

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KALESANG VOR BUDAYA DENG KAPATA GRIZZLY CLUIVERT NAHUSULY

Bryan Tjahyadi¹, Deddi Duto Hartanto², Maria Nala Damajanti³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya.
Email: btjahyadi95@gmail.com

Abstrak

Perancangan film dokumenter biografi ini bertujuan untuk mengingatkan kembali tentang identitas diri sebagai generasi muda penerus daerah dan budaya keseharian masyarakat Ambon yang sudah mulai memudar. Film ini bercerita tentang perjalanan karir seorang Grizzly Cluivert Nahusuly, *rapper* asal Ambon, yang melalui karya-karya musiknya menyuarakan tentang kearifan lokal dan keresahan terhadap kondisi kota Ambon.

Kata Kunci: Musik Rap, Grizzly, Audio Visual, Film Dokumenter, Ambon.

Abstract

Documentaries Design of Kalesang Vor Budaya Deng Kapata Grizzly Cluivert Nahusuly

A The design of this biographical documentary is aimed as a reminder of self identity as young generation of regional successors and the fading culture of Ambonese people which should be preserved. This film tells about career of an Ambonese rapper, Grizzly Cluivert Nahusuly, which expressing his ideas about local wisdom and his anxiety regarding Ambon City.

Keywords: Rap Music, Grizzly, Audio Visual, Documentary Movie, Ambon

Pendahuluan

Provinsi Maluku dengan ibu kota Ambon selalu dikenal dengan tempat wisata pantainya yang indah serta lautan yang jernih dan juga dikenal sebagai kota musik. Berdasarkan data statistik Badan Pusat Statistik (BPS) 2018 diketahui bahwa jumlah penduduk Maluku sebanyak 1,77 juta jiwa. Untuk masyarakat Maluku mayoritas merupakan pelaku dibidang seni seperti seni tari, dan seni peran, bahkan seni lukis atau gambar dan seni musik yang menjadi kategori terbanyak sehingga Maluku dijuluki "Ambon City Of Music".

Para pelaku seni di kota Ambon sendiri masih memiliki banyak tantangan dalam berkarya dikarenakan semua aktifitas organisasi atau komunitas kebanyakan dilakukan secara independen meskipun dengan dukungan dari Pemerintah yang belum maksimal. Dibidang industri musik Kota Ambon sendiri genre yang paling disoroti adalah pop dan jazz setiap panggung event kota pasti akan selalu menampilkan 2 genre musik ini dengan atau tanpa membawakan kearifan lokal dalam musik yang

dibawakan. Mirisnya adalah ketika musik Hip-Hop yang sudah sangat berkembang dan banyak membahas tentang kearifan lokal malah masih harus mencari panggung nya sendiri untuk bisa tampil.

Grizzly Cluivert Nahusuly seorang pelaku Hip-Hop yang berprofesi sebagai Raper atau musisi asal Maluku tepatnya di Kota Ambon. Berawal dari sebuah pemikiran bahwa ingin memberikan kontribusi untuk daerah asal, pemuda kelahiran 3 juni 1996 memulai dengan mengagumi tokoh-tokoh musik Hip-Hop dunia seperti, Tupac Amaru Shakur, Dr.dre, Nas, Snoop Dog, membuat seorang Grizzly mencoba dengan membuat lagunya sendiri dan mendengarkan ke lingkungan pertemanan nya.

Menjadi sebuah komitmen bagi seorang Grizzly Cluivert Nahusuly dalam menyuarakan keresahan melalui musik Hip-Hop yang selalu menggunakan bahasa daerah (bahasa Ambon) karena bagi pribadinya Hip-Hop adalah senjata dalam berbicara tentang kebebasan atau sekedar memperkenalkan budaya daerah. Grizzly pernah membuat karya musik tentang budaya hidup orang bersaudara, krisis identitas, Maluku bergaya, mama kain kebaya, dan

yang terbaru tentang kebiasaan minum teh di sore hari khas orang Ambon. Tidak terlepas dari realita yang dilihat maupun yang dialami, melihat anak muda daerah yang banyak mengalami krisis dalam proses pencarian jati diri serta betapa buruknya ekosistem industri hiburan di Kota Ambon. Apresiasi dalam genre musik Hip-Hop yang dirasakan sangat kurang dalam menghargai jasa para musisi mulai dari event yang diadakan komunitas atau organisasi bahkan sampai event yang diadakan Pemerintah Kota. Harga jasa yang sangat rendah kemudian berdampak terhadap menurunnya produktivitas anak muda Kota Ambon dalam berkarya. Budaya Maluku yang juga semakin memudar menjadi perhatian bagi Grizzly Cluivert Nahusuly dalam karya dimana lirik lagunya sering menggunakan bahasa asli Ambon untuk mengingatkan generasi muda Alifuru (orang asli Maluku) dimana pun berada untuk tidak meninggalkan budaya dan terus dilestarikan.

Metode Penelitian

Data dikumpulkan secara langsung dengan metode observasi melalui media wawancara sebagai data primer.

a. Data Primer

Data primer yaitu data yang di dapatkan secara langsung dari sumber utama. Dengan melakukan wawancara secara langsung dengan sumber utamanya sebagai narasumber yang memberikan informasi.

• Interview dan Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan objek penelitian. wawancara dilakukan secara terstruktur dan sistematis agar mendapat data yang optimal. Objek wawancara adalah founder dari komunitas Ambon breaker crew serta anggota komunitas.

• Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan langsung dilokasi penelitian. pengamatan tentang aktifitas yang dilakukan oleh Grizzly Cluivert Nahusuly.

b. Data Sekunder

• Metode Kepustakaan

Mencari data melalui buku, jurnal, Koran, dan majalah, yang membahas tentang film, Hip-Hop dan budaya Maluku.

• Internet

Metode ini dilakukan dengan penelitian terhadap data yang didapatkan melalui jaringan internet.

Metode Analisa Data

• Metode Analisa 5W + 1H

Untuk memperkuat perancangan film dokumenter. Metode yang digunakan adalah 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, How*). Problem yang dibahas mencakup, apa tujuan perancangan (*what*), siapa target *audience* (*who*), dimana perancangan tersebut dilakukan (*where*), kapan waktu pelaksanaannya (*when*), untuk apa perancangan tersebut dibuat (*why*), dan bagaimana pemecahannya (*how*).

Tinjauan Teori

Media Audio Visual

Pengertian media Audio Visual dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu”. Sejalan dengan pendapat di atas, AECT (Association For Education Communication Technology) dalam Arsyad mendefinisikan bahwa media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi (Musfiqon, 2012:72). “Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”.

Definisi Film

Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = gambar (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera.

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Menurut Nurul Muslimin dalam buku Bikin Film, Yuk! (2018: p. 22) Film menjadi media yang sangat menarik dan mudah untuk ditangkap pesan-pesannya,

karena film dengan bahasa simbolnya (audio dan visual) dapat menyentuh pikiran dan hati penontonnya, yang kemudian diolah dan diterjemahkan. Proses inilah yang pada gilirannya melahirkan penangkapan sebuah pesan. Dari ini pula, mengapa penonton film kadang bisa tertawa, menangis, takut atau terharu, dan mengeluarkan ekspresi-ekspresi yang lain. Dan penonton akan mencatat dalam memori pemikirannya masing-masing. Film sebagai media dokumentasi juga sangat efektif untuk menyampaikan kegiatan-kegiatan atau program yang telah dilakukan oleh perusahaan atau lembaga. Dengan media film dokumenter, sebuah perusahaan/lembaga akan sangat mudah menyampaikan laporan/report kepada owner/penanam saham, ataupun klien yang telah bekerja sama dengan perusahaan tersebut. Sebuah film dokumenter atau video profil akan bercerita dengan bahasa visual dan audio tentunya. Meskipun demikian, sebuah film tidak semua bisa menyampaikan pesan kepada penonton dengan baik, karena sangat bergantung pada kemampuan pembuatnya (film maker) dalam mengolah bahasa simbol yang ada dalam naskah scenario untuk menyampaikan pesan. Seorang pembuat film (film maker) tidak menyampaikan semua pesan-pesannya secara verbal dalam setiap adegan. Namun akan lebih cerdas jika memakai bahasa simbol dalam menyampaikan pesan kepada penonton, agar penonton terstimulasi untuk cerdas pula dalam memaknai simbol-simbol tersebut.

Menurut Himawan Pratista film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yakni hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu adalah elemen-elemen pokok pembentuk naratif dalam memahami film.

Klasifikasi Film

Klasifikasi film secara umum juga bisa ditentukan berdasarkan proses produksinya, yakni film hitam-putih dan film berwarna, film bisu, film bicara, serta animasi dan non animasi. Klasifikasi film dapat pula ditentukan dari cara produksi serta cara distribusinya yakni, studio besar dan studio independen, Hollywood dan non-Hollywood (Eropa, Asia, atau Amerika Latin), mainstream dan non-mainstream serta rating dan non-rating. Adapun metode yang paling mudah serta sering kita gunakan untuk mengklasifikasi film adalah berdasarkan genre, seperti aksi, drama, horror, musikal, western dan sebagainya. Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Masing-masing memiliki karakteristik khas yang membedakan satu genre dengan genre lainnya.

Menurut Jenis Film

a. Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

b. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

- Film Faktual : menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (news-reel), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.
- Film dokumenter : selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

Tahapan Pembuatan Film

Secara umum tahapan pembuatan film terbagi menjadi tiga tahap dasar yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi :

Pra-produksi

Tahap ini merupakan tahap awal dan yang paling penting dalam pembuatan film. Tahap praproduksi mengacu pada hal-hal yang dilakukan oleh tim produksi sebelum eksekusi pengambilan gambar (*Shooting*) dalam membuat sebuah film (sebelum produksi film). Ada beberapa step yang perlu dikerjakan pada tahap ini:

a) *Script breakdown*

Tahap menguraikan tiap adegan dalam skenario menjadi daftar yang berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar. Untuk membuat *script breakdown* yang dibutuhkan adalah *script breakdown sheet* yang berisi informasi tentang adegan yang ada pada film tersebut. Segala keperluan shooting untuk tiap adegan diuraikan dalam satu lembar *breakdown sheet*.

Proses ini dilakukan agar bisa mengetahui rincian kebutuhan *shooting* termasuk biaya yang dibutuhkan serta pengaturan pada jadwal shooting.

b) *Setting*

Setting adalah penggambaran mengenai waktu, tempat, dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita, di mana peristiwa itu terjadi dan kapan terjadinya disebut latar/*setting*. Latar yang dirujuk dalam sebuah cerita bisa merupakan sesuatu yang faktual atau bisa pula bersifat imajiner.

c) *Treatment*

Treatment merupakan rangkuman naskah yang dibuat untuk menjelaskan alur atau plot utama dalam sebuah naskah. Umumnya, *treatment* juga akan mendeskripsikan detail karakter yang terlibat di dalam naskah tersebut.

Produksi

Produksi adalah proses yang paling menentukan keberhasilan penciptaan sebuah karya film. Proses yang dalam kata lain biasa disebut dengan kegiatan shooting (pengambilan gambar) ini dipimpin oleh seorang sutradara, orang yang paling bertanggung jawab dalam proses ini. Tahapan ini dimana hampir seluruh team mulai bekerja.

Paska Produksi

Paska produksi merupakan tahap akhir dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film atau *cut to cut*. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan mood berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, pemberian efek khusus, pengkoreksian warna, pemberian suara, dan *backsound*, hingga rendering.

Shoot

Shoot selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar sejak kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau juga sering diistilahkan satu kali take (pengambilan gambar). Sementara *shoot* setelah film telah jadi (paska produksi) memiliki satu rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh potongan gambar (*editing*). Sekumpulan beberapa *shoot* biasanya di kelompokkan menjadi sebuah adegan. Satu adegan bisa belasan hingga puluhan *shoot*. Satu *shoot* dapat berdurasi kurang dari satu detik, beberapa menit, bahkan jam.

Sudut pengambilan gambar(*camera angle*)

• *Frog Eye*

Teknik mengambil gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan objek.

• *Low angle*

Sudut pengambilan dari arah bawah objek, sehingga kesan objek menjadi membesar.

• *Eye Level*

Sudut pengambilan gambar sejajar dengan objek (antara objek dengan subjek sama tingginya).

• *High Angle*

Sudut pengambilan dari atas objek, sehingga kesan objek jadi mengecil.

• *Bird Eye*

Sesuai dengan namanya *Bird Eye* (mata burung), teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian objek yang direkam.

• *Slanted*

Jenis *shoot* ini merupakan perekaman dengan sudut tidak frontal dari depan atau frontal dari objek samping, melainkan dari sudut 45 derajat dari objek, sehingga objek yang lain ikut masuk ke dalam bingkai rekam.

• *Over Shoulder*

Shoot ini merupakan versi *close-up* dari *slanted shoot*, sehingga seakan-akan objek lain di *shoot* dari bahu objek utama.

Scene (Adegan)

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot yang saling

berhubungan. Biasanya film cerita terdiri dari tiga puluh sampai lima puluh buah adegan. Adegan adalah yang paling mudah kita kenali waktu kita menonton film. Kita biasanya lebih mengingat sebuah adegan ketimbang sebuah shot atau sekuen.

Sekuen (Babak)

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diibaratkan seperti bab atau sekumpulan bab. Satu sekuen biasanya dikelompokkan berdasarkan satu periode (waktu), lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang. Biasanya film cerita terdiri dari delapan sampai lima belas sekuen. Dalam beberapa kasus film, sekuen dapat dibagi berdasarkan usia karakter utama, yakni masa balita, kanak-kanak, remaja, dewasa, serta lanjut usia. Dalam film-film petualangan umumnya mengambil banyak tempat, sekuen biasanya dibagi berdasarkan lokasi cerita.

Mise-En-Scene

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti *putting in the scene*. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Dalam sebuah film unsur *mise-en-scene* tidak berdiri sendiri dan terkait erat dengan unsur sinematik lainnya. Yaitu sinematografi, *editing*, dan suara. Tanpa keterlibatan unsur-unsur lainnya, unsur *mise-en-scene* tak ubah layaknya pertunjukan panggung belaka. *mise-en-scene* terdiri dari empat aspek utama, yakni :

- Setting (latar)
- Kostum dan tata rias wajah (*make-up*)
- Pencahayaannya (*lighting*)
- Para pemain dan pergerakannya (*acting*)

Tinjauan Permasalahan

GHETTO SIDE merupakan salah satu komunitas Hip-Hop yang terdiri dari beberapa gabungan beberapa grup Hip Hop di Ambon seperti Alifuru Hip Hop, Tickang Palungku, dan Sangsaka yang kepalai oleh Grizzly sendiri. Dalam Hip-Hop movement yang sering diadakan oleh komunitas atau pun diluar komunitas seorang Grizzly Cluivert Nahusuly sering menjadi pionir dalam mengumpulkan rekan musisi untuk tampil dalam acara-acara yang diadakan.

Menjadi sebuah komitmen bagi seorang Grizzly Cluivert Nahusuly dalam menyuarakan keresahan melalui musik Hip-Hop yang sering menggunakan bahasa asli Ambon karena bagi pribadinya Hip-Hop adalah senjata dalam berbicara tentang kebebasan atau untuk memperkenalkan budaya daerah. Grizzly pernah membuat karya yang menyinggung budaya hidup orang bersaudara, krisis identitas, Maluku bagaya, mama kain kebaya, dan yang terbaru tentang kebiasaan minum teh di sore hari khas orang Maluku. Tidak terlepas dari realita yang dilihat maupun yang dialami, melihat anak muda daerah yang banyak mengalami krisis dalam proses pencarian jati diri serta betapa buruknya ekosistem industri hiburan juga banyak tradisi yang semakin memudar di Kota Ambon. Apresiasi yang dirasakan sangat kurang dalam menghargai jasa para musisi terutama yang beraliran Hip-Hop mulai dari event yang diadakan komunitas atau organisasi mereka mematok harga yang sangat rendah yang kemudian berdampak terhadap konsistensi anak muda Kota Ambon dalam berkarya menjadi goyah. Budaya Maluku realita budaya yang semakin memudar menjadi perhatian tersendiri bagi Grizzly Cluivert Nahusuly dalam karya yang di ciptakan dimana melalui lirik lagunya yang sering menggunakan bahasa asli Ambon ia mengingatkan anak muda Maluku dimana pun berada untuk tetap mengingat identitas sebagai warga Maluku dan tidak meninggalkan budayanya.

Format Program

Format program berupa media audio visual dalam bentuk film dokumenter. Konten media akan dirancang sedemikian rupa agar dapat dengan optimal memberikan informasi yang menyadarkan sasaran perancangan untuk memulai memikirkan tentang kontribusi mereka untuk daerah sendiri. Selain itu media menginformasikan contoh nyata beberapa orang yang sudah berkontribusi dan terlihat setiap proses-proses dalam melakukannya.

Judul Program

Judul program yang dipilih adalah “KALESANG BUDAYA”, dengan 2 poin sebagai alasan penggunaan judul ini :

- Kalesang
Merupakan salah satu kata dari bahasa Maluku yang memiliki arti menjaga atau melestarikan. Istilah ini sering di pakai dalam kegiatan yang berhubungan dengan menjaga alam, laut, lingkungan, maupun budaya yang ada di Maluku sendiri dan juga karena kata ini sangat familiar di semua kalangan masyarakat Maluku.
- Budaya

Adat istiadat yang dimiliki suatu daerah dengan mengacu pada kepercayaan dari masing-masing daerah, yang akan diteruskan dari generasi ke generasi. Budaya ini memiliki maksud yaitu mulai dari tarian tradisional daerah, makanan khas daerah, simbol-simbol daerah, dan kebiasaan masyarakat itu sendiri.

Durasi

Durasi film 7-10 menit, menyesuaikan dengan isi konten yang akan disampaikan.

Pesan yang ingin di sampaikan

Dalam film ini, penulis ingin menyampaikan bahwa sebagai generasi muda asli Maluku (Alifuru) harus melihat realita yang terjadi di daerah tentang budaya yang mulai memudar dan menyadarkan untuk kembali melestarikan budaya serta mengembangkan daerah asal dengan dimikian identitas sebagai Alifuru dapat dipenuhi.

Target Audience

• Demografis

Usia : 16-30 tahun

Status Ekonomi : Segala kalangan

Tingkat Pekerjaan: Semua profesi

• Geografis

Seluruh orang asli Maluku (Alifuru) di Indonesia.

• Psikografis

Kurang memiliki kepekaan terhadap realita yang terjadi di daerah.

• Behavioristik

Dapat menggunakan smartphone secara optimal. Aktif dalam sosial media.

Desain Karakter

Pemain

- Karakter musisi yang diinginkan yaitu 2 narasumber musisi dari tim Sangsaka yang sering menyuarakan berbagai problem dari daerah. Yang di pilih yaitu :

a) Grizzly Cluivert Nahusuly

b) Edwin Titahalawa

Setting Lokasi

- *Setting* lokasi untuk Grizzly adalah daerah pinggiran jalan dengan latar mural, studio rekaman mereka berkumpul, dan rumah tua biasa.

- *Setting* lokasi untuk Edwin adalah rumah tua

- *Setting* lokasi untuk *aerial footage* dan *b-roll* adalah monumen-monumen yang berada di kota Ambon, tempat wisata, rumah-rumah warga, dan dinding dengan mural.

Ringkasan/Sinopsis Cerita

Kota Ambon dinobatkan sebagai kota musik oleh UNESCO pada tanggal 31 oktober 2019. Kota Ambon sendiri memang memiliki keunggulan di bidang musik, bisa dilihat dari kebiasaan orang Ambon yang senang bermain musik maupun bernyanyi hal ini dibuktikan dari sejumlah musisi ternama tanah air yang juga berasal dari Ambon. Namun fakta yang terjadi di Kota Ambon adalah bahwa musik yang paling banyak disoroti hanyalah musik dengan genre pop dan jazz yang juga selalu mendapat panggung untuk event besar yang sering diadakan di Kota Ambon, sedangkan musik Hip-Hop yang banyak bercerita tentang kearifan lokal daerah masih harus mencari panggung mereka sendiri.

Grizzly Cluivert Nahusuly seorang raper asal Ambon yang memulai karir bermusik sejak di bangku sekolah menengah pertama, bermula dengan membuat lagu dan didengarkan ke lingkungan pertemanan hingga ditarik masuk kedalam sebuah grup rap di Ambon, Dari tim ini Grizzly berhasil mendapat beberapa pencapaian dalam beberapa kompetisi rap.

Idealisme Grizzly bahwa ketika berhip-hop adalah harus memberikan sesuatu untuk daerah membuat Grizzly melihat realita yang dihadapi dan menjadi keresahan tersendiri bagi dia. Berharap dari karya yang dibuat bisa menjadi sebuah alarm bagi generasi muda penerus daerah untuk tidak lupa tentang identitas mereka sebagai anak daerah yang harus meneruskan budaya dan membangun daerah.

Storyline

Opening

(Fakta-fakta seputar kota Ambon)

Pengenalan tokoh

(Bercerita tentang perjalanan karir dan idealisme berhip-hop)

Permasalahan
(Melihat aktifitas di daerah pasar)

Wawancara
(Grizzly dan Edwin tentang karya yang dibuat)

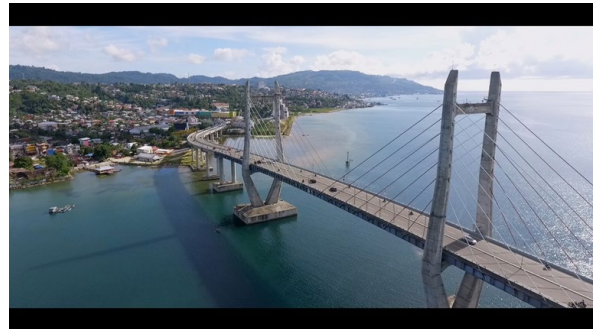
Montage
(Testimoni dari para pendengar)

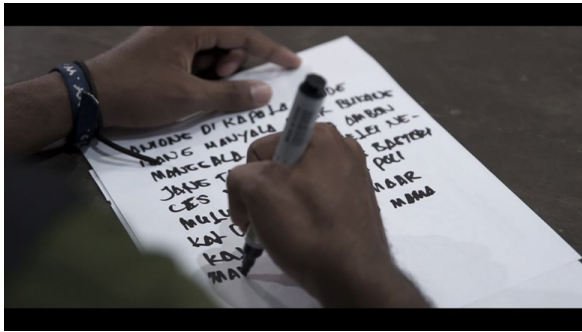
Closing
(Freestyle rap)

Treatment

Sekuen	Pokok Materi	Durasi
1	Opening	30 Detik
2	Pengenalan tokoh (Ber cerita tentang perjalanan karir dan idealisme dalam berhip-hop)	2 Menit
3	Permasalahan (Berkeliling daerah pasar dan melihat realita yang terjadi)	1,5 Menit
4	Wawancara (Ber cerita tentang budaya yang ada, realita tentang budaya yang memudar, dan tujuan dalam membuat karya)	4 Menit
5	Montage (Kumpulan testimoni/tanggapan dari para pendengar tentang lagu yang dibuat)	30 Detik
6	Closing (Freestyle rap pesan untuk generasi muda)	1,5 Menit
Total		10 Menit

Karya Akhir



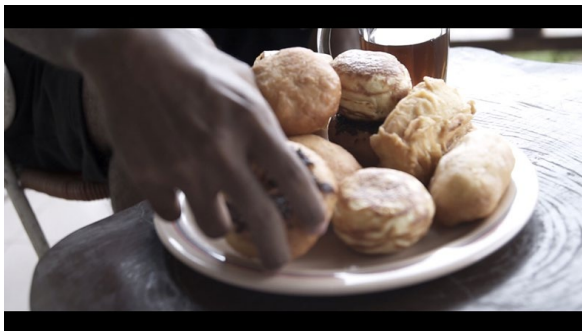


Kesimpulan

Kota Ambon merupakan kota yang kental akan budaya bermusik dan budaya-budaya lainnya dan pada tanggal 31 Oktober 2019 telah dinobatkan sebagai kota musik oleh UNESCO. Namun Kota Ambon masih terbilang belum siap karena di bidang industri musik sendiri, hanya memiliki dua genre musik yang paling populer yaitu pop dan jazz, sedangkan musik Hip-Hop yang banyak berbicara tentang kearifan lokal menjadi genre yang kurang diperhatikan dan masih harus mencari panggungnya sendiri.



Seperti yang telah ditentukan, tujuan perancangan film dokumenter ini adalah untuk menceritakan kisah salah seorang pelaku Hip-Hop asal Ambon dalam upaya memberikan kontribusi untuk daerah berupa karya lagu. Meski memiliki durasi yang pendek, film ini sudah merangkum kisah perjalanan seorang Grizzly Cluivert Nahusuly dengan baik. Visualisasi yang ditampilkan berupa keseharian realita yang ada di Kota Ambon sendiri. Narasi yang dibangun sudah cukup merangkum hal yang diperlukan secara sederhana dan singkat, sehingga mempermudah penonton dalam memahami film dokumenter ini.



Media pendukung yang dibuat memang tidak banyak, namun cukup efektif dalam membantu dalam mendistribusikan film ini hingga bisa ditonton oleh semua kalangan masyarakat dimana pun berada. Penggunaan teknologi menjadi fokus utama media distribusi, dimana penulis menggunakan media sosial seperti youtube, dan untuk penyebaran teaser via online menggunakan instagram. Sedangkan poster, katalog, notebook, dan DVD adalah media offline yang dibuat untuk menunjang penyebaran film ini. Demikian penulis berharap dari film ini dapat memberikan dampak motivasi, edukasi, dan menambah pengetahuan bagi masyarakat, sehingga perlu nya penerus daerah dalam melestarikan budaya dan juga berkontribusi untuk daerah.



Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan kasih karunia-Nya kepada kami maka

karya film dokumenter dengan judul “Kalesang Budaya” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis sangat bersyukur atas diselesaikannya karya film dokumenter yang mengangkat tentang isu budaya di Kota Ambon. Adapun karya dokumenter ini telah dikerjakan semaksimal mungkin dan dengan bantuan dari beberapa pihak sehingga waktu produksi dapat berjalan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa karya yang telah selesai ini tidak akan terjadi tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu di kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Maria Nala Damayanti, S.Sn., M.Hum. selaku dosen Universitas Kristen Petra sekaligus pembimbing yang telah bersedia meluangkan banyak waktu dan bersabar dalam membimbing dari awal hingga selesai.
2. Deddi Duto Hartanto, S.Sn., M.Si. selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan saran yang membangun demi kelancaran proses produksi karya yang dikerjakan.
3. Grizzly Cluivert Nahusuly selaku narasumber yang sangat menerima dan membantu kelancaran serta membantu dalam proses pembuatan musik.
4. Edwin Titahalawa selaku narasumber kedua yang juga mau diajak bekerja sama untuk bercerita dan terlibat dalam karya akhir ini.
5. Hristo Karuna selaku teman sekelompok yang membantu selama proses produksi dengan meminjamkan alat serta turut membantu dalam proses produksi hingga karya akhir dapat diselesaikan.
6. Dhani nanlohy selaku rekan yang juga turut membantu dalam meminjamkan alat untuk produksi dan membantu sebagai drone pilot.
7. Iskandar Kaimudin selaku rekan yang menjadi drone pilot dalam proses produksi karya akhir.

Daftar Pustaka

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film art an introduction*. New York: McGraw-Hill.
2. Halim, S. (2017, Jan). *Buku film dokumenter*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/320146647_Semiotika_Dokumenter_Membongkar_De_konstruksi_Mitos_dalam_Media_Dokumenter
3. Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.

4. Nurul, M. (2018). *bikin film, yuk!*. Yogyakarta: Araska
5. Rabige, M. (2013). *Directing film techniques and aesthetics*. UK: Focal Press.
6. Republik Indonesia, (1992). *Undang-Undang no 8 Tahun 1992 tentang definisi film*. Jakarta
7. Wayan, W. (2017, May 5). *Klasifikasi genre film*. Retrieved from <http://csinema.com/klasifikasi-genre-film/>