

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER YANG BERJUDUL “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”

Tri Agung Laksono¹, Yasser Fikry²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi, STIKOM InterStudi

Jl. Wijaya II No. 62 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12160

Abstrak

ARTICLE INFO

Article history:

Received: October 2026

Revised: October 2026

Accepted: October 2026

Available October 2026

¹Triagunglksn1109@gmail.com

²yasserfkr@gmail.com



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

Tujuan pembuatan karya ini terhadap pemula atau orang-orang yang ingin terjun di dunia *skateboard* ialah cari tongkrongan yang bagus dan buat pemula carilah *skate park* yang bagus sehingga bisa lebih memahami dan membimbing para pemula yang ingin terjun di dunia *skateboard*. Manfaat praktis berguna pada penulis untuk menuangkan ide-ide dan menunjukkan kreatifitas dalam pembuatan video dokumenter agar dapat dimengerti oleh masyarakat. Seorang editor juga dapat diartikan menjadi seseorang yang akan menyambungkan semua bahan video menjadi sebuah karya video yang nantinya akan dinikmati oleh banyak orang atau telah siap disebarluaskan. Materi-materi video tersebut dapat berupa *footage*, *background video*, *sound effect*, wawancara dan grafis. Seorang editor harus memahami video yang akan dibuat, teknik seperti apa yang cocok untuk digunakan, dan bagaimana mengatur sejumlah *shot* menjadi sebuah film yang utuh. Manfaat akademis yaitu diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai persiapan yang dilakukan oleh pembuat

karya diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pembuatan yang dilakukan dalam pembuat film dokumenter ini. Meliputi siklus kreatif, alur film sebenarnya serta teknik-teknik yang diambil pada saat pembuatan film dokumenter tersebut, pemilihan narasumber serta pemilihan tempat yang ingin di jadikan objek untuk pembuatan film dokumenter tersebut serta sistem pemahaman dan pembuatan pengaturan rencana pengeluaran dan lain-lain. Pada pembahasan hasil karya, penulis telah membuat suatu dokumenter *skateboard* yang berjudul “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”. Dalam pembuatan dokumenter ini, penulis berperan sebagai editor yang bertugas melakukan proses editing video dari hasil pengumpulan gambar atau video, penggabungan *cut to cut*, serta penambahan *background* dan *color grading* hingga menjadi satu kesatuan karya. Pada program video dokumenter “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”, peran editor sangat penting dalam proses praproduksi maupun produksi. Pada setiap tahap produksi, pencipta sebagai editor berinisiatif untuk membantu dan mengikuti setiap proses yang dilakukan. Terlepas dari tanggung jawab masing-masing anggota, kerja sama tim dalam pembuatan karya ini menjadi penentu keberhasilan penciptaan karya yang baik dan berkualitas. Karya ini bertujuan untuk memberikan informasi yang positif serta informatif kepada para penonton, khususnya penikmat dunia olahraga ekstrem

Kata Kunci : Video Dokumenter, Editor, Bentuk Bertutur Video Dokumenter, Rico Pramono



Abstract

The purpose of this work for beginners or people who want to get involved in the world of skateboarding is to find a good hangout and for beginners to find a good skate park so that they can better understand and guide beginners who want to get involved in the world of skateboarding. Practical benefits are useful for writers to express ideas and show creativity in making documentary videos so that they can be understood by the public. An editor can also be interpreted as someone who will connect all video materials into a video work that will then be enjoyed by many people or ready to be distributed. The video material can be in the form of footage, video background, sound effects, interviews and graphics. An editor must understand the video to be made, what techniques are suitable to use, and how to arrange a number of shots into a complete film. Academic benefits are expected to provide knowledge about the preparations made by the creator in making the work, it is expected to provide information about making this documentary film. Covering the creative cycle, the actual film storyline and the techniques used in making documentary films, selecting sources and selecting places that will be used as objects for making documentary films as well as a system of understanding and arranging spending plans and so on. In the discussion of the results of the work, the author has made a skateboard documentary entitled "RICO, A SKATER LEGEND FROM SOLO". In making this documentary, the author as an editor who carries out the task of processing the video from the results of collecting images or videos, combining cut to cut, as well as background and color grading to become a unified work. In a documentary video program "RICO, A SKATER LEGEND FROM SOLO". The role of the editor is very important in the pre-production and production processes, where at each stage of production the creator as an editor takes the initiative to help and follow each process carried out. Apart from the responsibilities of each member, teamwork in making this work determines the success of creating good and quality work and aims to create positive and informative work for the audience, especially those who enjoy the world of extreme sports.

Keywords: *Documentary Video, Editor, Documentary Video Narrative Structure, Rico Pramono*

PENDAHULUAN

Skateboard adalah olahraga ekstrim dengan menggunakan papan luncur. Skateboard juga bisa dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi, bentuk dari seni, sebuah profesi, dan juga alat transportasi. video ini akan saya *upload* ke *youtube* dengan bertujuan untuk *sharing* hal hal yang di alami nara sumber, serta menjadi pertimbangan atau menambah wawasan bagi para pemula pecinta skateboard maupun yang baru ingin memulai bermain skateboard. (Yasmira et al, 2019)

Perkembangan pemain skateboard di Indonesia terlihat dari munculnya komunitas-komunitas dari berbagai kota. Dengan adanya asosiasi resmi skateboard indonesia atau ISA (Indonesia Skateboarding Assosiation) membuat pertumbuhan dan perkembangan skateboard semakin luas. Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka pencipta karya ingin membuat sebuah film dokumenter yang berjudul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO" yang pencipta karya ajukan sebagai karya tugas akhir video dokumenter ini akan membuka wawasan masyarakat tentang realita kehidupan yang terfokus pada profesi seseorang. Adapun video dokumenter ini akan ditayangkan di platform digital seperti halnya Youtube.



Editor video dokumenter juga dapat diartikan menjadi seseorang yang akan menyambungkan semua bahan video menjadi sebuah karya *video* yang nantinya akan dinikmati oleh banyak orang atau telah siap disebarluaskan. Materi-materi *video* tersebut dapat berupa *footage*, *background video*, *sound effect*, wawancara dan grafis. Seorang *editor* harus memahami *video* yang akan dibuat, teknik seperti apa yang cocok untuk digunakan, dan bagaimana mengatur sejumlah *shot* menjadi sebuah film yang utuh. Setiap *shot* yang akan diambil harus berdasarkan keputusan yang sudah dipikirkan secara matang-matang. harus ada alasan dari setiap *cut* yang dilakukan. Jika sebuah *shot* bisa berdiri sendiri maka tidak perlu dilakukan *cutting*, mungkin saja pilihan terbaik untuk editor untuk tidak memotong *shot* sama sekali, namun tetap memberi waktu yang tepat untuk permulaan dan akhiran sebuah urutan peristiwa. (Kusuma & Dianta, 2023).

Seorang editor memiliki tanggung jawab terhadap keseluruhan fungsi penyuntingan (editing) dalam proses pengeditan video dokumenter. Jika penyutradaraan merupakan tahap penciptaan ruang- ruang filmis, maka penyuntingan erat hubungan dengan penciptaan waktu filmis. (Dwiputra & Dianta M.Sn, 2023) .

Video dokumenter ini mengisahkan perjalanan hidup Rico Pramono, seorang legenda skater asal Solo yang lahir pada 14 Juni 1975. Ketertarikan Rico terhadap olahraga *skateboard* bermula ketika ia masih duduk di bangku SMA. Saat itu, ia menyaksikan sebuah acara televisi berjudul *Max Out* yang menampilkan potongan musik dengan latar belakang aktivitas *skateboard*. Pada masa tersebut, olahraga *skateboard* belum begitu populer. Setelah menyaksikan acara tersebut, Rico mulai mencari informasi lebih lanjut mengenai komunitas *skateboard*.

Rico kemudian melanjutkan pendidikannya di Universitas Trisakti dengan mengambil jurusan Ekonomi. Ia mulai bermain *skateboard* di kawasan Senayan bersama dua orang lainnya. Seiring berjalannya waktu, komunitas *skateboard* di Senayan semakin berkembang dan jumlah anggotanya terus bertambah hingga saat ini. Alasan Rico memilih olahraga *skateboard* adalah karena kegemarannya terhadap olahraga tersebut. Selain itu, Rico memiliki teman-teman yang menyukai olahraga ekstrem (*extreme sports*), seperti *surfing* dan paralayang. Menurutnya, olahraga ekstrem memiliki daya tarik tersendiri karena memberikan tantangan bagi para pelakunya.

Rico Pramono mulai aktif mengikuti kompetisi *skateboard* pada tahun 1993. Pada tahun 1994-1995, ia mulai mendapatkan dukungan sponsor, dengan PUMA sebagai sponsor pertamanya. Selain aktif mengikuti kompetisi, Rico juga mendirikan merek papan *skateboard* sendiri bernama DEADBOY, yang pada saat itu menjadi salah satu pelopor papan *skateboard* lokal. Setelah tidak lagi aktif sebagai atlet kompetitif, Rico Pramono melanjutkan keterlibatannya dalam dunia *skateboard* dengan menjadi pelatih di sebuah tempat bernama *Sector Extreme Park* yang berlokasi di kawasan Bintaro. Selain menjadi pelatih, Rico juga mulai berperan sebagai juri pertandingan *skateboard* pada tahun 2010. Meskipun tidak lagi aktif mengikuti kompetisi, ia tetap bermain *free street skateboard*, yaitu aktivitas bermain *skateboard* secara bebas di jalanan.

Salah satu momen yang tidak dapat dilupakan oleh Rico Pramono adalah ketika mengikuti pertandingan *skateboard* di Yogyakarta. Pada saat latihan, Rico menggunakan perlengkapan miliknya sendiri. Namun, ketika akan mengikuti kompetisi, ia mendapatkan dukungan sponsor berupa perlengkapan *skateboard* yang harus digunakan selama pertandingan. Kondisi tersebut membuat Rico harus menyesuaikan diri dengan perlengkapan baru dari sponsor. Menurutnya, penggunaan perlengkapan yang berbeda memerlukan proses adaptasi terlebih dahulu agar

dapat digunakan secara optimal dalam pertandingan. Selain pengalaman berkesan, Rico Pramono juga pernah mengalami kejadian buruk selama menekuni olahraga *skateboard*. Salah satunya adalah ketika ia terjatuh saat bermain di kawasan Senayan. Insiden tersebut menyebabkan tulang keringnya tertancap pada *box* yang digunakan sebagai bagian dari arena bermain *skateboard*. Akibat kejadian tersebut, Rico mengalami luka yang cukup serius hingga harus mendapatkan enam jahitan.

Tujuan dari pembuatan karya berjudul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO" ini adalah untuk menyampaikan pengetahuan kepada penonton dan pembaca tentang perjalanan Rico Pramono, seorang pemain *skateboard* asal Solo. Dimulai dari tahap ketidaktahuan tentang *skateboard*, kini ia telah menjadi seorang pelatih dan juri dalam olahraga *extreme* tersebut. Video dokumenter ini juga bermaksud mengungkap semangat dan pengetahuan Rico Pramono terhadap *skateboard* yang dia bagikan kepada anak didiknya, serta ilmu yang dia berikan kepada individu lain di luar kelompok latihannya.

Rumusan masalah dalam pembuatan *video* dokumenter yang berjudul 'bagaimana peran editor dalam menciptakan sebuah teknik dalam pengambilan *video* yang berjudul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO" agar gambar yang ditampilkan tampak hidup? Dan Bagaimana cara menciptakan sebuah karya *video* dokumenter yang berjudul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO" agar cerita dan pesan dapat dipahami dengan baik oleh penonton?

Manfaat umum dari tujuan pembuatan karya ini terhadap pemula atau orang-orang yang ingin terjun di dunia *skateboard* ialah cari tongkrongan yang bagus dan buat pemula cari lah *skate park* yang bagus sehingga bisa lebih memahami dan membimbing para pemula yang ingin terjun di dunia *skateboard*. Manfaat praktis berguna pada penulis untuk menuangkan ide-ide dan menunjukkan kreatifitas dalam pembuatan *video* dokumenter agar dapat dimengerti oleh masyarakat.

Manfaat akademis yaitu diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai persiapan yang dilakukan oleh pembuat karya diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pembuatan yang dilakukan dalam pembuat film dokumenter ini. Meliputi siklus kreatif, alur film sebenarnya serta teknik-teknik yang diambil pada saat pembuatan film dokumenter tersebut, pemilihan narasumber serta pemilihan tempat yang ingin dijadikan objek untuk pembuatan film dokumenter tersebut serta sistem pemahaman dan pembuatan pengaturan rencana pengeluaran dan lain-lain. Menyinggung pernyataan di atas, pembuat karya berkeinginan untuk membuat sebuah audio visual yang dapat dipahami oleh khalayak ramai, dengan durasi film kurang lebih 15 menit dengan judul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO". Mengacu pada pernyataan di atas, pencipta karya berharap dapat membuat audio visual yang dapat pahami oleh penonton, yang durasinya kurang lebih 15 menit dengan judul "RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO".

Tim produksi tugas akhir ini terdiri dari tiga orang yang masing-masing memegang peran sebagai *campers*, editor, dan produser. Sebagai *produser*, pencipta karya juga bertanggung jawab untuk menyusun jadwal produksi yang sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati, serta melayani dan memenuhi kebutuhan tim produksi.

Alasan memilih *video* dokumenter adalah karena penyampaian informasi melalui *video* dokumenter lebih efektif dalam menarik perhatian karena menggunakan elemen *visual* dan *audio* yang kaya. Dengan memanfaatkan *multimedia*, *video* dokumenter memungkinkan semua kalangan masyarakat untuk dengan mudah memahami dan mencerna informasi yang disampaikan. Gambar, suara, dan narasi bekerjasama untuk menciptakan pengalaman yang mendalam, sehingga pesan dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami.



(Ramadhan et al., 2020)

Perbedaan *feature* dan *video* dokumenter adalah *feature* adalah jenis tulisan jurnalistik yang tidak terikat pada rumus klasik 5W+1H, berbeda dari berita, artikel opini, kolom, dan analisis. Dengan gaya penulisan yang lebih kreatif, *feature* memberikan variasi pada berita rutin. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menggugah, lancar, dan menarik perhatian pembaca. *Feature* dapat membangkitkan berbagai emosi, seperti tawa, kesedihan, atau kemarahan, sehingga dapat menciptakan keterhubungan yang lebih mendalam dengan audiens. (Erwan Effendy, Forsaktinahot Hasugian, 2022). Sedangkan *video* dokumenter adalah jenis film yang fokus pada fakta dan realitas, bertujuan untuk menyampaikan kenyataan tanpa rekayasa. Film ini menggambarkan perilaku masyarakat, lokasi, atau aktivitas tertentu, dan berusaha memberikan wawasan yang mendalam tentang subjek yang diangkat. *Video* dokumenter sering kali menggunakan teknik penyuntingan yang cermat untuk menyoroti aspek-aspek penting dari kenyataan, memberikan perspektif yang kaya dan informatif kepada penonton. (Thasya et al., 2021).

Tujuan perencanaan karya ini untuk memberikan gambaran tentang aktivitas seorang *skater* yang meniti karir dari bawah hingga sekarang menjadi seorang pelatih dan juri dalam olahraga *extreme*. Semangat dan pengetahuan Rico Pramono terhadap *skateboard* yang dia bagikan kepada anak didiknya dan individu lain di luar kelompok latihannya. Dan nantinya akan menambah pengetahuan mengenai olahraga *skateboard* serta mengenal lebih dalam Rico Pramono dalam dunia *skateboard*nya.

TINJAUAN LITERATUR MEDIA MASSA

Media massa merupakan sarana yang menyebarkan informasi kepada masyarakat. Menurut Bungin (2006:72), media massa diartikan sebagai media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat luas. Ditinjau dari segi makna, media massa merupakan alat atau sarana untuk menyebarkan isi berita, opini, komentar, hiburan, dan sebagainya. Menurut Cangara, media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Sementara itu, media massa diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak melalui berbagai sarana komunikasi, seperti surat kabar, film, radio, dan televisi (Habibie, 2018).

Youtube

YouTube adalah sebuah situs daring yang menyediakan berbagai informasi sekaligus menjadi wadah bagi setiap orang untuk berbagi video secara *online*. Situs ini menyediakan layanan bagi pengguna yang ingin mencari informasi dalam bentuk video dan menontonnya secara langsung. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah video ke server *YouTube* dan membagikannya kepada masyarakat di seluruh dunia.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet terus mengalami kemajuan dan menjadi semakin canggih. Kehadiran media baru pada era digital menjadikan *YouTube* sebagai salah satu platform yang mendapat perhatian besar dari masyarakat. Bahkan, sejak kemunculan *YouTube* sebagai media baru, tidak sedikit pengguna dan penonton televisi yang mulai beralih ke *YouTube* sebagai alternatif untuk memperoleh informasi dan menikmati berbagai konten audiovisual (Vira & Reynata, 2003).



Editor

Marsha menyatakan bahwa kata *editing* dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris. Istilah *editing* berasal dari kata Latin *editus*, yang berarti “penyajian kembali”. *Editing* merupakan upaya dalam bidang audiovisual, termasuk film, untuk merapikan dan membuat suatu tayangan menjadi lebih indah, bermanfaat, serta nyaman untuk dinikmati. Proses *editing* dapat dilakukan setelah seluruh bahan dasar berupa potongan gambar (*shot* atau *stock shot*) dan elemen pendukung, seperti suara (*sound*), efek suara (*sound effect*), serta musik (*music*), telah terkumpul. Selanjutnya, seorang editor harus mampu merekonstruksi atau mengatur ulang potongan-potongan gambar yang telah diambil oleh juru kamera selama proses produksi sehingga menghasilkan tayangan yang tersusun secara runtut dan menarik (Marsha, 2011).

Tugas Dan Tanggung Jawab Editor

Menurut Setiono et al. (2024), salah satu tugas seorang editor adalah memotong video yang terlalu panjang dan menghubungkan potongan-potongan video menjadi suatu rangkaian yang memiliki alur cerita serta urutan yang jelas, sesuai dengan durasi yang telah ditentukan, sehingga menghasilkan video yang siap digunakan. Dengan demikian, tugas utama editor adalah melakukan proses pemilihan gambar atau video, kemudian menyeleksi dan menyesuaikan setiap potongan agar membentuk urutan yang logis dan saling berkaitan.

Sebuah video biasanya menampilkan adegan yang menegangkan, kemudian diikuti dengan penurunan tingkat ketegangan sebelum kembali meningkat pada adegan berikutnya. Pola tersebut berlangsung secara berulang sehingga membentuk alur cerita yang dinamis. Plot cerita berkembang menyerupai gelombang dengan berbagai titik klimaks yang menggambarkan perubahan tingkat ketegangan. Pola gelombang tersebut digunakan sebagai representasi ketegangan dalam cerita, sedangkan distribusi ketegangan plot diatur secara merata mulai dari awal hingga akhir cerita (Setiono et al., 2024).

Video Dokumenter

Video dokumenter merupakan video yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan mengandalkan kreativitas pembuatnya dalam merangkai gambar-gambar menarik sehingga menghasilkan sebuah karya yang memiliki keistimewaan secara keseluruhan. Video dokumenter juga dapat diartikan sebagai upaya untuk menceritakan kembali suatu kejadian atau realitas berdasarkan fakta dan data yang tersedia.

Menurut Misbach Yusa Biran, dokumenter merupakan suatu bentuk dokumentasi yang diolah secara kreatif dengan tujuan untuk memengaruhi penontonnya. Video dokumenter masih tergolong sebagai tayangan yang belum banyak dinikmati oleh masyarakat secara luas. Namun, apabila dikemas dengan baik dan informatif, video dokumenter dapat menjadi tontonan yang menarik sekaligus membantu penonton memahami informasi yang disampaikan (Arie Atwa Magriyanti & Hendri Rasminto, 2020).

Bentuk Bertutur Video Dokumenter

Menurut buku yang ditulis oleh Gerzon R. Ayawaila berjudul *Dokumenter: Dari Ide hingga Produksi*, yang diterbitkan oleh Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta, film dokumenter terbagi menjadi 12 jenis, yaitu sebagai berikut:

Laporan Perjalanan

Pernahkah Anda menonton tayangan *Explorer*, *Backpacker*, atau *Trail Adventurers*? Ketiga tayangan tersebut dapat dikategorikan sebagai video dokumenter jenis laporan perjalanan. Jenis dokumenter ini juga dikenal dengan beberapa istilah lain, seperti catatan perjalanan, dokumenter perjalanan, video petualangan, serta dokumentasi perjalanan dalam bentuk foto atau video (Ayawaila, 2017).



Sejarah

Film dokumenter sejarah pada awal perkembangannya banyak dimanfaatkan sebagai sarana propaganda, terutama sejak Perang Dunia I yang berlangsung pada tahun 1914-1918 dan berlanjut pada masa Perang Dunia II tahun 1939-1945. Pada periode tersebut, film dokumenter sejarah lebih banyak digunakan untuk memenuhi kepentingan propaganda politik.

Dziga Vertov, Alexander Dovzhenko, dan Sergei Eisenstein merupakan tiga tokoh pembuat film dokumenter asal Uni Soviet yang mempraktikkan pembuatan film propaganda di negara mereka. Karya visual dan video yang dihasilkan untuk kepentingan propaganda sering disebut sebagai "ilusi realitas". Dalam film dokumenter sejarah, interpretasi imajinatif terhadap fakta-fakta sejarah digunakan untuk mencapai tujuan propaganda politik.

Terdapat tiga aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video dokumenter sejarah, yaitu periode waktu, lokasi, dan tokoh-tokoh sejarah yang terlibat. Ketiga aspek tersebut menjadi unsur penting dalam penyusunan dokumenter agar peristiwa sejarah yang disajikan memiliki konteks yang jelas (Ayawaila, 2017).

Editing

Editing adalah proses penting dalam produksi *video* yang mencakup pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan penyusunan gambar serta suara dari rekaman. Tujuan utama *editing* adalah menciptakan tayangan yang padu dan bercerita, sehingga dapat memenuhi tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, seperti menghibur, menginformasikan, atau memberi inspirasi kepada penonton. Proses ini melibatkan pemilihan momen-momen kunci, pengaturan ritme, dan penggunaan teknik *visual* yang dapat menghidupkan narasi, memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dan diapresiasi oleh *audiens* (Thasya et al., 2021).

Potret/Biografi

Bentuk film dokumenter ini merupakan kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Dokumenter berbentuk potret pada umumnya berkaitan dengan aspek *human interest*, termasuk penyampaian kritik terhadap seorang diktator atau tokoh kriminal yang dikenal sangat kejam ataupun memiliki kecerdasan tertentu.

Dokumenter potret tidak harus mengangkat kisah seseorang atau individu, tetapi dapat pula menggambarkan kehidupan suatu komunitas, sekelompok kecil individu, atau sebuah lokasi. Sementara itu, dokumenter biografi lebih berfokus pada kehidupan seorang tokoh atau individu. Selain membahas profesi atau kedudukannya, dokumenter biografi juga menguraikan perjalanan hidup tokoh tersebut sejak masa kecil hingga dewasa.

Dokumenter jenis potret atau biografi yang lebih banyak menampilkan proses sejarah, termasuk lingkungan, situasi, kondisi, tempat, dan waktu, serta menempatkan tokoh-tokoh yang terlibat sebagai pelaku sejarah, dapat berkembang menjadi dokumenter yang menampilkan profil tokoh tersebut dalam konteks peristiwa sejarah (Ayawaila, 2017).

Perbandingan

Video dokumenter jenis ini dapat disajikan sebagai materi perbandingan dengan berbagai format dan tema yang beragam, serta dapat dipadukan dengan bentuk naratif lainnya. Dalam struktur penyajiannya, dokumenter perbandingan umumnya menonjolkan perbedaan antara suatu keadaan atau kondisi dari satu objek atau subjek dengan objek atau subjek lainnya.



Sebagai contoh, dokumenter ini dapat membandingkan perkembangan inovasi modern antara negara-negara agraris dan negara-negara maju. Contoh lainnya adalah perbandingan penanganan permasalahan lalu lintas di Jakarta dengan Amsterdam, Belanda. Selain membandingkan kondisi antardaerah atau negara, dokumenter jenis ini juga dapat menyajikan perbandingan antara kehidupan masyarakat pada masa lalu dan masa kini, khususnya dalam aspek budaya, tradisi, seni, dan politik (Ayawaila, 2017)

Kontradiksi

Ditinjau dari struktur dan kontennya, dokumenter jenis kontradiksi memiliki kesamaan dengan dokumenter perbandingan. Namun, dokumenter kontradiksi umumnya mengangkat permasalahan secara lebih mendalam dan kritis, terutama dalam membahas isu-isu yang bersifat sensitif atau kontroversial. Jenis dokumenter ini menggunakan pendekatan diskusi yang lebih intensif untuk mengumpulkan data secara komprehensif serta menggambarkan berbagai pandangan masyarakat terhadap suatu permasalahan.

Contoh permasalahan yang dapat diangkat dalam dokumenter kontradiksi meliputi kesenjangan antara kekayaan dan kemiskinan, dominasi kelompok mayoritas terhadap kelompok minoritas, serta pertentangan antara struktur sosial modern dan nilai-nilai tradisional.

Perbedaan utama antara dokumenter perbandingan dan dokumenter kontradiksi terletak pada pendekatan penyajiannya. Dokumenter perbandingan cenderung menampilkan berbagai alternatif atau perbedaan kondisi, sedangkan dokumenter kontradiksi lebih menekankan pada penyampaian pandangan dan solusi terhadap permasalahan yang dibahas sebagai upaya menuju perubahan atau inovasi. Untuk menarik perhatian penonton, adegan wawancara dapat disertai dengan komentar kritis yang bertujuan membangun perspektif baru terhadap isu yang diangkat (Ayawaila, 2017)

Ilmu pengetahuan

Struktur dokumenter ilmu pengetahuan mencakup penyajian data dan informasi mengenai suatu teori atau sistem, terutama yang berkaitan dengan disiplin ilmu tertentu. Perkembangan teknologi komputer telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu penyajian data, khususnya ketika tampilan visual belum mampu menyampaikan informasi secara terperinci. Sebagai contoh, teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan data faktual atau menjelaskan fungsi berbagai komponen dalam suatu perangkat elektronik.

Dokumenter ilmu pengetahuan memiliki dua bentuk penyajian yang disesuaikan dengan sasaran penontonnya. Apabila ditujukan kepada kelompok penonton tertentu, dokumenter ini sering disebut sebagai video edukatif. Sementara itu, apabila ditujukan kepada khalayak umum, dokumenter tersebut dikenal sebagai video instruksional (Ayawaila, 2017)

Nostalgia

Dokumenter nostalgia memiliki karakteristik yang hampir serupa dengan dokumenter sejarah. Namun, jenis dokumenter ini lebih berfokus pada kilas balik atau penelusuran jejak masa lalu seseorang maupun kelompok tertentu.

Dokumenter nostalgia juga dapat mengangkat kisah wartawan perang yang kembali mengunjungi lokasi tempat mereka pernah melakukan peliputan setelah bertahun-tahun berlalu. Kunjungan tersebut dapat memberikan perspektif baru mengenai peristiwa perang atau konflik yang pernah terjadi. Dokumenter jenis ini terkadang menggunakan pendekatan cerita pribadi untuk menggambarkan keadaan pada masa lalu serta membandingkannya dengan situasi dan kondisi saat ini (Ayawaila, 2017)



Rekonstruksi

Dokumenter jenis ini umumnya ditemukan dalam kategori investigasi dan sejarah, termasuk dokumenter etnografi dan humaniora visual. Dalam bentuk dokumenter ini, bagian-bagian atau segmen peristiwa masa lalu direkonstruksi berdasarkan fakta dan realitas yang terjadi. Proses rekonstruksi suatu peristiwa melibatkan berbagai aspek, seperti sejarah, periode waktu, kondisi alam, serta kehidupan masyarakat yang menjadi bagian integral dalam membangun alur naratif.

Pendekatan rekonstruksi tidak selalu menekankan unsur dramatisasi, tetapi lebih berfokus pada penyajian peristiwa berdasarkan urutan kronologis. Penerapannya dapat bervariasi sesuai dengan tema, metode, dan gaya penyajian yang digunakan. Meskipun demikian, beberapa dokumenter rekonstruksi juga memasukkan unsur dramatik ke dalam struktur naratif untuk memperkuat penyampaian cerita (Ayawaila, 2017).

Investigasi

Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Nellie Bly ketika menjadi reporter di surat kabar *Pittsburgh Dispatch* pada tahun 1890. Saat itu, Bly tengah menyelidiki kasus pekerja anak yang bekerja dalam kondisi sulit. Dalam pemberitaan investigatif, rekonstruksi adegan terkadang digunakan untuk mengungkap peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

Dokumenter investigasi berupaya mengungkap misteri suatu peristiwa yang belum terungkap atau masih memiliki informasi yang kurang jelas, terutama peristiwa yang sebelumnya menjadi sorotan media massa. Metode jurnalistik digunakan untuk menelusuri sumber berita atau narasumber, kemudian mengumpulkan dan menyusun data berdasarkan fakta yang ditemukan. Dalam beberapa kasus, proses investigasi dapat mengalami hambatan sehingga fakta mengenai suatu peristiwa tidak selalu dapat terungkap sepenuhnya. Salah satu contohnya adalah dokumenter *Who Killed John Kennedy?* yang membahas pembunuhan Presiden Amerika Serikat, John F. Kennedy, di Dallas, Texas, pada 22 November 1963.

Unsur dramatisasi dan ketegangan memiliki peran penting dalam membangun daya tarik dokumenter investigasi. Fokus utama dokumenter jenis ini adalah mengungkap fakta-fakta tersembunyi sehingga diperlukan ketelitian dalam melakukan riset untuk membedakan informasi yang telah diketahui secara luas dengan fakta yang belum terungkap. Riset investigasi juga melibatkan penyampaian pandangan dari narasumber utama yang berperan dalam memperkuat interpretasi dan argumentasi yang disusun oleh tim riset (Ayawaila, 2017).

Association Picture Story

Dokumenter jenis ini umumnya menghindari penggunaan narasi, komentar, atau dialog dalam penyajiannya. Godfrey Reggio, seorang sutradara, mengawali karyanya dengan membuat sejumlah rekaman gambar (*film footage*) yang menampilkan kehidupan masyarakat pekerja kelas bawah di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan. Setelah seluruh rekaman tersebut disunting menjadi sebuah rangkaian visual yang utuh, komposer Philip Glass kemudian menciptakan ilustrasi musik untuk mengiringi urutan gambar tersebut.

Dalam dokumenter ini, unsur musik memiliki peran penting dalam membangun dinamika kehidupan yang ditampilkan sekaligus membangkitkan emosi penonton. Perpaduan antara gambar dan musik memberikan pengalaman audiovisual yang kuat tanpa harus bergantung pada narasi verbal. Selain itu, beberapa adegan terkadang ditampilkan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) untuk menciptakan efek dramatis dan memperkuat suasana yang ingin disampaikan (Ayawaila, 2017).

Buku Harian

Dokumenter jenis ini sering disebut sebagai video harian. Sesuai dengan namanya yang mengacu pada buku harian, bentuk naratif dokumenter ini menyerupai pencatatan pengalaman sehari-hari dalam buku harian pribadi. Dokumenter jenis ini memiliki kemiripan dengan pembuatan video sederhana yang merekam kegiatan keluarga atau berbagai acara internal lainnya.

Gaya dokumenter buku harian (*diary*) dapat dipadukan dengan dokumenter laporan perjalanan (*travel documentary*) dan unsur nostalgia. Dalam penyajiannya, tanggal kejadian sering dicantumkan secara terperinci. Pendekatan yang digunakan umumnya bersifat konvensional, termasuk penggunaan narasi suara (*voice-over*) untuk mendukung penyampaian cerita.

Karena buku harian bersifat pribadi, penuturan dalam dokumenter jenis ini cenderung subjektif. Hal tersebut disebabkan oleh sudut pandang individu yang menjadi dasar penceritaan, terutama dalam menggambarkan pengalaman, pandangan, dan hubungan individu dengan komunitas atau lingkungan tempat mereka berada. Meskipun demikian, bentuk penuturan bergaya buku harian tidak hanya digunakan dalam film dokumenter, tetapi juga dapat diterapkan dalam karya video fiksi (Ayawaila, 2017)

Dokudrama

Dokumenter jenis ini merupakan bentuk penyajian yang menggunakan gaya penceritaan dengan tujuan komersial, serta dapat menampilkan artis film terkenal sebagai subjek utama. Cerita yang disajikan dapat berupa rekonstruksi peristiwa atau potret kehidupan individu, baik tokoh terkenal maupun masyarakat umum. Dalam industri hiburan, dokumenter juga membuka peluang untuk kepentingan komersial, salah satunya melalui pembuatan profil niaga atau profil perusahaan (*company profile*). Gaya penceritaan semacam ini pertama kali digunakan oleh Paul Rotha dalam karyanya yang berjudul *Contact* pada tahun 1933.

Tujuan utama dokumenter jenis ini bersifat komersial, yaitu menampilkan profil produk, perusahaan, atau lembaga untuk kepentingan promosi, propaganda, maupun kampanye. Oleh karena itu, isi cerita yang disajikan tidak selalu sepenuhnya mencerminkan realitas karena dapat disesuaikan dengan tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Produksi dokumenter jenis ini umumnya dilakukan oleh rumah produksi khusus yang bergerak dalam bidang periklanan atau pencitraan. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa film dokumenter memiliki berbagai jenis yang dapat dibedakan berdasarkan pendekatan atau gaya penceritaannya. Setiap jenis dokumenter memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton (Ayawaila, 2017)

METODE TUGAS KARYA AKHIR

“RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO” merupakan video dokumenter yang mengangkat kisah perjalanan hidup Rico Pramono, seorang pemain *skateboard* asal Solo. Dokumenter ini menceritakan perjalanan Rico sejak awal mengenal dan mencari informasi mengenai olahraga ekstrem *skateboard*, mengikuti berbagai kompetisi, hingga akhirnya menjadi pelatih dan juri dalam bidang olahraga tersebut.

Video dokumenter ini juga menggambarkan berbagai pengalaman, tantangan, dan keluh kesah yang dialami Rico Pramono selama menekuni dunia *skateboard*. Cerita yang disajikan mencakup perjalanan kariernya, mulai dari ketertarikan awal terhadap olahraga *skateboard*, pengalaman mengikuti kompetisi, memperoleh dukungan sponsor, hingga berperan sebagai pelatih dan juri pertandingan.

Dokumenter “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO” ditujukan kepada masyarakat dari berbagai kalangan tanpa membedakan usia, pekerjaan, maupun latar belakang. Tayangan ini akan dikemas dengan gaya penyajian yang modern dan menarik agar dapat memberikan informasi serta gambaran mengenai perjalanan hidup Rico Pramono dalam dunia olahraga *skateboard*

Identifikasi Karya

Judul Karya	: RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO
Jenis Karya	: Video Dokumen
Genre karya	: Bentuk bertutur buku harian
Target Penonton	: 14 tahun sampai 40 tahun
Geografis	: Seluruh Indonesia
Psikografis	: Seluruh Masyarakat Indonesia yang aktif menonton program youtuber
Ekonom	: B - A
Gender	: Pria 70%, Wanita 30% Durasi : 10 menit

Obyek Karya Dan Analisa Obyek

Peneliti akan membuat video dokumenter yang mengangkat profil Rico Pramono melalui kisah perjalanan hidupnya dalam dunia olahraga *skateboard*. Karya dokumenter ini bertujuan untuk menarik minat penonton dengan menampilkan perjalanan Rico Pramono, mulai dari seseorang yang awalnya belum mengenal olahraga ekstrem *skateboard* hingga menjadi pelatih dan juri dalam berbagai kompetisi *skateboard*.

Dalam proses pembuatan karya ini, produser, Director of Photography (DOP), dan editor bekerja sama untuk menyusun konsep serta menentukan pengambilan gambar (footage) yang diperlukan. Pengambilan gambar mencakup aktivitas Rico Pramono saat bermain *skateboard* serta dokumentasi perjalanan kariernya pada masa lalu. Seluruh materi tersebut akan digunakan untuk mendukung penyampaian cerita agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton.

Adegan (*scene*) pertama dalam video dokumenter ini akan memperkenalkan latar belakang kehidupan Rico Pramono, termasuk awal ketertarikannya terhadap olahraga *skateboard*. Pada adegan kedua, dokumenter akan menampilkan wawancara mengenai proses dan upaya Rico Pramono dalam mengubah stigma negatif masyarakat terhadap olahraga *skateboard*. Selanjutnya, pada adegan ketiga, Rico Pramono akan menceritakan pengalamannya dalam memperoleh sponsor, membangun merek papan *skateboard* miliknya sendiri, serta perjalanan kariernya hingga dipercaya menjadi juri dalam kompetisi *skateboard*

Perencanaan syuting

Pada tanggal 10 Februari, pengambilan gambar dilakukan di Bintaro Extreme Park, tempat Rico Pramono melakukan aktivitas bermain *skateboard*, melatih, dan menjalani sesi wawancara. Melalui kegiatan tersebut, penonton akan memperoleh informasi mengenai stigma positif dan negatif terhadap olahraga *skateboard* di kalangan komunitasnya.

Selanjutnya, pada tanggal 12 Februari, pengambilan gambar dilakukan di dua lokasi. Lokasi pertama berada di kawasan Senayan, tepatnya di Bundaran Satu, dengan fokus pada aktivitas para pemain *skateboard* yang sedang beraksi. Lokasi kedua berada di Pintu Tiga Gelora Bung Karno, Senayan. Pada lokasi ini, pengambilan gambar bertujuan untuk memperkenalkan tempat berkumpul dan bermain komunitas *skateboard*, sekaligus melakukan wawancara dengan anggota komunitas *skateboard* Senayan

Tahap Perencanaan Pembuatan Karya

Pra Produksi

Pada tahap praproduksi, penulis sebagai editor mempelajari dan memperhatikan berbagai elemen serta konsep yang telah disusun oleh sutradara, produser, dan penulis skenario. Melalui tahap ini, editor diharapkan dapat memahami konsep karya secara menyeluruh serta membantu sutradara dengan memberikan masukan terkait gaya dan teknik pengemasan karya audiovisual yang akan diproduksi

Tahap Perencanaan:

1. Penetapan Tujuan:

- Menentukan tujuan proyek dan pesan utama yang ingin disampaikan kepada penonton.
- Membangun pemahaman yang jelas mengenai karakteristik dan kebutuhan target audiens.

2. Riset dan Konsep:

- Melakukan riset yang berkaitan dengan topik atau genre proyek yang akan diproduksi.

3. Penyusunan Naskah dan *Storyboard*:

- Menyusun naskah atau skenario sebagai dasar pelaksanaan proses produksi.
- Membuat storyboard untuk menggambarkan urutan visual dan alur cerita secara sistematis.

4. Pemilihan Tim Produksi:

- Mengidentifikasi kebutuhan sumber daya manusia serta merekrut anggota tim produksi yang diperlukan.
- Memastikan terjalinnya kolaborasi dan komunikasi yang baik antaranggota tim produksi.
- Mengembangkan konsep kreatif dan gagasan dasar yang menjadi landasan dalam pembuatan karya audiovisual.

Tabel 1. Perencanaan Budgeting

No	Item	Jumlah	Biaya Item	Total
1	Print Naskah	4 Rangkap	-	15.000
2	ATK	5 pcs	5.000	25.000
3	Handcym Panasonic	1 unit	500.000	500.000
4	Sewa Macbook 2017	1 unit	500.000 x 2hari	1.000.000
5	Tripod	2 unit	100.000 x 2 hari	200.000
6	Microphone mic wireless Clip on saramonic Blink500	1 unit	100.000 x 2 hari	200.000
7	Transportasi	-	250.000 x 2 hari	500.000
8	Konsumsi	-	250.000 x 2 hari	500.000
9	Biaya Tak Terduga	-	100.000 x 2 hari	200.000
JUMLAH				3.140.000



Konsep Kreatif

Pada tahap awal pengembangan konsep kreatif, penulis naskah melakukan diskusi selama beberapa hari untuk merumuskan ide dan gagasan yang akan menjadi dasar cerita dalam video dokumenter tersebut. Setelah itu, penulis naskah bersama sutradara melakukan pembahasan lebih lanjut mengenai konsep cerita yang telah disusun. Melalui proses diskusi dan pertimbangan bersama, sutradara dan penulis naskah akhirnya memutuskan untuk membuat karya video pendek bergenre drama yang mengangkat tema persahabatan dengan judul “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”

Pra Produksi

Setelah menyelesaikan seluruh tahapan praproduksi, film dokumenter berjudul “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO” memasuki tahap produksi. Seluruh persiapan, pengondisian peralatan, dan pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Tim produksi merekam berbagai aktivitas Rico Pramono, mulai dari bermain *skateboard* hingga melatih olahraga tersebut. Sebelum pengambilan gambar dimulai, tim terlebih dahulu melakukan pengarahan (*briefing*) agar proses produksi berjalan efektif dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

Selama proses pengambilan gambar di lokasi (*shooting*), tim produksi memperhatikan komposisi, kualitas audio, dan estetika visual dengan menyesuaikannya terhadap kondisi lapangan. Keberadaan komunitas *skateboard* di kawasan Senayan menjadi salah satu bagian penting dalam dokumenter ini karena memberikan gambaran mengenai stigma positif dan negatif yang berkembang di masyarakat terhadap olahraga *skateboard*.

Wawancara dengan narasumber dilakukan secara alami dan tanpa paksaan agar informasi yang diperoleh sesuai dengan pengalaman serta pandangan narasumber. Wawancara tersebut bertujuan untuk memberikan wawasan kepada penonton, khususnya mereka yang belum mengenal olahraga *skateboard*. Selain itu, proses pengambilan gambar dirancang untuk menggambarkan suasana keseharian Rico Pramono ketika bermain dan melatih *skateboard*. Berbagai sudut pengambilan gambar (*camera angle*) digunakan untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik serta mendukung penyampaian cerita kepada penonton

Konsep Teknis

Dalam teknis editing ini, editor akan menggunakan peralatan untuk melakukan proses editing. Beberapa alat yang digunakan adalah pc Samsung, perangkat penyimpanan (hardisk) dan video editing software. PC yang digunakan berfungsi untuk menjangkau bagian bagian yang mendetail dalam proses editing. Untuk video editing software menggunakan Adobe Premiere Pro yang dimana software sering digunakan para video Editor profesional karena software ini menyediakan beragam fitur editing yang dapat menampilkan video menjadi lebih berkualitas. Perangkat penyimpanan atau hardisk berfungsi untuk menyimpan footage, audio, dan lain-lain sebelum dimasukkan kedalam software editing.

Pasca Produksi

Tahap terakhir dalam pembuatan video dokumenter adalah pascaproduksi. Pada tahap ini, sutradara mendampingi, memberikan masukan, dan mengawasi editor dalam proses pemilihan serta penggabungan potongan video sesuai dengan urutan cerita hingga menghasilkan satu kesatuan karya yang utuh.

Proses penyuntingan (*editing*) dilakukan melalui dua tahapan. Pada tahap pertama, editor melakukan penyusunan dan penggabungan materi video dengan tetap berada di bawah pengawasan sutradara. Namun, sutradara tidak terlalu banyak melakukan intervensi agar editor memiliki kebebasan dan keleluasaan dalam mengembangkan kreativitas selama proses penyuntingan. Setelah seluruh potongan video selesai disusun, editor menyerahkan hasil penyuntingan sementara kepada sutradara untuk memperoleh masukan dan saran sebagai bahan perbaikan.

Pada tahap kedua, editor bersama sutradara menentukan pengaturan warna (*color grading*), pemilihan musik dan audio, serta penggunaan tiga efek suara (*sound effect*) yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas visual dan audio agar hasil akhir video dokumenter menjadi lebih optimal, menarik, dan mampu menyampaikan pesan kepada penonton secara efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan hasil karya, penulis telah menghasilkan sebuah video dokumenter tentang olahraga *skateboard* yang berjudul “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”. Dalam pembuatan dokumenter ini, penulis berperan sebagai editor yang bertanggung jawab terhadap proses penyuntingan video (*video editing*), mulai dari pemilihan dan pengolahan hasil pengambilan gambar, penggabungan potongan video menggunakan teknik *cut to cut*, penambahan musik latar (*background*), hingga penerapan teknik pewarnaan (*color grading*). Seluruh proses tersebut dilakukan untuk menghasilkan sebuah karya audiovisual yang utuh, memiliki alur cerita yang runtut, serta mampu menyampaikan informasi kepada penonton secara jelas dan menarik.

No.	Scene/Snaphot/Hasil	Analisis
1		Opening Dalam opening video Editor mengemas video dengan Menggunakan tampilan beberapa aksi skateboard dalam satu layar dengan efek pembagian layar. Ini memberikan gambaran luas tentang berbagai trik dalam waktu singkat.
2		Bumper Pada bagian <i>bumper</i> , editor menyusun cuplikan video dengan memadukan teknik <i>motion graphics</i> serta beberapa animasi teks untuk menghasilkan tampilan visual yang lebih modern dan menarik. Penggunaan elemen tersebut bertujuan untuk memperkuat daya tarik visual tanpa menghilangkan kesesuaian dengan tema utama yang diangkat dalam video dokumenter

3		Segment 1, 2, dan 3 Mengacu pada bagian atau tahap dalam sebuah presentasi atau karya. Editor mengatur grading warna digunakan untuk menciptakan tampilan yang lebih menarik atau dinamis. Dan menambahkan efek pergerakan pada teks agar lebih menarik dan tidak terasa monoton.
4		Closing Pada closing ini Rico memberikan kesan pesan untuk para skateboarder untuk perlu belajarnya step by step karna skaterboard bukan olahraga instan jadi harus siap mental, dan saling respect. Pada akhir video ini editor menambahkan animasi text dan backsound yang menarik agar lebih berkesan.

Pra Produksi

Langkah pertama yaitu Pra Produksi yang dimana dalam tahapan pertama pembuatan video dokumenter “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”, pada tahapan ini rekan saya sebagai sutradara memiliki tanggung jawab atas mengenai ide, konsep, teknik, mencari *talent*, *budgeting* hingga selesainya Dokumenter ini. Pada pra produksi ini apa yang akan dibuat nantinya akan direalisasikan menjadi satu kesatuan audio visual dan apa yang sudah dibahas ditahap pra produksi ini juga akan menjadi acuan pada saat produksi dan pasca produksi berlangsung.

Produksi

Pada tahap ini, penulis dan tim membutuhkan waktu dua hari. Editor tidak memiliki peran yang signifikan selama proses produksi. Di lapangan, penulis membantu kamerawan mengambil *stock shot* untuk melengkapi *footage* dan menghindari kekurangan informasi visual saat proses *editing*. Untuk mempermudah penyuntingan, editor juga mencatat adegan (*scene*) dan kode waktu (*timecode*) selama proses pengambilan gambar.

Kendala teknis pada aplikasi dapat diatasi dengan menghapus *cache* agar aplikasi lebih ringan digunakan dan mengurangi risiko terjadinya *error*. Selain itu, tim menyadari bahwa proses produksi masih kurang terstruktur, terutama ketika terjadi masalah audio saat pengambilan gambar di luar ruangan (*outdoor*). Seharusnya, tim melibatkan penata cahaya dan penata suara agar kualitas pencahayaan dan audio selama produksi lebih optimal

Saran

Pasca Produksi

Tahapan terakhir yaitu tahapan Pasca Produksi, di tahapan ini seorang sutradara menemani, memberikan masukan dan mengawasi seorang editor untuk memilih serta menyatukan video sesuai urutan hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Selama proses *editing* terdapat dua tahapan dalam *editing* yaitu, tahapan pertama seorang editor di awasi oleh sutradara yang mana sutradara tidak banyak turun tangan agar seorang editor dapat

menjadi lebih kreatif dan leluasa dalam melakukan proses *editing*. Setelah selesai menyusun video, editor menyerahkan dan meminta masukan serta saran dari seorang sutradara. Pada tahapan kedua editor dan sutradara menentukan *Color Grading* (warna), musik *audio* yang akan digunakan dan *sound effect* agar hasil akhirnya menjadi maksimal.

Evaluasi Produksi

Evaluasi produksi dalam penciptaan karya ini berkaitan dengan berbagai kendala yang dialami penulis sebagai editor selama proses penyuntingan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah gangguan pada aplikasi Adobe Premiere yang menyebabkan aplikasi tidak merespons (*not responding*), bahkan mengakibatkan beberapa video yang telah dimasukkan menjadi kosong (*blank*). Namun, kendala tersebut masih dapat diatasi dengan menghapus *cache* aplikasi agar kinerjanya lebih ringan dan mengurangi risiko terjadinya kesalahan (*error*).

Selain itu, tim menyadari bahwa pelaksanaan produksi masih kurang terstruktur, terutama ketika terjadi masalah audio yang tidak terekam dengan baik (*miss audio*) saat pengambilan gambar di luar ruangan (*outdoor*). Untuk menghindari permasalahan serupa, seharusnya tim melibatkan penata cahaya dan penata suara (*audio engineer*) agar kualitas pencahayaan dan audio selama proses produksi dapat lebih optimal.

Saran

Saran untuk teman-teman di jurusan ilmu komunikasi penyiaran (Broadcasting), jika ingin menciptakan atau membuat karya dokumenter dengan peran sebagai Editor harus memperdalam teknik dasar *editing* agar dapat meminimalisir kesalahan dalam penggunaan teknik *editing* ditahap pasca Produksi serta membuat cut to cut sesuai dengan *script*. Sebagai editor juga harus memahami teknik *color grading* karena suasana yang tidak memungkinkan sehingga menyebabkan minimnya dalam pencahayaan, yang mungkin sering kali apa yang kita ekspektasikan bisa jadi di realitanya tidak dapat berjalan sesuai harapan.

KESIMPULAN

Dalam program video dokumenter “RICO, LEGENDA SKATER ASAL SOLO”, peran editor sangat penting pada tahap praproduksi maupun produksi. Pada setiap tahapan tersebut, penulis sebagai editor berinisiatif untuk membantu dan mengikuti seluruh proses yang dilakukan oleh tim produksi. Kerja sama tim dalam pembuatan karya ini menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam menghasilkan karya yang baik dan berkualitas. Dokumenter ini bertujuan untuk menyajikan tayangan yang positif dan informatif bagi penonton, khususnya para penikmat olahraga ekstrem.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayawaila, G. R. (2017). *Dokumenter: Dari ide hingga produksi*. Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Dwiputra, N. R., & Dianta, A. (2023). Peran kameramen dalam pembuatan karya dokumenter berjudul “Terbawa”. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 4(2), 15-27. <https://doi.org/10.33376/ic.v4i2.1664>
- Effendy, E., Hasugian, F., & Harahap, M. A. (2023). Menulis isi berita dan feature. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4018-4025. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13891>
- Habibie, D. K. (2018). Dwi fungsi media massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79-86. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>



- Kusuma, D. R., & Dianta, A. (2023). Peranan editor dalam pembuatan film dokumenter profesi “Tukang Do’a” yang berjudul “Mencari Sesuap Nasi dengan Menjadi Tukang Do’a”. *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 5(1), 64-73.
<https://doi.org/10.33376/ic.v5i1.2047>
- Magriyanti, A. A., & Rasminto, H. (2020). Film dokumenter sebagai media informasi kompetensi keahlian SMK Negeri 11 Semarang. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 123-132.
<https://doi.org/10.51903/pixel.v13i2.322>
- Marsha, L. (2011). *Proses editing hostlink program Mata Lelaki di Trans 7 episode Games* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/378>
- Ramadhan, F., Budiman, E., Firdaus, M. B., & Prafanto, A. (2020). Pengembangan video dokumenter (kegiatan mahasiswa) di lingkungan Informatika Universitas Mulawarman. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)*, 4(2), 135-143.
<https://doi.org/10.30872/jurti.v4i2.5814>
- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan YouTube sebagai media baru dalam komunikasi massa. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 96-101.
<https://doi.org/10.47007/jkomu.v19i02.514>
- Setiono, H., & Maulianza, M. (2025). Peran editor dalam program feature Wara Wiri Wisata Indonesia episode “Eksplorasi Tangerang”. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial dan Ilmu Politik*, 2(3), 96-107.
- Thasya, N., & Astuti, M. (2021). Perancangan video dokumenter Purwakarta Istimewa. *Jurnal Visual Ideas*, 1(1), 16-23.
<https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/568>
- Yasmira, A. F., Santoso, D. A., & Setiawan, W. (2019). *Makna olahraga*.