggunakan karakter tunggal (individual characters) dan peristiwa yang harus dikembangkan. Editing dalam dokumenter poetic sangat nyata bahwa kesinambungan (continuity) tidak memiliki dampak apapun sebab dalam editingnya lebih mengeksplorasi asosiasi dan pola yang melibatkan ritme dalam waktu (temporal rhythms) dan jukstaposisi ruang (spatial juxtapositions). Joris Ivens dalam film *Rain / Regen* (1929) merupakan salah satu yang menggunakan tipe poetic ini. Secara konsisten menyambung shot-shot yang tidak berhubungan untuk menggambarkan hujan yang mengguyur kota Amsterdam. Tipe poetic mengilustrasikan kesan subjektif tanpa kandungan argumentasi apapun. Hal ini sering dianggap sebagai salah satu gerakan garda depan (avant-garde).

Beberapa film yang kemudian dibuat dan masuk dalam tipe film ini adalah film trilogi dari Godfrey Reggio yaitu *Koyannisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) dan *Naqoyqatsi* (2001); film – film karya Bert Haanstra yang lain seperti *Mirror of Holland* (1951), *Glass* (1958) dan *Zoo* (1961); serta film *Baraka* (1992) karya Ron Fricke yang tidak lain adalah sinematografer Godfrey Reggio dalam beberapa filmnya.

### **2.1.2.8 Jenis-Jenis (Genre) Dokumenter**

Dikutip dari buku yang berjudul *Dokumenter : Dari Ide Sampai Produksi*, Gerzon R. Ayawaila membagi genre menjadi dua belas jenis.

#### **1. Laporan Perjalanan**

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang remeh-temeh, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah *travelogue*, *travel film*, *travel documentary* dan *adventures film*.

#### **2. Sejarah**

Dalam film fiksi, tema sejarah pernah menjadi sebuah pencapaian estetika yang tinggi ketika Sergei Eisenstein dan Alexandre Dovzhenko membuat film–film yang banyak mengangkat latar belakang cerita dari tirani kekuasaan Tsar Nicholas II serta perebutan kekuasaan dari *status quo* oleh kaum komunis. Pada tahun 1976, Alan J. Pakula juga pernah mengangkat penyelidikan (investigasi) skandal Watergate di Amerika Serikat oleh dua orang wartawan *Washington Post*, Carl Bernstein dan Bob Woodward.

Dalam film dokumenter, genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek *referential meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya. Tidak diketahui sejak kapan dokumenter sejarah ini digunakan, namun

pada tahun 1930-an Rezim Adolf Hitler telah menyisipkan unsur sejarah ke dalam film-filmnya yang memang lebih banyak bertipe dokumenter. Khususnya film-film yang disutradarai oleh Leni Refensthal seperti *Triumph of the Will* (1934), *Olympia I : Festival of Nations* (1937) & *Olympia II : Festival of Beauty* (1938). Pada awal film *Olympia I* divisualisasikan tentang bangsa Aria di masa lalu sedang melakukan olahraga seperti lari, lempar lembing, lempar cakram dan sebagainya. Sedangkan tahun 1955, Alain Resnais membuat film *Night and Fog* yang mencengangkan dunia pada masa itu sebab ia menggambarkan bagaimana terjadinya genosida kaum Yahudi oleh tentara Nazi dalam sebuah kamp konsentrasi.

### 3. Potret / Biografi

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas – di dunia atau masyarakat tertentu – atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik. Ada beberapa istilah yang merujuk kepada hal yang sama untuk menggolongkannya. *Pertama*, potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek *human interest* dari seseorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. Isinya bisa berupa sanjungan, simpati, krititik pedas atau bahkan pemikiran sang tokoh. Misalnya saja film *Fog of War* (2003) karya Errol Morris yang menggambarkan pemikiran strategi hidup dari Robert S. McNamara, mantan Menteri Pertahanan di masa pemerintahan Presiden John. F Kennedy dan Presiden Lyndon Johnson. Selain itu ada beberapa film yang berwujud potret seperti *Salvador Dali: A Soft Self-Portrait* (1970) karya Jean-Christophe Averty, *Maria Callas: La Divina – A Portrait* (1987) karya Tony Palmer, *Zidane : A 21st Century Portrait* (2006) yang disutradarai Douglas Gordon serta Phillipe Parreno dan lain sebagainya.

*Kedua*, biografi yang cenderung mengupas secara kronologis dari yang secara garis penceritaan bisa dari awal tokoh dilahirkan hingga saat tertentu (masa sekarang, saat meninggal atau saat kesuksesan sang tokoh) yang

diinginkan oleh pembuat filmnya. Film *The Day After Trinity* (1981) karya Jon Else adalah salah satunya. Film ini berkisah tentang seputar bom atom yang diciptakan oleh Robert Oppenheimer dan penyesalannya terhadap penyalahgunaan teknologi itu untuk membombardir Hiroshima dan Nagasaki tahun 1945. Metro TV dalam Metro Files-nya pernah mengulas tentang perjuangan Laksamana Muda John Lie yang memperjuangkan Indonesia dari laut di mana pada saat itu banyak orang masih bergunjing tentang pribumi dan keturunan.

*Ketiga*, profil. *Sub-genre* ini walaupun banyak persamaannya namun memiliki perbedaan dengan dua di atas terutama karena adanya unsur pariwisata (iklan/promosi) dari tokoh tersebut. Pembagian *sequence*-nya hampir tidak pernah membahas secara kronologis dan walaupun misalnya diceritakan tentang kelahiran dan tempat ia berkiprah, biasanya tidak pernah mendalam atau terkadang hanya untuk awalan saja. Profil umumnya lebih banyak membahas aspek-aspek ‘positif’ tokoh seperti keberhasilan ataupun kebaikan yang dilakukan. Film-film seperti ini dibuat oleh banyak orang di Indonesia terutama saat kampanye pemilu legislatif ataupun pilukada (pemilihan umum kepala daerah).

#### **4. Nostalgia**

Film-film jenis ini sebenarnya dekat dengan jenis sejarah, namun biasanya banyak mengetengahkan kilas balik atau napak tilas dari kejadian-kejadian dari seseorang atau satu kelompok. Pada tahun 2003, Rithy Panh membuat *S21: The Khmer Rouge Death Machine* di mana ia mendatangkan beberapa orang yang merupakan dua pihak dari kekejaman Khmer Merah, baik dari pihak korban maupun para penyiksa di masa lalu.

Diceritakan Vann Nath dan Chum Mey, dua korban yang selamat dari Penjara Khmer Merah, Tuol Sleng. Mereka bertemu kembali dan kembali ke bekas penjara yang sekarang menjadi museum di Phnom Penh. Bahkan mereka bertemu mantan penculik mereka, baik bekas penjaga, bekas interogator, seorang dokter dan seorang fotografer. Banyak di antara

mereka yang masih berusia remaja selama era Khmer Merah berkuasa (1975-1979).

## **5. Rekontruksi**

Dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Biasanya ada kesulitan tersendiri dalam mempresentasikannya kepada penonton sehingga harus dibantu rekonstruksi peristiwanya. Peristiwa yang memungkinkan direkonstruksi dalam film-film jenis ini adalah peristiwa kriminal (pembunuhan atau perampokan), bencana (jatuhnya pesawat dan tabrakan kendaraan), dan lain sebagainya. Contoh film jenis ini adalah Jejak Kasus, Derap Hukum dan Fokus.

Rekonstruksi yang dilakukan tidak membutuhkan *mise en scene* (pemain, lokasi, kostum, make-up dan lighting) yang persis dengan kejadiannya, sehingga sangat berbeda doku-drama yang memang membutuhkan keotentikan yang tinggi. Yang hendak dicapai dari rekonstruksi di sini adalah sekedar proses terjadinya peristiwanya itu. Dalam membuat rekonstruksi, bisa dilakukan dengan *shoot live action* atau bisa juga dibantu dengan animasi.

## **6. Investigasi**

Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Biasanya aspek visualnya yang tetap ditonjolkan. Peristiwa yang diangkat merupakan peristiwa yang ingin diketahui lebih mendalam, baik diketahui oleh publik ataupun tidak. Umpamanya korupsi dalam penanganan bencana, jaringan kartel atau mafia di sebuah negara, tabir dibalik sebuah peristiwa pembunuhan, ketenaran instan sebuah band dan sebagainya. Peristiwa seperti itu ada yang sudah terpublikasikan dan ada pula yang belum, namun persisnya seperti apa bisa jadi tidak banyak orang yang mengetahui.

## 7. Perbandingan dan Kontradiksi

Dokumenter ini mentengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James. Selama empat tahun, ia mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee untuk menjadi atlet basket profesional.

## 8. Ilmu Pengetahuan

Film dokumenter *genre* ini sesungguhnya yang paling dekat dengan masyarakat Indonesia, misalnya saja pada masa Orde Baru, TVRI sering memutar program berjudul *Dari Desa Ke Desa* ataupun film luar yang banyak dikenal dengan nama *Flora dan Fauna*. Tapi sebenarnya film ilmu pengetahuan sangat banyak variasinya lihat saja akhir tahun 1980-an ketika RCTI (pada masa itu masih menjadi televisi berbayar) memutar program *Beyond 2000*, yaitu film ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan teknologi masa depan. Saat itu beberapa kalangan cukup terkejut sebab pengetahuan yang mereka dapatkan berbeda dari dokumenter yang mereka lihat di TVRI. Jenis ini bisa terbagi menjadi sub-*genre* yang sangat banyak.

### A. Film Dokumenter Sains

Film ini biasanya ditujukan untuk publik umum yang menjelaskan tentang suatu ilmu pengetahuan tertentu misalnya dunia binatang, dunia teknologi, dunia kebudayaan, dunia tata kota, dunia lingkungan, dunia kuliner dan sebagainya. Pada beberapa televisi berbayar bahkan beberapa dari yang sudah tersebut di atas telah dibuatkan saluran khusus seperti National *Geographic Wild* atau *Animal Planet* yang tentu saja membahas tentang dunia binatang; *Asian Food Channel* yang banyak menengahkan film instruksional dan dokumenter tentang makanan serta dunia di sekitarnya; *Home and Health* yang membahas masalah kesehatan dalam kehidupan kita; bahkan ada saluran khusus yang membahas tentang dunia mobil, kapal dan pesawat yaitu *Discovery Turbo*.

## B. Film Instruksional

Film ini dirancang khusus untuk mengajari pemirsanya bagaimana melakukan berbagai macam hal mereka ingin lakukan, mulai dari bermain gitar akustik atau gitar blues pada tingkat awal, memasang instalasi listrik, penanaman bunga yang dijamin tumbuh, menari perut untuk menurunkan berat badan, bermain rafting untuk mengarungi arung jeram dan sebagainya. Bahkan ada beberapa film instruksional yang bertujuan lebih serius, seperti bagaimana menjaga pola untuk hidup lebih lama dan lebih kuat dari HIV / AIDS atau seperti yang banyak berkembang saat ini video motivasi tentang meningkatkan kualitas hidup.

## 9. Buku Harian (*DIARY*)

Seperti halnya sebuah buku harian, maka film ber-*genre* ini juga mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Tentu saja sudut pandang dari tema-temanya menjadi sangat subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat dia tinggal, peristiwa yang dialami atau bahkan perlakuan kawan-kawannya terhadap dirinya. Dari segi pendekatan film jenis memiliki beberapa ciri, yang pada akhirnya banyak yang menganggap gayanya konvensional. Struktur ceritanya cenderung linear serta kronologis, narasi menjadi unsur suara lebih banyak digunakan serta seringkali mencantumkan ruang dan waktu kejadian yang cukup detil, misalnya Rumah Dadang, Jakarta. Tanggal 7 Agustus 2011, Pukul 13.19 WIB. Pada beberapa film, jenis *diary* ini oleh pembuatnya digabungkan dengan jenis lain seperti laporan perjalanan (*travel-doc*) ataupun nostalgia.

## 10. Musik

Genre musik memang tidak setua genre yang lain, namun pada masa 1980 hingga sekarang, dokumenter jenis ini sangat banyak diproduksi. Memang salah satu awalnya muncul ketika Donn Alan Pannebaker membuat film – film yang sebenarnya hanya mendokumentasikan pertunjukkan musik. Misalnya ketika membuat *Don't Look Back* yang menggambarkan seorang



seniman muda berusia 23 tahun bernama Bob Dylan. Sekarang ini ia lebih dikenal sebagai penyanyi lagu-lagu balada. Pada musim semi 1965, Bob Dylan menghabiskan tiga minggu di Inggris. Dengan kameranya, Don Pennebaker mengikuti seniman tersebut dari bandara ke tempat ia menyanyi, dari hotel ke balai rakyat, dari sebuah obrolan ke salah satu konsernya. Ini adalah masa di mana Dylan beralih dari peralatan musik akustik ke peralatan musik elektrik, sebuah transisi yang tidak semua penggemarnya suka, bahkan termasuk pacarnya Joan Baez yang juga seorang penyanyi.

### **11. Association Picture Story**

Jenis dokumenter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar-gambar yang tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan editing, maka makna yang muncul dapat ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka. Film yang sangat berpengaruh dalam genre ini adalah *A Man With The Movie Camera* karya Dziga Vertov.

Tahun 1951, Bert Haanstra membuat *Panta Rhei* (berasal dari bahasa Yunani yang berarti “semuanya mengalir” dari ucapan Heraclitus) yang oleh banyak pengamat film dianggap sebagai ‘latihan jari’ – nya Haanstra setelah sukses membuat *Spiegel van Holland* (*Mirror of Holland*). Dalam *Panta Rhei*, Haanstra bermain dengan keindahan gambar-gambar riak gelombang, tetesan air dari daun, flare dari cahaya matahari, lanskap pegunungan serta hutan dan sebagainya. Gambar-gambar tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan asosiasi keindahan.

### **12. Dokudrama**

Selain menjadi sub-tipe film, dokudrama juga merupakan salah satu dari jenis dokumenter. Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung untuk direkonstruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan kalau memungkinkan

dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Begitu pula dengan tokoh, pastinya akan dimainkan oleh aktor yang sebisa mungkin dibuat mirip dengan tokoh aslinya. Contoh dari film dokudrama adalah ini adalah *JFK* (Oliver Stone), *G30S/PKI* (Arifin C. Noer), *All The President's Men* (Alan J. Pakula) dsb. Uniknya, di Indonesia malah pernah ada dokudrama yang tokoh utamanya dimainkan oleh pelakunya sendiri yaitu *Johnny Indo* karya Franky Rorimpandey. Pada waktu itu sangat menghebohkan karena Johnny Indo juga dikenal sebagai pemain film sebelum kejadian perampokan toko emas.

### **2.1.2.9 Persinggungan Antara Bentuk dan Tipe Film**

#### **1. Naratif dan Dokumenter.**

Sub-tipe doku-drama merupakan titik temu antara dokumenter dengan naratif, dimana peristiwa, tokoh, ruang dan waktunya diambil dari kehidupan nyata, namun pembuatnya harus menginterpretasi ulang dan membuatnya tampak meyakinkan bagi penonton bahwa kejadian sesungguhnya adalah seperti yang digambarkannya.

#### **2. Naratif dan Animasi.**

Film-film animasi kartun adalah salah satu pertemuan titik antara bentuk naratif dengan tipe animasi. Dalam layar lebar banyak sekali film animasi kartun yang diproduksi seperti *Fantasia*, *Beauty And The Beast* dan sebagainya, sedangkan di televisi kita mengenal film kartun seperti *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Popeye*, *Scoby Doo* dll.

#### **3. Naratif dan Eksperimental.**

Seringkali menjadi sulit mencari contoh dari film naratif dengan bungkusan eksperimental, namun setidaknya ada beberapa contoh yang dapat digunakan seperti *Un Chien Andalou* (Luis Bunuel), *Pink Floyd : The Wall* (Alan Parker), *Parfumed Nightmare* (Kidlat Tahimik) dsb.

Sedangkan titik temu antara bentuk non-naratif dengan tipe yang lain adalah seperti berikut :

#### **4. Non-Naratif (*Categorical*) dan Fiksi.**

Sub-tipe *mockumentary* adalah pertemuan antara *categorical* dengan fiksi, dimana peristiwa, tokoh, ruang dan waktunya merupakan hal fiktif, namun pembuatannya menggunakan pendekatan struktur serta aspek teknis dari dokumenter.

#### **5. Non-Naratif (*Categorical*) dan Dokumenter.**

Bentuk *categorical* memang awalnya ditujukan untuk dokumenter dan umumnya digunakan untuk hampir seluruh jenis dokumenter seperti ilmu pengetahuan, perjalanan, sejarah, instruksional dan lain sehingga.

#### **6. Non-Naratif (*Categorical*) dan Animasi.**

Sebenarnya titik temu awalnya sangatlah sulit dicari contohnya, namun setelah melihat *Waltz With Bashir* (Ari Folman) maka animasi-*categorical* ini menjadi memungkinkan. Film ini menceritakan sebuah penelusuran dari memori sang sutradara, namun dikemas dengan tipe animasi sehingga terpaksa bentuk *categorical*-nya cenderung menguat.

#### **7. Non-Naratif (*Rethorical*) dan Fiksi / Animasi.**

Bentuk *rethorical* dan fiksi bergabung dalam film-film iklan (TVC) ataupun iklan layanan masyarakat (PSA). Film-film tersebut cenderung melakukan persuasi yang kuat terhadap masyarakat.

#### **8. Non-Naratif (*Rethorical*) dan Dokumenter.**

Bentuk *rethorical* dan dokumenter cenderung muncul pada dokumenter dengan pendekatan propaganda, seperti yang terjadi dalam film *Triumph of the Wheel* (Leni Refensthal) dan *Why We Fight ?* (Frank Capra).

Baik bentuk *categorical* ataupun *rethorical* sangat sulit mencari titik temunya dengan eksperimental, karena kecenderungan wujudnya yang sangat absurd.

## **9. Non-Naratif (*Abstract*) dan Fiksi / Animasi / Eksperimental.**

Bentuk *abstract* sebagian besar merupakan fiksi dan ketika pembuatannya menggunakan elemen realis ataupun dengan teknik animasi maka akan cenderung menjadi film yang bersifat eksperimental. Misalnya film *Dot* (Norman McLaren), *Mothlight* (Stan Brakhage), *Berita Hari Ini Tentang Dian Sastro* (Faozan Rizal) dsb.

### **2.1.2.10 Teori Tipografi**

Menurut Yunita Jaya M. Sn. pada sebuah bukunya yang berjudul *Tipografi Dalam desain Komunikasi Visual* (1999). Teori tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

### **Sejarah Tipografi**

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem

tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

### **Jenis Huruf**

Secara garis besar huruf-huruf digolongkan menjadi:

**Roman**, dengan ciri memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

**Egyptian**, dengan ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

**Sans Serif**, dengan ciri tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

**Script**, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

**Miscellaneous**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

### **Legibility dan Keterbacaan**

**Legibility** adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan serif, kontras stroke, dan sebagainya.

2. Penggunaan warna.
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

**Keterbacaan** adalah tingkat kenyamanan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

1. Jenis huruf.
2. Ukuran.
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya.
4. Kontras warna terhadap latar belakang.

#### **2.1.2.11 Teori Sinematografi**

Kata serapan dari bahasa Inggris Cinematography yang berasal dari bahasa Latin kinema 'gambar'. Sinematografi sebagai ilmu terapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengembancerita).

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannyapun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda.

Karena objeknya sama maka peralatannyapun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut montase (montage). Sinematografi sangat

dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpanan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpanan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpanan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.

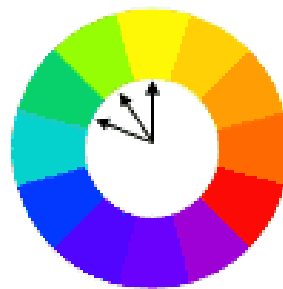
#### 2.1.2.12 Teori Warna

Warna adalah bagian dari proses pelengkap identitas suatu karya. Dengan warna suatu karya desain akan memiliki arti. Warna juga mengatur emosi penonton dan menciptakan mood sesuai dengan visual yang sedang di lihat dalam film.

Gambar 2.19 dikenal dengan istilah lingkaran warna atau *Color Wheel*. Prinsip dari lingkaran warna di atas adalah menggunakan tiga warna utama, antara lain merah, kuning, biru. Sejarah menyebutkan bahwa diagram lingkaran warna tersebut pertama kali dikembangkan oleh Sir Isaac Newton pada tahun 1666.

Untuk mencapai tingkat pewarnaan yang baik penulis mempelajari beberapa teknik pewarnaan yang sering digunakan sebagai berikut:

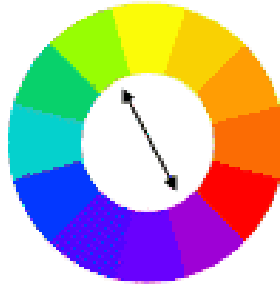
1. **Warna Analogous** adalah warna-warna yang disusun saling bersebelahan dalam roda warna.



Gambar 2.39 Warna Analogous

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)

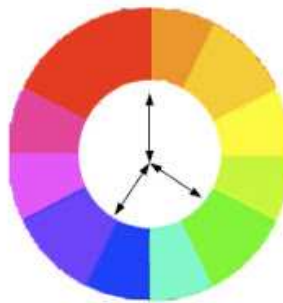
2. **Warna Komplementer** adalah warna-warna yang saling berseberangan antara satu dengan yang lainnya, sehingga warna-warna ini akan sangat kontras.



Gambar 2.40 Warna Komplementer

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)

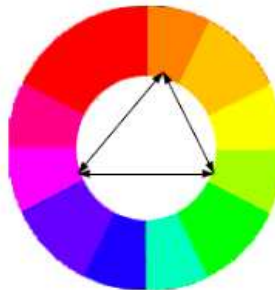
3. **Warna Split Komplementer** adalah hampir sama dengan warna komplementer, tapi salah satu ujung tanda panah dibagi menjadi dua. Dapat dilihat pada Gambar 2.22, warna split komplementernya adalah merah, ungu dan hijau. Formula-nya mirip dengan huruf "Y" terbalik.



Gambar 2.41 Warna Split Komplementer

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)

4. **Warna Triads** adalah kombinasi warna dengan bentuk segitiga di dalam roda warnanya.



Gambar 2.42 Warna Triads

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)



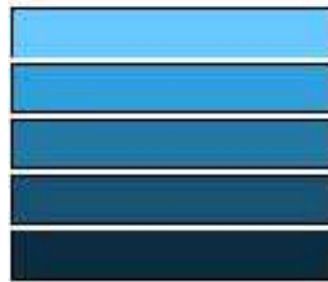
5. ***Monotone Achromatic*** adalah warna yang dihasilkan berurutan satu warna dari putih ke hitam



Gambar 2.43 Warna Monotone Achromatic

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)

6. ***Monotone Chromatic*** adalah warna yang dihasilkan dari satu warna namun dengan perbedaan saturasi.



Gambar 2.44 Warna Chromatic

(Sumber dari <http://phobiagrafis.blogspot.com/2013/10/warna.html>)

Dalam teknik pewarnaan penulis menggunakan warna-warna Analogous (Analogous Color) dalam film animasi “ADESCAPE”, yang warna-warnanya disusun saling bersebelahan antara satu dengan yang lainnya.

## 2.2 Analisa perancangan

### 2.2.1 Analisa SWOT

#### Strength:

1. *Hip-hop* di Indonesia adalah salah satu campuran perkembangan kebudayaan asing modern dengan kebudayaan di Indonesia.
2. Dapat Menginspirasi generasi muda Indonesia dan sebagai contoh figur yang baik bagi generasi muda Indonesia. Berisi tentang

perjalanan dan proses pengembangan musik *Hip-hop* anak bangsa sehingga di terima di Tanah air dan luar negeri.

3. Komunitas yang memberikan edukasi di bidang musik dan juga bisnis, berpengaruh besar terhadap lahirnya generasi musik baru di indonesia untuk bersaing dalam persaingan musik dunia.

**Weakness:**

1. Sulitnya musik hip-hop untuk diterima oleh pendengar musik awam.
2. Sulitnya untuk membawa kultur musik hip-hop di luar untuk diterapkan disini.
3. Kurang terfokusnya edukasi terhadap musik hip-hop di Indonesia, yang diakibatkan dengan terlalu banyaknya komunitas hip-hop di Indonesia.
4. Kurang adanya gotong royong untuk memperkenalkan musik *Hip-hop* di Indonesia kepada masyarakat.

**Opportunity:**

1. Mengajak generasi muda untuk menghargai karya-karya Seniman atau musisi lokal.
2. *Hip-hop* di Indonesia memiliki keunikan dan kekuatan sendiri untuk bersaing dalam katagori musik mancanegara.
3. Dapat memberikan informasi sesuai dengan fakta akan perkembangan musik *Hip-hop* di Indonesia.

**Threat:**

1. Masih banyaknya kontroversi akan musik *Hip-hop* di Indonesia.
2. *Hip-hop* masih di pandang hanya sebagai bagian dari kebudayaan asing
3. Besarnya tekanan dan persaingan dari produksi musik sejenis di Indonesia
4. Besarnya produktifitas aliran musik lain selain *Hip-hop*.