

PRODUKSI FILM DOKUMENTER “SPIRIT OF JAVA GAMELAN”

Firdaus Yudi Ramadhan¹; Dimas Satrio Wijaksono²

^{1&2}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Bisnis Universitas Telkom

email: ¹firdaus.yudi36@gmail.com, ²dimaswijaksono@gmail.com

Abstrak

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang memiliki keanekaragaman budaya. Salah satu dalam bidang seni pertunjukan yaitu Yogyakarta Gamelan Festival. Yogyakarta Gamelan Festival merupakan festival yang diselenggarakan secara rutin selama 26 tahun dan berskala internasional untuk memwadahi pertemuan para pemain dan pecinta musik gamelan seluruh dunia. Karya tugas akhir berupa film dokumenter yang berjudul “*Spirit of Java Gamelan*” bertujuan untuk mengetahui bagaimana event Yogyakarta Gamelan Festival dapat dilaksanakan secara konsisten selama 26 tahun. Film dokumenter ini dibuat berdasarkan pada teori, komunikasi massa, komunikasi persuasif, film, film dokumenter, sinematografi, tata suara, tata cahaya *editing* dan budaya. Pengumpulan data menggunakan metode riset, observasi, studi pustaka dan wawancara. Data tersebut penulis kumpulkan lalu dianalisis untuk dijadikan dalam bentuk film dokumenter berdurasi 17 menit yang menceritakan tentang bagaimana event Yogyakarta Gamelan Festival dapat dilaksanakan secara konsisten selama 26 tahun.

Kata Kunci: Budaya, Film dokumenter, Yogyakarta Gamelan Festival

Abstract

Indonesian is a nation that has a diversity of cultures. One of the performing arts is yogyakarta gamelan festival. Yogyakarta gamelan festival is a festival that is held regularly for 25 years and on an international scale to accommodate the meeting of players and lovers of gamelan music around the world. The final task work in the form of a documenter film entitled "Spirit of Java Gamelan" aims to find out how the Yogyakarta Gamelan Festival event can be carried out consistently for 26 years. This documenter film is based on theory mass communication, persuasive communication, film, film documenter, cinematography, sound order, lighting and culture. Data collection uses methods of research, observation, library studies and interviews. The data was collected and then analyzed to be used in the form of a 17-minute documentary, this documenter tells about how Yogyakarta Gamelan Festival event can be held consistently for 26 years.

Key Words: Culture; Film Documenter; Yogyakarta Gamelan Festival

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat beragam, karena masyarakatnya terdiri dari berbagai macam suku bangsa sehingga memiliki keberagaman budaya dengan latar belakang suku yang berbeda-beda. Keberagaman ini merupakan salah satu keunggulan yang dimiliki Bangsa Indonesia, karena budaya yang dimiliki Indonesia sangat lengkap dan bervariasi, contohnya adalah dalam bidang seni, Indonesia memiliki karya, kreasi, keunikan serta keragaman di masing-masing suku baik dalam seni sastra, seni pertunjukan, seni suara atau instrumental, seni tari dan masih banyak seni seni yang lainnya (Widiastuti, 2013) Yogyakarta adalah kota yang terkenal dengan berbagai macam sebutan, salah satunya terkenal dengan sebutan kota seni dan budaya hal ini tidak bisa diragukan lagi karena kota ini kental akan seni dan budayanya hingga saat ini (Liputan6, 2004). bicara tentang seni di Yogyakarta, kota ini mempunyai beraneka ragam festival seni setiap tahunnya seperti Festival Kesenian Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 1989 festival ini merupakan festival yang diselenggarakan untuk melestarikan kesenian yang ada di Yogyakarta namun festival ini mengusung tema kesenian Yogyakarta secara general (Humas, 2019). Selanjutnya terdapat festival Ngayogjazz yang merupakan festival musik jazz yang diselenggarakan didesa-desa di Yogyakarta (Rasyid, 2021). dan terdapat sebuah festival seni di Jogja yaitu Yogyakarta Gamelan Festival atau biasa disingkat YGF, *event* ini merupakan pagelaran musik gamelan berskala internasional dan merupakan salah satu *event* di Jogja yang memiliki peran penting di dalam perkembangan gamelan dan dalam pelaksanaan festival ini komunitas Gayam16 berperan besar untuk meneruskan Gerakan Yogyakarta Gamelan Festival (Hasil wawancara Mas Ari Wulu selaku penerus dari Yogyakarta Gamelan Festival pada wawancara 25 September 2021).

Gamelan sendiri merupakan alat musik yang terkenal di Indonesia karena sering kita temui di acara-acara kesenian tradisional khususnya di daerah Jawa. Dilansir dari kompas.com kata gamelan sendiri berasal dari Bahasa Jawa yaitu "*Gamel*" yang memiliki arti memukul atau menabuh lalu diberikan imbuhan "an" pada akhir kata untuk membentuk kata benda, jadi makna gamelan bisa kita artikan sebagai kumpulan alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul dan ditabuh. Gamelan sendiri terdiri dari beberapa alat musik yaitu kendang atau gendang, Gong, Suling, Gambang, Bonang, Siter, Rebab, Kenong, Kempul, *Kethuk* Kempyang dan Gender alat musik ini nantinya akan dimainkan secara bersamaan hingga menghasilkan nada yang bagus dan merdu (Putri, 2021). *Event* Yogyakarta Gamelan Festival ini adalah sebuah festival gamelan yang telah berhasil diselenggarakan secara rutin selama 26 tahun berturut turut dan berskala internasional untuk mewadahi pertemuan para pemain dan penyinta musik gamelan seluruh dunia. YGF sendiri hadir sejak tahun 1995, didirikan oleh Alm.Sapto Raharjo dan sekarang dilanjutkan oleh Ari Wulu. Dalam penyelenggaraannya *event* ini

diselenggarakan oleh komunitas Gayam16. (Sabandar, 2020). Berdasarkan pemaparan di atas Yogyakarta Gamelan Festival telah berhasil membuat festival tahunan yang rutin diselenggarakan setiap setahun sekali selama 26 tahun berturut - turut. penulis berniat untuk melakukan dokumentasi informasi tentang bagaimana YGF mampu melestarikan gamelan melalui *event* Yogyakarta gamelan festival selama 26 tahun berturut - turut yang akan di kemas ke dalam bentuk film dokumenter yang berjudul "*Spirit of Java Gamelan*".

KERANGKA TEORI

Film Dokumenter

Film dokumenter adalah sebuah film yang menayangkan atau mendokumentasikan kenyataan dalam bentuk film. Fokus dari film dokumenter sendiri adalah menyajikan sebuah fakta kepada khalayak luas. Dalam pembuatan film dokumenter melibatkan tokoh- tokoh yang terkait pada peristiwa dan pada pembuatan film dokumenter lokasi yang ditampilkan adalah lokasi yang sesuai dengan fakta di lapangan oleh karena itu dalam pembuatan film ini alur cerita tidak bisa dikarang melainkan harus sesuatu yang benar-benar terjadi. Pada film dokumenter tidak terdapat penokohan pada orang orang yang terlibat dalam pembuatan film (Pratista, 2008: 76).

Menurut Ayawaila (2008: 42-53) terdapat berbagai jenis *genre* yang disajikan dalam film dokumenter. Pada setiap *genre* terdapat kriteria yang membedakan setiap genrenya. Berikut adalah jenis-jenis *genre* film dokumenter.

Laporan Perjalanan. Merupakan penjelasan dari sebuah perjalanan atau petualangan ke tempat-tempat yang memiliki pemandangan atau kebudayaan yang unik terkadang memperlihatkan kejadian-kejadian yang menantang dan menegangkan.

Sejarah. Menceritakan fakta-fakta sejarah yaitu periode (waktu peristiwa sejarah), tempat (lokasi peristiwa sejarah), dan pelaku sejarah

Biografi. Merupakan penjelasan dokumenter yang menceritakan sebuah perjalanan hidup seseorang untuk mencapai tujuannya yang dianggap menarik, unik, hebat atau bahkan menyedihkan. Berkaitan dengan aspek *human interest* seseorang dengan isi berupa kritik, penghormatan atau simpati.

Perbandingan. Merupakan film dokumenter yang menjelaskan tentang perbandingan sebuah subjek dan objek dengan lawannya untuk mencari perbedaan atau kesamaan diantara keduanya.

Kontradiksi. Bentuk film dokumenter kontradiksi ini hampir sama dengan gaya dokumenter perbandingan, tetapi gaya kontradiksi ini lebih kritis dan bersifat radikal dalam menjelaskan suatu permasalahan. Kontradiksi lebih

sering menggunakan wawancara agar bisa mendapatkan informasi lebih dalam lagi.

Ilmu pengetahuan. Film dokumenter ini dibagi atas dua *sub genre* yaitu film edukasi diperuntukan untuk publik khusus dan konstruksional diperuntukan untuk masyarakat yang lebih umum dan luas.

Nostalgia. Merupakan film dokumenter yang menuturkan tentang perjuangan seseorang yang dikenal banyak orang. Menceritakan dirinya dimasa lampau dengan masa kini.

Rekonstruksi. Dokumenter ini berisi tentang pemaparan peristiwa yang pernah terjadi. Mengangkat investigasi, sejarah, *etnografi* dan *antropologi* visual. Hal-hal yang menjadi faktor pendukung yaitu latar belakang sejarah, periode, masyarakat serta lingkungan.

Investigasi. Merupakan dokumenter yang berisi tentang sebuah pengungkapan peristiwa yang tak pernah terungkap jelas. Seperti kriminalitas dan skandal-skandal politik yang memperlihatkan adegan-adegan penuh ketegangan.

Association picture story. Merupakan film dokumenter yang menceritakan tentang seni atau eksperimen yang berisikan musik, efek suara dan potongan gambar saja. Tanpa ada narasi dan dialog didalamnya sehingga musik sangat berperan penting untuk dapat memberikan nuansa tertentu dalam membangkitkan emosi penonton di film dokumenter ini.

Buku harian. Merupakan dokumenter yang berisi tentang keseharian seseorang terhadap pandangannya terhadap lingkungan tempat dia tinggal

Dokudrama. Merupakan dokumenter yang merekonstruksi sebuah peristiwa yang pernah terjadi. jalan ceritanya tidak sepenuhnya sama dengan kenyataan, hal ini biasanya dibuat dengan tujuan komersil.

Sinematografi adalah hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya visual, karena dengan sinematografi gambar yang diambil saat produksi akan menjadi mempunyai nilai *plus* yaitu estetika dan keindahan, oleh karena itu penulis menjadikan sinematografi sebagai pedoman dasar pada saat proses produksi film dokumenter "*Spirit of Java Gamelan*" supaya nantinya para penikmat film bisa mendapatkan informasi serta keindahan sinematografi dalam film yang akan penulis buat.

Menurut Nugroho (2014: 11) sinematografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *kinema* dan *grapho*, *kinema* berarti gerakan sedangkan *grapho* adalah menulis jadi sinematografi dapat diartikan menulis gambar yang bergerak. Dalam buku "*the five C's of Cinematography*" yang ditulis oleh Mascelli (1998: 11) terdapat elemen penting dalam sinematografi yaitu:

Camera Angle. *Camera angle* adalah penempatan sebuah sudut pandang kamera atau juga bisa dibidang sudut pandang *audience*, jadi fungsi

dari *camera angle* sendiri adalah untuk memberikan sudut pandang atas informasi yang diberikan kepada penonton. Maka dari itu setiap kamera memiliki tugas atas setiap *shot* yang diambil di setiap adegannya. Karena dalam pengambilan gambar perlu berkesinambungan antara cerita sebelumnya dan cerita sesudahnya agar penonton mengerti dan tidak kebingungan. Untuk memahami lebih dalam lagi Mascelli (1998) memberikan pembagian penempatan kamera yaitu: 1) *Subject Angle*. Tujuan dari *Subject Angle* untuk menekankan *depth* kepada objek tiga dimensi pada layar dua dimensi; 2) *Subject Size*. Dalam pengambilan suatu gambar ukuran objek dalam sebuah *frame* bisa kita sesuaikan baik dengan kamera atau mengganti ukuran lensa. Semakin dekat kamera maka semakin dekat objeknya. Begitu pun dengan lensa, semakin panjang lensa yang digunakan maka semakin dekat pula objek tersebut; 3) *Medium shot*. Pengambilan *medium shot* ini diambil mulai dari pinggang hingga kepala. Biasanya diberi jarak 1 jengkal antara kepala dilayar kamera, agar kepala nantinya tidak terpotong saat mengambil adegan; 4) *Medium Long Shot*. Dalam *medium long shot* ini subjek diambil dari bagian lutut hingga kepala di mana *space* pada kepala lebih luas namun ruang yang diambil lebih sempit. 5) *Extreme Long Shot*. Teknik ini diambil dari tiga kali lipat teknik *medium long shot*, dengan mengambil cakupan ruang yang cukup luas sehingga objek-objek disekitar subjek dapat terlihat kecil; 6) *Long shot*. Dalam teknik ini yang diambil adalah bagian kaki hingga kepala, sehingga *actor* bebas dalam melakukan pergerakan; 7) *Insert*. Merupakan gambaran sebuah objek yang memiliki kontinuitas dengan *scene-scene* sebelumnya. Teknik ini mempunyai informasi yang jelas untuk di lihatkan kepada penonton; 8) *Close Up*. Teknik ini diambil dari bagian bawah bahu hingga kepala. Biasanya untuk menampilkan ekspresi didepan kamera; 9) *Big Close UP*. Dalam teknik ini biasanya diambil dari bagian atas leher hingga kepala. Teknik ini hampir sama dengan *close up* namun hanya sedikit lebih dekat saja agar dapat menghasilkan suasana yang diinginkan; 10) *Extreme close up*. Pengambilan gambar teknik ini diperuntukan untuk subjek yang sangat dekat, biasanya pada bagian wajah yaitu seperti mata, hidung dan mulut.

Camera Height. Pengambilan gambar dalam proses produksi film perlu diperhatikan agar nantinya penonton tidak bingung melihatnya. Penempatan tinggi rendahnya kamera bertujuan untuk mendapatkan momen tertentu yang ingin disampaikan pembuat film kepada para penonton. Menurut Mascelli (1998: 13) terdapat beberapa macam tinggi kamera yaitu: 1) *Level Angle*. Pada teknik ini kamera akan ditempatkan sejajar dengan mata objek. Pada dasarnya teknik ini disesuaikan dengan tinggi rendahnya objek di dalam *frame*. Tujuannya untuk membuat objek terlihat sejajar; 2) *High Angle*. Pada teknik ini kamera diletakan lebih tinggi dari mata objek, posisi kamera menghadap bawah untuk mengambil gambar objek tersebut. Tujuannya agar penonton dapat melihat keseluruhan objek serta set pendukungnya. Adapun tujuan lainnya yaitu untuk membuat objek terlihat kecil, rendah atau terlihat tak berdaya; 3) *Low Angle*. Teknik ini kebalikannya dari *high angle* dimana kamera diletakan lebih rendah dari mata objek dan diarahkan keatas untuk

mengambil gambar objek tersebut. Hal ini bertujuan untuk membuat objek terlihat lebih besar, gagah, dan perkasa.

Continuity. Di dalam film harus menunjukkan urutan gambar yang berkesinambungan terhadap ceritanya supaya nantinya penonton dapat mendapatkan informasi dengan jelas dan tidak dibuat bingung. Maka dari itu pada tahapan pra-produksi ini tim harus memastikan untuk bisa menghasilkan sebuah kontinuitas gambar yang saling berkesinambungan. Menurut Mascelli (1998: 68-74) *continuity* dibagi menjadi dua yaitu: 1) *Time Continuity*. Kontinuitas waktu itu dibagi menjadi empat yaitu: masa sekarang, masa lampau, masa depan, masa sekarang dan menurut kondisi waktu; 2) *Space Continuity*. *Space Continuity* adalah sebuah peristiwa dalam film dimana bergerak dari satu tempat ke tempat yang lainnya secara berkesinambungan. Agar pergerakan tersebut berkesinambungan maka perlu menggunakan logika dalam pembuatannya

Cutting. Proses ini dilakukan pada saat pasca produksi yaitu saat *editing*, dimana potongan gambar-gambar yang telah diambil selama proses pembuatan film akan dipilih, diatur dan disusun menjadi cerita yang berkesinambungan agar layak ditampilkan kepada khalayak luas. Menurut Mascelli (1965, 149-154) tipe *cutting* dibagi menjadi tiga yaitu: 1) *Continuity Cutting*. Merupakan teknik penyusunan gambar gambar supaya menjadi berurutan dan berkesinambungan; 2) *Compilation Cutting*. Merupakan teknik penyusunan gambar-gambar yang menyesuaikan dengan narasi yang ada; 3) *Continuity and Compilation Cutting*. Merupakan teknik gabungan antara *Continuity Cutting* dengan *Compilation cutting*.

Close Up. Teknik ini adalah teknik pengambilan gambar untuk membuat detail yang jelas dari sebuah subjek maupun objek. Dengan dipakainya teknik ini dalam pembuatan sebuah film maka akan membuat kesan dramatik kepada penonton yang melihat nya. Menurut Macelli (1998: 14) terdapat dua tipe *close up* yaitu: 1) *Cut-In close-ups*. Tipe ini dibuat untuk menghasilkan kesinambungan dari pengambilan gambar sebelumnya dimana dari *shot* yang jauh lalu disambung dengan adegan *close up* pada subjek yang sama. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keberagaman gambar dan kesan yang mendalam. 2) *Cut-Away Close-up*. Tipe ini dibuat untuk menghasilkan kesinambungan pada waktu dan cerita yang sama. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan reaksi tokoh lain ketika tokoh sedang melakukan adegan yang lain. Sehingga dapat membantu penonton untuk memahami maksud film tersebut.

Composition. Menurut Mascelli (1998: 197) komposisi yang baik dalam sebuah *frame* film adalah pengaturan unsur gambar atau objek yang membentuk suatu kesatuan yang harmonis secara menyeluruh. komposisi sangat berhubungan erat dengan selera artistik, kesadaran emosional, pengalaman serta latar belakang juru kamera itu sendiri. Dalam pembuatan

film agar mendapatkan komposisi yang maksimal dibutuhkan kerja sama antar juru kamera, sutradara, departemen artistic, karena dalam membuat komposisi tidak hanya berurusan dengan bentuk orang-orang dan objek saja melainkan juga harus berurusan dengan bentuk bentuk gerakan.

Pewarisan budaya sangat penting dilakukan agar budaya-budaya terdahulu tidak punah begitu saja. Pewarisan budaya merupakan suatu proses yang dinamakan *socialitation*. Dalam proses tersebut seseorang akan terbentuk sikapnya sesuai dengan kelompoknya atau lingkungan tempat tinggalnya. Budaya pun diwariskan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Hanya saja dalam pewarisan budaya ini selalu ada penyempurnaan sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan masyarakatnya. Tanpa kita sadari segala sesuatu yang melekat pada masyarakat nanti nya akan diwariskan kepada lingkungan sekitarnya baik secara langsung atau tidak langsung (Sudrajat, 2020: 2).

Proses Produksi

Film dokumenter adalah sebuah film yang menayangkan atau mendokumentasikan kenyataan dalam bentuk film. Fokus dari film dokumenter sendiri adalah menyajikan sebuah fakta kepada khalayak luas. Dalam pembuatan film dokumenter melibatkan tokoh- tokoh yang terkait pada peristiwa dan pada pembuatan film dokumenter lokasi yang ditampilkan adalah lokasi yang sesuai dengan fakta dilapangan oleh karena itu dalam pembuatan film ini alur cerita tidak bisa dikarang melainkan harus sesuatu yang benar-benar terjadi.pada film dokumenter tidak terdapat penokohan pada orang orang yang terlibat dalam pembuatan film (Pratista, 2008, p. 76).

Dalam film "*Spirit Of Java Gamelan*" ini penulis memilih gaya film *interactive Documenter* karena menurut Bill Nichols (2001) dalam bukunya *Introduction to Documentary interactive Documenter* merupakan film yang banyak menampilkan adegan wawancara dengan subjek-subjek penting terhadap peristiwa yang diangkat, sehingga penulis nantinya bisa mendapatkan informasi yang akurat. Dalam proses produksi film dokumenter ini terdapat beberapa tahapan, berikut adalah tahapan-tahapan nya:

Proses Pra Produksi. Tahapan pra produksi film dokumenter *Spirit of Gamelan* ini dimulai akhir juni 2021 hingga pertengahan bulan juli 2021. Penulis mendapatkan Ide untuk memproduksi film dokumenter ini bermula saat penulis sedang melaksanakan magang di salah satu anak perusahaan Promotor Konser ternama di Yogyakarta. Saat itu penulis melakukan *brainstorming* mengenai festival seni di Yogyakarta salah satunya yaitu Yogyakarta gamelan festival dengan salah satu *media relation* di Rajawali Indonesia sekaligus Tim Publishing pada *event* YGF.

Untuk memperoleh informasi dan data yang mendukung mengenai ide tersebut. Penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi dan melakukan wawancara pra produksi. Penulis mendatangi sekretariat

komunitas Gayam 16 dan melakukan wawancara langsung dengan salah satu anak dari Alm Sapto Raharjo yang bernama Mba Putri beliau menceritakan sejarah YGF serta menceritakan mengapa *event* ini bisa terus konsiten dilaksanakan selama 26 tahun berturut turut. Disini penulis juga meminta izin untuk menjadikan *event* YGF ini sebagai objek film dokumenter yang penulis buat. Mba putri pun mengizinkannya dan menawarkan penulis menjadi salah satu *volunteer* di pagelaran YGF yang ke 26.

Proses Produksi. Pada tahapan produksi ini penulis sekaligus menjadi *volunteer videographer* pada penyelenggaraan Yogyakarta Gamelan Festival yang ke-26 sehingga peneliti mengalami beberapa kesulitan seperti tidak bisa mengambil *footage* terlalu panjang karena harus mengejar moment pada acara tersebut. Ditahapan produksi ini juga penulis berpedoman pada rencana yang sudah penulis susun pada tahapan pra produksi, namun karena satu dan lain hal seperti kondisi di lapangan yang terbatas akses gerak nya, faktor cuaca dan masih banyak hal-hal lainnya baik berupa teknis maupun *non* teknis. Sehingga beberapa proses produksi berubah tidak sesuai dengan rencana yang sudah penulis susun sebelumnya.

Setelah melakukan beberapa riset lapangan dan melakukan wawancara secara langsung, akhirnya penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk meminta saran dan masukan jika penulis ingin membuat film dokumenter yang mengangkat tentang Yogyakarta Gamelan Festival. Setelah disetujui oleh dosen pembimbing lalu penulis mempersiapkan untuk tahapan selanjutnya yaitu tahapan produksi seperti menyiapkan alat yang akan digunakan, alur cerita, daftar pertanyaan, *budgeting* dan Menyusun jadwal untuk melakukan tahapan produksi. Dengan segala riset dan persiapan yang sudah penulis lakukan akhirnya penulis melakukan tahapan produksi.

Penulis melakukan pengambilan gambar kurang lebih selama delapan hari terhitung pada tanggal 23-30 september 2021. Proses produksi hari pertama hingga hari ke-empat yaitu penulis melakukan pengambilan gambar di lokasi acara dilaksanakan yaitu terletak di Balai Pelestarian Nilai Budaya DIY (BNPB), pengambilan gambar berupa penampilan para pemain gamelan yang tampil di hari itu, lalu pada hari ke-lima penulis melakukan wawancara dengan Mas Ari wulu sebagai narasumber utama yang berlokasi di Gayam 16, Yogyakarta. Pada hari ke-enam penulis melakukan wawancara dengan om Jijit di kediaman beliau. Lalu pada hari ke-tujuh penulis melakukan pengambilan gambar di sekitar malioboro dan beberapa tempat lainnya yang menggambarkan suasana kota jogja untuk mengambil *establish shot* dan *timelapes*. Lalu di hari terakhir penulis melakukan wawancara dengan Ibu Puryati selaku perwakilan dari dinas kesenian DIY.

Teknis Produksi

Dalam pembuatan sebuah film teknik produksi ini lah hal yang mempengaruhi hasil dari sebuah film. Oleh karena itu penulis menggunakan

pedoman *cinematography* sesuai dengan teknik 5c yang tertera di dalam buku Mascelli (1965) yaitu "*The Five C's of Cinematography*. dalam proses pengambilan gambar penulis memperhatikan *camera angle* dan *camera height* yang disesuaikan pada kondisi lapangan.

Wawancara. Pada proses wawancara penulis memberikan pertanyaan yang sudah penulis buat sebelumnya namun tidak menutup kemungkinan percakapan tersebut akan berkembang, maka penulis menambahkan pertanyaan-pertanyaan tambahan, hal tersebut penulis lakukan agar wawancara terlihat natural dan tidak seperti dibuat-buat dalam pelaksanaannya.

Kru dan Pemain. Dalam pelaksanaan produksi ini, penulis terjun langsung untuk proses produksi baik dari produser, sutradara hingga proses pengambilan gambar, namun penulis memiliki beberapa rekan untuk membantu dalam proses produksi film dokumenter ini.

Tabel 2. 1 Kru Produksi

No	Nama	Jobdesk
1	Firdaus Yudi Ramadhan	Produser, Sutradara, kameraman, Editor
2	Fathkan	Kameramen
3	Raditya Maulidan	Kameramen

Sumber: Dokumentasi Penulis,2021

Selain kru produksi juga terdapat pemain dalam film dokumenter ini, yaitu para narasumber yang penulis wawancarai.

Tabel 2. 2 Narasumber

No	Nama	Keterangan
1	Ari Wulu	Program <i>Director</i> YGF
2	Setyaji Dewantoro	Sesepuh YGF / Seniman
3	Puryati	Kepala bidang seni dinas kebudayaan DIY

Sumber: Dokumentasi Penulis,2021

Peralatan

Dalam proses produksi film dokumenter ini penulis menggunakan 4 buah kamera yaitu Canon Eos 700D dua buah, Canon M100 dan Sony a7mark ii yang dilengkapi lensa Lensa *Wide* Canon EF-S 10-18 mm IS STM, Lensa Fix Canon 50mm f/1.8, Lensa kit EF-M14-45 IS STM, lensa sony 18-105 f4 yang digunakan bergantian sesuai kebutuhan di lapangan, untuk peralatan audio penulis hanya menggunakan hp sebagai alat perekam audio saat melakukan

wawancara. Penulis juga menggunakan *Stabilizer* Feiyu Ak2000c dalam proses pengambilan gambar.

Proses Pasca Produksi

Proses ini merupakan tahapan terakhir dalam memproduksi sebuah film. Pada tahap ini penulis menyatukan hasil video maupun audio yang sudah diambil pada tahapan produksi menjadi sebuah cerita yang berkesinambungan. Pada proses ini penulis menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *Adobe Premiere CC 2021* untuk melakukan editing video dan *Adobe Audition CC 2021* untuk menjernihkan audio. Pada tahapan pasca produksi ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu editing *offline* dan *online*: 1) *Offline*. pada tahap ini penulis melakukan management file dan melakukan editing cut to cut tanpa memberik efek apapun; 2) *Online*. Pada tahap editing online penulis melakukan tahap finishing yaitu berupa pemberiak efek untuk memperhalus transisi audio dan video, sound effect, subtitle dan melakukan colorgrading

PEMBAHASAN

Film dokumenter "*Spirit of Java Gamelan*" ini memiliki durasi 17 menit dengan format video MP4 (H264), dan memiliki Resolusi *full HD* 1920x1080. Proses pengambilan gambar dilakukan selama 8 hari di kota Yogyakarta.

Gambar 1. Potongan Scene 1



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 1 ini memperlihatkan Persiapan di *venue* Yogyakarta Gamelan Festival dengan menggunakan teknik *long shot* sehingga objek yang terdapat di *venue* dapat terlihat semua.

Gambar 2. Potongan Scene 2



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* dua ini penulis menampilkan suasana kota Yogyakarta menggunakan *establish shot* yaitu *shot* pembuka yang bertujuan untuk menggambarkan lokasi kota Yogyakarta, seperti tugu, stasiun, plang malioboro yang menunjukkan ikon-ikon kota Yogyakarta. Pada *scene* ini penulis menggunakan teknik *low angle* sehingga objek terlihat semakin besar dan megah.

Gambar 3. Potongan Scene 3



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 3 ini menampilkan *shot* beberapa alat musik gamelan. Pada *scene* ini penulis menggunakan teknik pengambilan gambar *medium close up* dan *close up* yang bertujuan supaya detail alat musik tersebut terlihat jelas.

Gambar 1 Potongan Scene 4



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 4 ini penulis menampilkan dua penampil dan suasana di Yogyakarta Gamelan Festival dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shoot* dan *high angle*, setelah itu disambung dengan kemunculan judul "*Spirit Of Java Gamelan*".

Gambar 2. Potongan Scene 5



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 5 ini penulis menampilkan lokasi dari Gayam 16. Di *scene* ini terdapat plang dan logo Gayam 16 dan memperlihatkan sekretariat dari Gayam 16. Pada *scene* ini penulis menggunakan teknik *long shot* dan *medium shot*.

Gambar 3 Potongan Scene 6



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 6 ini penulis menampilkan *scene* wawancara dengan narasumber om Setyaji Dewanto selaku sesepuh dari YGF yang sedang menjelaskan sejarah dari Yogyakarta Gamelan Festival dan diselingi cuplikan poster YGF dari tahun ke tahun. Penulis menggunakan teknik mpengambilan gambar *medium close up*, karena dengan teknik ini bisa memperjelas ekspresi dari om Setyaji Dewanto dalam memaparkan jawaban yang ditanyakan oleh penulis.

Gambar 4 Potongan Scene 7



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 7 ini penulis menampilkan para penampil di Yogyakarta Gamelan Festival yang masing masing sedang memainkan alat musik nya. Disini penulis berharap nantinya para penonton bisa merasakan menonton langsung acara ini dan bisa mengetahui apa saja bagian bagian dari gamelan.

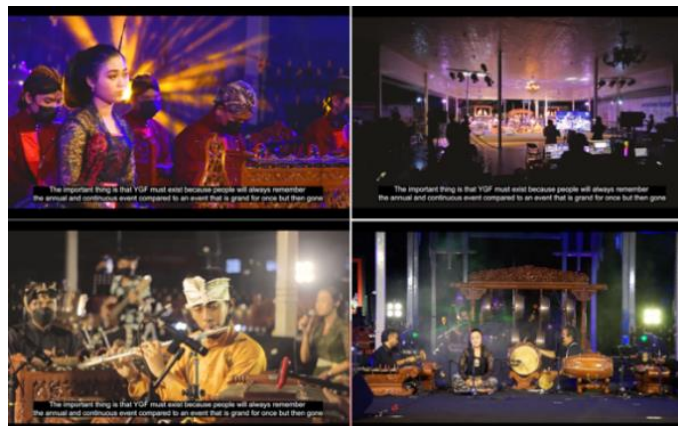
Gambar 7. Scene 7



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene 8* ini penulis menampilkan persiapan acara YGF, mulai dari instalasi alat musik, pemasangan dekor panggung menggunakan wayang, cek kontrol *vmix* dan kumpul seluruh panitia untuk membicarakan bagaimana acara ini berlangsung.

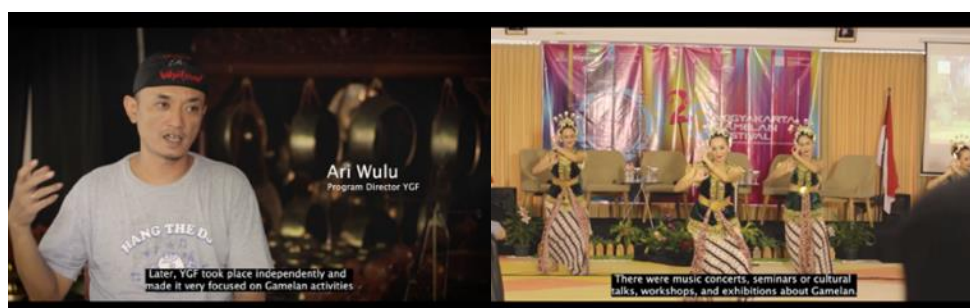
Gambar 8. Scene 8



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene 9* ini penulis menampilkan kondisi pagelaran YGF mulai dari tampak jauh, tampak sedang dan tampak dekat. Terlihat tampak jauh suasana dari belakang FOH, tampak sedang terlihat para pemain sedang memainkan alat musiknya dan tampak dekat terlihat penampilan sedang meniup sebuah suling.

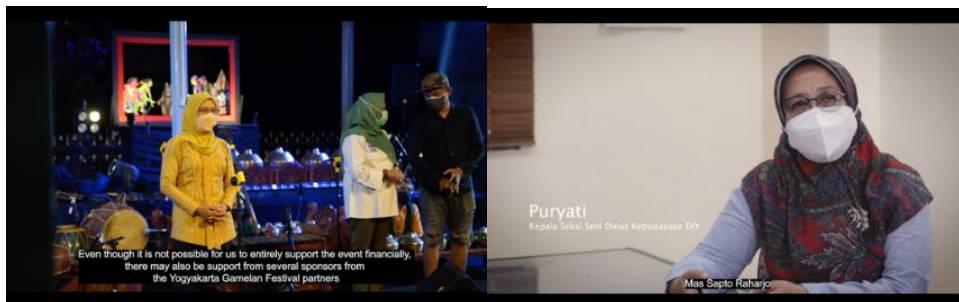
Gambar 10. Scene 10



Sumber: Dokumentasi Penulis,2021

Pada potongan *scene* 10 ini penulis menampilkan hasil wawancara dengan Mas Ari wulu selaku penerus YGF sekaligus program *director* YGF, yang sedang menjelaskan seluk beluk YGF dan alasan mengapa YGF bisa terus diadakan selama 26 tahun berturut-turut. *Scene* wawancara ini diselingi oleh *footage* rangkaian acara yang diadakan dalam festival YGF, ada konser musik, rebug budaya, seminar dan eksibisi tentang gamelan.

Gambar 9. Scene 9



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Pada potongan *scene* 11 ini penulis menampilkan hasil wawancara dengan Ibu Puryati selaku kepala seksi seni dinas kebudayaan DIY, yang sedang membahas keterlibatan dinas kebudayaan dalam Yogyakarta Gamelan Festival yang diselingi oleh *footage* ibu puryati yang sedang memberikan sambutan pada pagelaran YGF yang ke-26.

KESIMPULAN

Setelah penulis melalui semua tahapan dalam memproduksi film dokumenter ini mulai dari tahapan pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Film dokumenter yang berjudul "*Spirit of Java Gamelan*" menceritakan tentang festival Yogyakarta Gamelan Festival yang telah berhasil terus konsisten dalam menyelenggarakan pagelarannya selama 26 tahun berturut turut. Penulis memperoleh hasil bahwa keberhasilan itu didukung oleh individu yang ada di jogja, karena mereka telah menganggap yang berperan dalam perkembangan gamelan itu adalah Yogyakarta Gamelan Festival sehingga teman-teman dari komunitas Gayam16 merasa perlu untuk selalu meneruskan Gerakan Yogyakarta Gamelan Festival. Selain itu antusias dari generasi muda untuk ikut serta dalam event Yogyakarta Gamelan Festival ini cukup besar dikarenakan event YGF ini tidak hanya menampilkan

penampilan gamelan tradisi namun pada event ini juga menampilkan kolaborasi antara musik gamelan dengan musik modern sehingga hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi generasi muda untuk turut serta melestarikan gamelan dalam *event* Yogyakarta Gamelan Festival. Film dokumenter "*Spirit of Java Gamelan*" ini mengajak para audiens untuk terus menjaga dan melestarikan gamelan serta mengajak para generasi penerus untuk membuat *event* atau Gerakan yang sama dalam melestarikan budaya yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayawaila, G. R. (2008). *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.
- Deviana, I. (2021, Agustus 6). *IDN TIMES*. Retrieved from [www.idntimes.com: https://www.idntimes.com/travel/destination/intan-deviana-safitri-1/festival-tahunan-di-yogyakarta2021/full/6](https://www.idntimes.com/travel/destination/intan-deviana-safitri-1/festival-tahunan-di-yogyakarta2021/full/6)
- Humas. (2019, Februari 12). *FKY 2019, Cakup Kesenian dan Kebudayaan*. Retrieved from [jogjaprov.go.id: https://jogjaprov.go.id/berita/detail/7507-fky-2019-cakup-kesenian-dan-kebudayaan](https://jogjaprov.go.id/berita/detail/7507-fky-2019-cakup-kesenian-dan-kebudayaan)
- Liputan6. (2004, Desember 11). *Liputan 6*. Retrieved from [www.Liputan6.com: https://www.liputan6.com/news/read/91628/kota-seni-dan-budaya-nan-memikat](https://www.liputan6.com/news/read/91628/kota-seni-dan-budaya-nan-memikat)
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's Of Cinematography*. Hollywood, California: Cine/Grafic Publication.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Nugroho, S. (2014). *Tehnik Dasar Vidiografi*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Pratista. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Putri, V. K. (2021, Mei 07). *kompas*. Retrieved from [www.kompas.com: https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/07/142302869/mengenal-gamelan-khas-jawa-tengah-dan-yogyakarta](https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/07/142302869/mengenal-gamelan-khas-jawa-tengah-dan-yogyakarta)
- Rasyid, S. (2021, juli 28). *Mengenal Ngayogjazz, Acara Musik Tahunan di Jogja yang Usung Konsep Unik*. Retrieved from [merdeka.com: https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-ngayogjazz-acara-musik-tahunan-di-jogja-yang-usung-konsep-unik.html](https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-ngayogjazz-acara-musik-tahunan-di-jogja-yang-usung-konsep-unik.html)
- Sabandar, S. (2020, November 24). *liputan6*. Retrieved from [www.liputan6.com: https://www.liputan6.com/regional/read/4416436/seperempat-abad-perjalanan-penuh-liku-yogyakarta-gamelan-festival](https://www.liputan6.com/regional/read/4416436/seperempat-abad-perjalanan-penuh-liku-yogyakarta-gamelan-festival)

Sudrajat, R. (2020). Pewarisan Budaya dalam Pengembangan Ekonomi Masyarakat. *Temali: Jurnal Pembangunan Sosial*, 299-314.

Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 8-14.