

**PENERAPAN TEKNIK D.O.P DALAM FILM DOKUMENTER PENDEK
SEBAGAI TAYANGAN INFORMATIF DI MUSEUM SRI BADUGA
BANDUNG**

Ananta Yoel Pepayosa¹

Anggar Erdhina Adi, S.Sn., M.Ds²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

[¹nantapayo@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:nantapayo@students.telkomuniversity.ac.id),

anggarerdhina@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum merupakan tempat penyimpanan koleksi benda-benda bersejarah dan kebudayaan serta tempat belajar dan hiburan bagi masyarakat, khususnya pelajar, salah satunya adalah Museum Sri Baduga, Bandung. Minat masyarakat, anak muda, dalam mengunjungi museum semakin menurun, seperti yang terjadi di Museum Sri Baduga. Dalam hal ini, dibutuhkan penerapan teknologi media pameran untuk meningkatkan minat masyarakat, khususnya usia pelajar dalam mengunjungi Museum Sri Baduga, Bandung. Fokus penelitian ini berusaha menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum Sri Baduga. Perancangan ini merupakan kajian analisis kualitatif dengan pendekatan Studi Kasus menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil dari pengumpulan data akan diolah dan dijadikan acuan untuk mewujudkan perancangan film dokumenter pendek. Perancang sebagai *D.O.P* menciptakan bentuk visual dari film dokumenter pendek dengan menerapkan teknik-teknik sinematografi yang telah dipelajari.

Kata Kunci : Dokumenter Pendek, Museum Sri Baduga, *Director Of Photography*

Museum is a place for collection of historical and cultural objects, also a place of learning and entertainment for the community, especially students, one of which is Sri Baduga Museum in Bandung. Urge in visiting museum is decreasing, young people, as happened at Sri Baduga museum. In this case, technology application is

needed to increase public interest, especially student. Focus of this research is to analyze the factors that cause a lack of public interest in visiting Sri Baduga museum. This research is qualitative analysis with a case study approach using data collection techniques through observation, interview and literature study. The result of data collection will be processed and used as reference for short documentary film. Researcher as *Director of Photography* create visual forms by applying cinematographic techniques.

Keywords : Short Documentary, Sri Baduga Museum, Director Of Photography.

1. PENDAHULUAN

Museum saat ini kurang diminati masyarakat, tidak terkecuali anak usia muda. Museum dianggap tempat kuno dan tidak menarik berisikan benda-benda bersejarah, salah satunya musuem Sri Baduga. Jika dilihat dari tujuannya, kunjungan museum didasarkan atas kebutuhan tugas sekolah atau agenda kunjungan sekolah secara berkala. Di samping itu kurangnya minat masyarakat dalam mengunjungi museum dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor. Keterbatasan informasi yang didapat dalam melihat dan menikmati koleksi dari Museum Sri Baduga, kebingungan dalam menikmati koleksi juga dapat terjadi di Museum Sri Baduga. Hal ini bisa saja disebabkan keterangan informasi yang tidak menyebutkan atau memberi penunjuk secara khusus akan objek yang dimaksud, terlebih jika terdiri dari beberapa kumpulan koleksi. Jika dilihat dari penyajian koleksi yang ditawarkan di Museum Sri Baduga, dapat dikatakan bahwa museum Sri Baduga merupakan museum yang bersifat konvensional atau tradisional. Hal ini dapat dilihat dari belum didukungnya penggunaan teknologi dalam memamerkan koleksi yang ada di museum Sri Baduga. Penerapan QR Code pada museum Sri Baduga dapat menjadi salah satu solusi dalam pengembangan museum. Dengan tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat khususnya usia pelajar sehingga menjadikan museum menjadi tempat belajar dan bermain.

Dalam menuturkan hasil penelitian, perancang mengemasnya dalam bentuk media film dokumenter pendek. Menurut Effendi (1986: 134), "Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada

sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu”. Secara umum film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi dan eksperimental. Perancang sendiri akan menggunakan film dokumenter dalam mewujudkan perancangan ini. Perancang sendiri berperan sebagai *director of photography* (D.O.P). D.O.P berhubungan dengan ilmu sinematografi yang bertanggung jawab dalam aspek visual dalam sebuah film. Berdasarkan uraian di atas Perancang tertarik untuk menerapkan teknik D.O.P dalam perancangan film dokumenter pendek sebagai tayangan informatif di museum Sri Baduga.

2. LANDASAN PEMIKIRAN

2.1 Film Dokumenter

Pengertian film dokumenter menurut Aufderheide (2007: 2) adalah film tentang kehidupan nyata. Tepatnya adalah masalah; dokumenter adalah tentang kehidupan nyata; mereka bukan kehidupan nyata. Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta, berhubungan dengan kejadian, lokasi, orang-orang yang nyata. Struktur dalam film dokumenter dibuat umumnya sederhana sehingga memudahkan penonton dalam memahami fakta yang disajikan. Film dokumenter memiliki beberapa pengayaan seperti dalam bukunya *Introduction to Documentary* oleh Bill Nichols adalah sebagai berikut, dokumenter ekspositori (*ekspository documentary*), dokumenter observatori (*observational documentary*), dokumenter partisipatori, (*participatory documentary*), dokumenter refleksi (*reflexive documentary*).

Dalam film dikenal beberapa genre yang sudah dikenal seperti drama, aksi, *science fiction*, komedi, thriller dan horor. Demikian juga genre di dalam film dokumenter, salah satunya adalah dokumenter ilmu pengetahuan atau edukasi. Dokumenter edukasi bersifat mengulas suatu sistem, teori, ilmu pengetahuan dalam disiplin ilmu tertentu yang diinginkan. Kemasan dapat ditujukan kepada publik khusus, disebut film edukasi, atau untuk publik umum, disebut film instruksional. Genre ini dapat dibagi menjadi film dokumenter sains, menjelaskan ilmu pengetahuan tertentu dan film instruksional, mengajari penonton dalam hal cara membuat yang bersifat instruksi.

2.2 D.O.P dalam Film Dokumenter

Film memiliki unsur-unsur pembuat di dalamnya, seperti sutradara, penata kamera (D.O.P), editor, penata suara dan unsur pembuat lainnya. Film juga memiliki sistem perancangan diantaranya pra produksi, produksi, pasca produksi. Salah satu unsur pembuat film adalah penata kamera (D.O.P) agar menghasilkan visualisasi yang memanjakan mata *audience*. Berikut merupakan tanggungjawab yang diemban oleh D.O.P :

a. Pra Produksi

Pada tahap ini D.O.P bertanggung jawab dalam membahas dan menganalisa skenario bersama sutradara serta menciptakan konsep yang disepakati, menetapkan lokasi produksi, membuat konsep tata letak kamera, menentukan peralatan dan kebutuhan produksi dan mengecek bentuk visual sebelum proses produksi dilakukan.

b. Produksi

Pada tahap ini D.O.P bertanggung jawab dalam memberi pengarahan kepada tim yang bertugas dalam mengoperasikan kamera, mengawasi pencahayaan dan kesinambungan visual, menentukan posisi kamera dan sudut pandang, memeriksa shotlist dan memeriksa kualitas visual

Dalam menciptakan visual yang menarik, D.O.P biasa bekerja dalam menentukan jarak objek, sudut pandang kamera, pergerakan kamera dan komposisi.

a. Jarak

Jarak berhubungan erat dengan objek di dalam *frame*. Ukuran jarak relatif tergantung dari obyek yang diinginkan. Menurut Pratista terdapat jenis-jenis jarak pandang kamera terhadap objek, *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *close up*, *medium close up*, *extreme close up*.

b. Sudut

Secara umum sudut pandang kamera terhadap objek dalam frame diantaranya, *high angle*, *straight on angle*, *low angle*.

c. Pergerakan Kamera

Berfungsi dalam mengikuti objek dalam frame. Pergerakan kamera dapat dibagi menjadi berikut ini:

- *Pan*

Merupakan singkatan dari panorama dengan pergerakan secara horizontal dari kanan ke kiri atau sebaliknya.

- *Tilt*

Merupakan teknik pergerakan kamera secara vertikal, dari atas ke bawah atau sebaliknya.

- *Tracking*

Pergerakan kamera secara horizontal dan dapat dilakukan ke segala arah.

d. **Komposisi**

Komposisi berkaitan erat dengan menempatkan objek dalam frame, di tengah, di kiri atau di kanan. Secara umum komposisi dikelompokkan menjadi komposisi simetrik yaitu menempatkan objek berada di tengah *frame* dan dinamik yang bersifat *fleksibel*.

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 Kunjungan Museum Sri Baduga

Dalam pengelolaannya museum Sri Baduga mencatat secara berkala jumlah pengunjung yang datang.

Tabel 3.1 Jumlah Pengunjung Museum Sri Baduga

TAHUN	KLASIFIKASI							JUMLAH
	TK	SD	SMP	SMA	MAHASISWA	UMUM	WISMAN	
2010	2017	24136	24136	10472	1301	10249	180	73025
2011	2091	16974	16974	8470	936	6338	220	54421
2012	2283	20857	20857	10474	2342	3172	190	67224
2013	1744	2168	29351	9287	2876	6127	203	71256
2014	2501	23342	22618	13911	3143	6597	288	72400
2015	3934	21980	24282	12962	3816	10065	312	77351
2016	4661	19724	21378	10537	5045	16967	1426	7938
2017	2447	22659	30630	10038	2954	15953	226	84907
2018	2305	25688	36339	13688	2343	5262	84	85709
2019	410	4015	5312	1932	355	1492	58	13574
JUMLAH	24393	201043	241888	101771	25111	82222	3187	679615

3.2 Tata Koleksi Museum Sri Baduga

Setiap koleksi yang dipamerkan di museum Sri Baduga dikelompokkan berdasarkan jenis koleksinya, yang terdiri dari objek koleksi, informasi objek koleksi dan instalasi pameran. Dalam satu instalasi pameran terdapat beberapa objek koleksi dengan sebuah informasi mengenai semua objek koleksi, dalam instalasi pameran, yang dimuat dalam selembur kertas termasuk terjemahan dalam

bahasa inggris. Beberapa koleksi di museum Sri Baduga tidak memiliki penunjuk, nama ataupun nomor, pada objek koleksi yang dipamerkan.



Gambar 3.1 Objek Koleksi tanpa Penunjuk Nomor atau Nama

Sumber: Pribadi

3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis

a. Data Film

Judul : Monterey Bay Marine Sanctuary
 Genre : Dokumenter Edukasi
 Durasi : 2.24
 Produksi : National Geographic

b. Data Film

Judul : Wolves Of Yellowstone On The Hunt
 Genre : Dokumenter
 Durasi : 2.16
 Produksi : National Geographic

c. Data Film

Judul : Cannabis 101
 Genre : Dokumenter
 Durasi : 2.20
 Produksi : National Geographic

3.4 Tema Besar

Perancang menemukan bahwa menurunnya minat anak muda mengunjungi museum didasari dari faktor internal museum Sri Baduga sendiri dalam memamerkan koleksi yang dimiliki. Informasi terbatas dan membuat keliru serta

belum didukung penggunaan teknologi yang modern tidak menarik minat anak muda dalam mengunjungi museum.

Oleh karena itu diperlukan upaya dalam meningkatkan kunjungan ke museum terhadap anak usia muda dengan menampilkan koleksi menggunakan teknologi yang modern. Penyampaian informasi mengenai koleksi dikemas dalam media film dokumenter pendek dan ditampilkan dengan mengung teknologi modern sebagai media pameran.

3.5 Keyword

Kata kunci yang didapat dalam perancangan ini adalah perhatian komposisi yang bersifat simetris atau statis yang didasari sudut pandang, pergerakan kamera dan ukuran.

4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep Kreatif

Tantangan terbesarnya adalah agar visual yang ditampilkan tidak membosankan meskipun bersifat edukatif. Oleh karena itu perancang melakukan pendekatan dengan menampilkan gambaran objek secara umum dan juga rinci (detail). Perancang memilih menggunakan lensa prime sehingga visual yang didapat lebih tajam. Perancang juga menggunakan *frame rate* 60s agar pada saat proses post produksi, visual yang ditampilkan dapat diperlambat sehingga menghasilkan kesan *slow motion*.

4.2 Konsep Media

Media yang digunakan adalah media elektronik genggam (*portabel*) seperti gawai, dimana dimensi yang dipilih adalah *full hd* 1920x1080. Hal ini sesuai dengan penggunaan media QR Code sebagai media persentasi atau jalur akses kepada penonton untuk menikmati karya film dokumenter pendek ini.

4.3 Konsep Visual

Dalam hal ini, pergerakan kamera statis akan lebih mendominasi. Komposisi yang paling banyak digunakan adalah dengan menempatkan objek berada di tengah-tengah atau simetrik. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penonton dalam menangkap pesan dari objek visual yang ditampilkan.

4.4 Ide

Proses pembuatan gerabah dimulai dari pemilihan tanah kemudian dicampur untuk membentuk adonan yang akan digunakan untuk membuat gerabah. Adonan tersebut akan dibentuk sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan, kemudian dikeringkan dan dibakar lalu diberi warna, dibakar kembali hingga sampai ke proses finishing.

- *Shot List*

Tabel *Shot List*

No	Deskripsi	Camera Shot	Camera Angle	Camera Movement	Komposisi
1	Kumpulan beberapa Gerabah	FS	<i>Eye Level</i>	<i>Still</i>	Dinamis
2	Pencampuran tanah/ pengolahan bahan dasar	FS	<i>Eye Level</i>	<i>Still</i>	Simetris
3	Proses membentuk gerabah di atas papan putar - Detail	MS	<i>Eye Level</i>	<i>Still</i>	Simetris
		MCU-CU		<i>Pan</i>	Simetris
4	Proses perataan bagian bawah gerabah	FS	<i>High Angle</i>	<i>Still</i>	Simetris
5	Pembuatan motif gerabah	CU	<i>Eye Level</i> - <i>High Angle</i>	<i>Pan</i>	Simetris
6	Pembakaran gerabah yang pertama	FS	<i>Eye Level</i>	<i>Still</i>	Simetris
7	Gerabah dihaluskan	MS	<i>High Angle</i>	<i>Still</i>	Simetris

8	Proses pewarnaan gerabah - Detail	FS CU	<i>Eye Level</i>	<i>Pan</i> <i>Still</i>	Simetris
9	Proses pembakaran gerabah kedua	FS - MCU	<i>Eye Level</i>	<i>Still</i>	Simetris
10	Gerabah yang sudah selesai	FS	<i>Eye Level</i>	<i>Pan</i>	Simetris

Sumber: Data Pribadi, 2020

5. Kesimpulan

Faktor internal pada museum menjadi salah satu penyebab menurunnya minat kunjungan anak muda ke museum Sri baduga. Musuem Sri Baduga dapat dikategorikan sebagai museum tradisional dalam hal memamerkan koleksi, hal ini dapat dilihat dari tidak berkembangnya teknologi yang diusung sebagai media pamer. Objek koleksi yang dipamerkan di museum Sri Baduga memiliki keterbatasan informasi dan mengakibatkan kekeliruan bagi para pengunjung. Suasana yang ditawarkan tidak interaktif sehingga menarik minat anak muda menikmati museum. Film dokumenter pendek menjadi media yang efektif dalam menambah wawasan bagi pelajar, selain itu juga menjadi hiburan di saat mengunjungi museum. Penata kamera berperan penting dalam menyajikan visual yang menarik sehingga penonton, pelajar, dapat menikmati dan tidak merasa bosan dengan tayangan informatif yang disajikan. Penyajian visual dengan menggunakan komposisi bersifat simetris yang menempatkan objek di tengah sehingga secara langsung dapat menangkap fokus penonton terhadap objek visual yang disajikan.

Daftar Pustaka

- Adi, Anggar Erdhina, Belasunda, Riksa, Hendiawan, Teddy, 2016, Narrative Style In Documentary Film As An Effort Of Creative Industries Development In Bandung City, Bandung: Bandung Creative Movement (BCM) Journal
- Ahmad, Tsabit Azinar, 2010, *Strategi Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Zaman Prasejarah*; Jurnal Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNS

- Alwasilah, A.Chaedar, 2018, *Pokoknya Studi Kasus Pendekatan Kualitatif*, Bandung; PT. Dunia Pustaka Jaya
- Asmara, Dedi, 2019, *Peran Museum Dalam Pembelajaran Sejarah*; Kaganga, Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Humaniora
- Apip, 2012, *Pengetahuan Film Dokumenter*, Bandung; STSI Bandung
- Ayawaila, Gerzon R, 2008, *Dokumenter Ide Sampai Produksi*, Jakarta Pusat; FFTV-IKJ PRESS
- Daulay, Sere Sagharanie, *Hubungan Antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan*; Widyaiswara Pusdiklat Industri
- Fachruddin, Andi, 2017, *Dasar-Dasar Produksi Televisi; Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter Dan Teknik Editing*, Jakarta; Kencana
- Pratista, Himawan, 2008, *Memahami Film*, Yogyakarta; Homerian Pustaka
- Rahardjo, H.Mudjia, 2017, *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif, Konsep dan Prosedurnya*, Malang; UIN Maliki Malang
- Ratna, Nyoman Kutha, 2010, *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar
- Ruliah, Nunung; Susilawati, Susi, 1999, *Museum Negeri Propinsi Jawa Barat "Sri Baduga" Selayang Pandang*, Bandung; Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Jawa Barat
- Suratmin, 2000, *Museum Sebagai Wahana Pendidikan Sejarah*, Yogyakarta; Masyarakat Sejarawan Indonesia.
- Soegondho, Santoso, 1995, *Tradisi Gerabah Di Indonesia: Dari Masa Prsajarah Hingga Masa Kini*, Jakarta; Himpunan Keramik Indonesia
- Viibriyanti, Deshinta, *Peran Kaum Perempuan Dalam Industri Kerajinan Gerabah Di Desa Banyumelek, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat*; LIPI