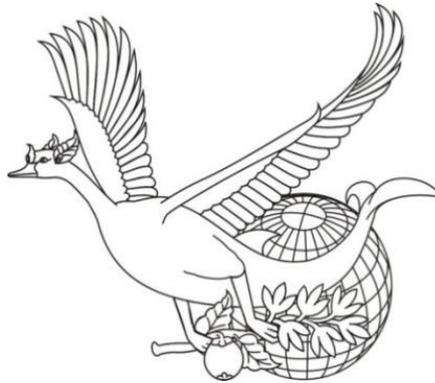


***FAST CUTTING DALAM MEMBANGUN ADEGAN  
PADA DOKUDRAMA AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API***

**TUGAS AKHIR KARYA**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH:**

**SETYO AJI CANDRA BUDIHARTO**

**NIM. 09148125**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2017**

**PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR KARYA**

***FAST CUTTING DALAM MEMBANGUN ADEGAN  
PADA DOKUDRAMA AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API***

Oleh  
SETYO AJI CANDRA BUDIHARTO  
NIM. 09148125

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 6 Februari 2017

Tim Penguji

Ketua Penguji : Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.  
Penguji Bidang I : Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A.  
Penguji Bidang II : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng.  
Penguji/Pembimbing : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn.  
Sekertaris Penguji : Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai  
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 28. Februari 2017

Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain



**Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.**

NIP. 197111102003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SETYO AJI CANDRA BUDIHARTO

NIM : 09148125

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

### ***FAST CUTTING DALAM MEMBANGUN ADEGAN PADA DOKUDRAMA AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API***

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, ..... Februari 2017

Yang menyatakan,



*Setyo Aji Candra Budiharto*  
Setyo Aji Candra Budiharto  
NIM. 09148125

INVENTARIS

TGL: 23 Nov 2017

NO: 80/ISI/Desk-SR.TV./2017



*“ Menjadi katak dalam tempurung pun tak apa,  
Asalkan buat tempurungmu sebesar dunia “*



## ABSTRAK

Setyo Aji Candra Budiharto, 2017, ***FAST CUTTING DALAM MEMBANGUN ADEGAN PADA DOKUDRAMA AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API***. xii + 60 halaman. Tugas Akhir Karya Jurusan Seni Media Rekam, Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Ide penciptaan karya ini adalah penyalahgunaan *airsoft gun* dalam sebuah kasus perampokan sebagai landasan cerita dari film dokudrama. Dalam aplikasinya, kasus perampokan dengan menggunakan *airsoft gun* tersebut akan diilustrasikan dalam sebuah reka adegan. Selain itu fungsi sebenarnya dari *airsoft gun* yang merupakan sebuah senjata yang digunakan dalam permainan perang-perangan juga akan disampaikan dalam dokudrama ini. *Fast cutting* merupakan sebuah teknik *editing* yang menggabungkan *shot* singkat berdurasi pendek yang dapat menciptakan suasana tegang dalam adegan. *Fast cutting* akan diimplementasikan dalam *reka adegan* perampokan untuk menciptakan suasana kacau dan menegangkan. Selain itu *fast cutting* juga digunakan dalam sebuah adegan permainan *airsoft gun* untuk memberikan kesan keseruan dan keasyikan dalam permainan tersebut. Penggunaan teknik *editing fast cutting* diharapkan dapat membawa penonton masuk lebih dalam ke sebuah adegan.

**Kata kunci :** Dokudrama, *Fast Cutting*, *Airsoft Gun*.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyang, kami panjatkan segala puji dan rasa syukur atas segala rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir berupa film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* beserta laporan yang berjudul Laporan Tugas Akhir Kekayaan *Fast Cutting Dalam Membangun Adegan Pada Dokudrama Airsoft Gun Bukan Senjata Api*.

Pengalaman dan pengetahuan adalah guru yang terbaik bagi penulis. Dalam proses Tugas Akhir Kekayaan ini, penulis banyak mendapatkan saran, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak dan menjadikan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi. Oleh sebab itu, izinkanlah penulis pada kesempatan ini untuk menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta sekaligus Pembimbing Tugas Akhir Kekayaan ini yang selalu sabar memberikannya banyak masukan dan arahan kepada penulis hingga terselesainya laporan kekayaan ini.
2. Andri Prasetyo, S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik penulis yang telah mendampingi penulis selama menempuh pendidikan Strata I.
3. Seluruh Dosen Program Studi Televisi dan Film ISI Surakarta yang telah menjadi Guru, Teman *Sharing* serta penyemangat bagi penulis.

4. Kedua Orang Tua serta keluarga besar, yang telah banyak berjasa dalam kehidupan penulis mulai saat lahir hingga dewasa ini. Segala yang telah diberikan oleh beliau tidak akan pernah dapat tergantikan oleh hal apapun.
5. Dosen *reviewer* yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan saran mulai dari ujian *review*, kelayakan hingga pendadaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Henry Ismawan selaku kerabat kerja kelompok tugas akhir yang selalu menjadi motivasi untuk menyelesaikan karya dan laporan ini.
7. Riza Marinda Puspitasari serta teman-teman terbaikku Ucup, Toplek, Lui, Ayes, Panjul dan Ndombes yang telah banyak membantu dan memberikan dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Seluruh teman-teman Kaki Kanan TV 2009 yang selalu kompak dan telah menemani perjalanan penulis baik suka maupun duka selama menempuh pendidikan Strata I ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu proses Tugas Akhir ini hingga terselesaikan dengan baik, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Akhir kata semoga laporan ini dapat berguna dan dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Surakarta, 9 Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Tinjauan Sumber Penciptaan .....	5
1. Tinjauan Karya .....	9
2. Tinjauan Pustaka .....	11
E. Landasan Penciptaan .....	13
1. <i>Airsoft Gun</i> .....	13
2. Dokudrama .....	15
3. <i>Fast Cutting</i> .....	17
F. Konsep Perwujudan .....	20
G. Sistematika Penulisan .....	22
BAB II. PROSES PENCIPTAAN	
A. Pra produksi .....	24
1. Pemahaman Tema .....	24
2. Penentuan Konsep <i>Editing</i> .....	25
3. Penjadwalan Pasca Produksi .....	26
4. Persiapan <i>Hardware</i> Dan <i>Software</i> .....	26

B. Produksi .....	30
C. Pasca Produksi .....	31
1. <i>Logging</i> .....	32
2. <i>First Assembly</i> .....	34
3. <i>Rough Cut and Variations</i> .....	37
4. <i>First Cut</i> .....	38
5. <i>Fine Cut</i> .....	40
6. <i>Final Cut</i> .....	43
BAB III. DESKRIPSI KARYA	
A. Identitas Karya .....	46
B. Visualisasi Karya .....	47
1. Segmen 1 : Reka Adegan .....	48
2. Segmen 2 : Pembahasan Kasus .....	49
3. Segmen 3 : Penutup .....	50
C. Penerapan <i>Fast Cutting</i> .....	51
1. Reka Adegan Perampokan .....	51
2. <i>Bumper Opening</i> .....	54
3. Permainan <i>Airsoft Gun</i> .....	54
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	58
B. Saran .....	59
DAFTAR ACUAN .....	61
GLOSARIUM .....	63
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Efek <i>Zoom</i> Yang Digunakan Pada Tayangan <i>Harta Tahta Wanita</i> Episode <i>Ketika Sepi Melanda</i> .....	6
Gambar 2 : Efek <i>Grain</i> Yang Digunakan Pada Tayangan <i>Harta Tahta Wanita</i> Episode <i>Batas Cinta Dan Cemburu</i> .....	7
Gambar 3 : Efek <i>Coloring</i> Yang Digunakan Pada Tayangan <i>Cakrawala Kriminal</i> Episode <i>Diselingkuhi Sahabat Digergaji</i> .....	8
Gambar 4 : Komputer Yang Digunakan Dalam Proses <i>Editing</i> .....	27
Gambar 5 : Laptop Yang Digunakan Untuk <i>Logging</i> .....	28
Gambar 6 : <i>Harddisk Eksternal</i> .....	28
Gambar 7 : <i>Editor</i> Membantu Proses Perekaman Suara .....	30
Gambar 8 : <i>Management File</i> .....	34
Gambar 9 : <i>Bin Project Premiere</i> .....	35
Gambar 10 : Proses <i>Sync Audio</i> .....	36
Gambar 11 : <i>Timeline</i> Segmen 1 .....	39
Gambar 12 : <i>Time Remaping</i> .....	40
Gambar 13 : <i>Coloring</i> Pada Wawancara Narasumber .....	42
Gambar 14 : <i>Coloring</i> Serta Penambahan Teks Pada <i>Shot CCTV</i> .....	43
Gambar 15 : Grafis Judul .....	44
Gambar 16 : <i>Screenshot</i> Segmen 1 .....	48
Gambar 17 : <i>Screenshot</i> Segmen 2 .....	49
Gambar 18 : <i>Screenshot</i> Segmen 3 .....	50
Gambar 19 : <i>Fast Cutting</i> Pada Reka Adegan Perampokan .....	53
Gambar 20 : <i>Fast Cutting</i> Pada Adegan Persiapan Pasukan .....	55
Gambar 21 : <i>Fast Cutting</i> Pada Permainan <i>Airsoft Gun</i> .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Treatment*

Lampiran 2. Naskah reka adegan

Lampiran 3. *Logging script*

Lampiran 4. Transkrip wawancara



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kesenjangan sosial yang masih terjadi di tengah-tengah masyarakat belakangan ini merupakan salah satu faktor pendorong beberapa orang yang memikirkan dirinya sendiri mengambil jalan pintas untuk melakukan tindakan kejahatan, salah satunya perampokan. Dalam beberapa kasus perampokan yang terjadi belakangan ini, tak jarang pelaku perampokan menggunakan senjata untuk melukai korban agar menyerahkan barang berharganya. Sementara pada kasus lain pelaku hanya menggunakan senjata sebagai alat untuk menakut-nakuti korban saja. Senjata yang digunakan juga sangat beragam mulai dari senjata tumpul, senjata tajam, maupun senjata api.

Di Amerika Serikat, penggunaan senjata api sebagai alat kejahatan marak terjadi. Hal itu dikarenakan penggunaan senjata oleh warga sipil di Amerika Serikat termasuk dalam Amendemen Kedua Konstitusi Amerika Serikat tahun 1791, yang mengatur kebebasan kepemilikan senjata yang tidak bisa diganggu gugat oleh negara.<sup>1</sup> Oleh karena itu Amerika Serikat menjadi negara dengan kepemilikan senjata oleh sipil terbanyak di dunia, sekitar 88,8 senjata setiap 100 orang, disusul oleh Yaman, Swiss, Finlandia dan Serbia.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.cnnindonesia.com/internasional/20141028112606-134-8463/mudahnya-membeli-senjata-api-di-amerika/> diakses pada 8-12-2016 jam 20:23 WIB

<sup>2</sup> *Ibid.*

Proses mendapatkan senjata api di Amerika Serikat terbilang cukup mudah karena ada banyak sekali penjual senjata api yang terdaftar di Amerika Serikat. Sedangkan di Indonesia, proses untuk mendapatkan sebuah senjata api tidaklah mudah. Oleh karena itu beberapa pelaku kejahatan menggunakan alternatif senjata berupa senjata replika. *Airsoft gun* dan *air gun* merupakan contoh replika senjata api yang cukup dikenal. Kedua replika senjata ini memiliki ukuran yang hampir sama dengan jenis senjata aslinya dan mengadopsi beragam bentuk senjata yang ada di dunia. Sebagian orang menganggap *air gun* serupa dengan *airsoft gun*. Namun, bila diteliti kedua replika senjata api dengan skala satu banding satu itu memiliki banyak perbedaan. *Airsoft gun* dikategorikan sebagai mainan karena memiliki tekanan yang lebih rendah daripada *air gun*. Oleh karena itu *airsoft gun* sering kali digunakan sebagai *war game* atau permainan perang-perangan. Sedangkan *air gun* sendiri merupakan sebuah replika senjata, namun untuk kekuatannya lebih besar dibandingkan *airsoft gun*. Selain itu *air gun* mengeluarkan peluru dengan bahan aluminium, tembaga ataupun besi. *Air gun* memiliki tekanan 2 kali lipat lebih besar jika dibandingkan dengan *airsoft gun* sehingga bisa dibilang cukup berbahaya.

Kesalahpahaman tentang *airsoft gun* dan *air gun* sering terjadi dalam masyarakat. Sering kali disebutkan tentang *airsoft gun* digunakan dalam suatu kejahatan walaupun pada kenyataannya *air gun* yang digunakan. *Airsoft gun* tidak akan memberikan efek cedera yang parah apabila tidak terkena bagian vital seperti mata. Sedangkan *Air gun* cukup berbahaya karena peluru yang

digunakan berbahan aluminium, besi, atau tembaga dan memiliki tekanan udara yang jauh lebih besar dibandingkan *airsoft gun*. Dengan demikian *air gun* cukup berbahaya jika ditembakkan ke arah manusia. Hal itulah yang menjadi dasar penggunaan *air gun* menjadi senjata yang digunakan oleh pelaku kejahatan.

Berawal dari kesalahan yang terjadi baik secara istilah ataupun kegunaan *airsoft gun* tersebut timbul ide untuk mengemasnya menjadi sebuah film dokudrama tentang penyalahgunaan *airsoft gun* dengan judul *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Dokudrama dipilih karena merupakan jenis tayangan televisi yang menggunakan riset terhadap fakta dan menggunakan teknik reka ulang atau dramatisasi pada saat pembuatan adegan dari sebuah kisah nyata.<sup>3</sup> Selain itu format film dokudrama sangat cocok untuk menyampaikan bahwa *airsoft gun* itu bukanlah sebuah senjata api karena menampilkan sebuah reka adegan perampokan yang terjadi dan ditambah dengan pembahasan mengenai *airsoft gun* oleh narasumber.

Format dokudrama di Indonesia sering digunakan pada acara kriminal seperti dalam program TV berformat dokudrama seperti *Harta Tahta Wanita* di Trans TV dan *Cakrawala Kriminal* di ANTV. Dalam *editingnya*, *background* yang mencekam biasanya digunakan untuk menciptakan suasana menegangkan. Selain itu penggunaan efek-efek gambar seperti *grain*, *zooming*, serta *coloring* dalam *editingnya* juga dapat dengan mudah dijumpai. Efek-efek

---

<sup>3</sup> Sony Set, Menjadi Perancang Program Televisi, Yogyakarta, C.V Andi, 2008, hal:153

tersebut digunakan untuk menciptakan suasana yang menegangkan serta mencuri perhatian penonton. Penggunaan teknik *editing* yang lebih kompleks masih sangat jarang ditemui, salah satunya yaitu teknik *fast cutting*. *Fast cutting* dalam film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini memberikan satu sentuhan baru dalam *editing* sebuah dokudrama.

Dalam acara tersebut biasanya pelaku kejahatan memberikan kesaksian dan disertai dengan reka adegan kejahatan yang dilakukan. Dalam proses penyuntingan gambarnya, efek yang digunakan cenderung sama yaitu penggunaan *backsound* yang menciptakan *mood* dari adegan dan penambahan efek *grain* untuk menciptakan suasana yang tegang. Dalam *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, *fast cutting* digunakan sebagai teknik utama dalam membangun suasana kacau dan tegang. Teknik ini kemudian dikuatkan dengan penambahan *backsound* agar dapat lebih membawa penonton ke dalam suasana perampokan yang terjadi.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana membangun reka adegan dengan menggunakan teknik *editing fast cutting* sehingga memberikan efek kacau dan dapat membawa penonton lebih masuk ke dalam cerita.

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

Tujuan dari diciptakannya dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* adalah sebagai berikut :

- a. Membawa penonton lebih masuk ke dalam suasana saat terjadinya perampokan melalui teknik *editing fast cutting*.
- b. Mewujudkan sebuah film dokudrama yang mengaplikasikan teknik *editing fast cutting*

### 2. Manfaat

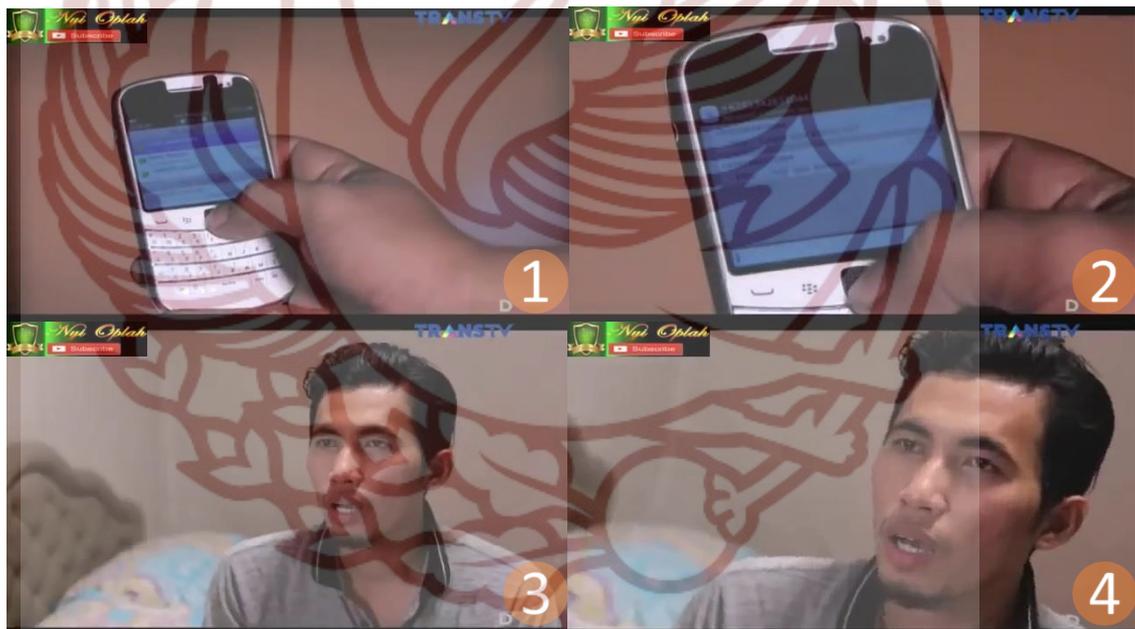
Adapun manfaat yang diharapkan dari penciptaan dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* adalah :

- a. Memperkaya pengetahuan tentang *airsoft gun* dan penggunaanya sebagai alat olahraga melalui sebuah film dokudrama
- b. Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mewujudkan film dokudrama dengan menggunakan teknik *editing fast cutting*

## D. Tinjauan Sumber Penciptaan

Proses penciptaan karya dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini diawali dengan pencarian referensi atau studi kepustakaan baik berupa buku, film, serta program televisi yang terkait. Dokudrama di Indonesia sendiri lebih sering ditemukan dalam program acara televisi. Beberapa acara televisi seperti

*Harta Tahta Wanita* di Trans TV dan *Cakrawala Kriminal* di ANTV menggunakan format dokudrama sebagai pembingkai program acaranya. Kedua program ini sama – sama mengangkat tema kriminal serta menggunakan narator sebagai pembawa alur cerita. Reka adegan dalam kedua program tersebut digunakan untuk menceritakan kasus yang terjadi dan dikuatkan dengan kesaksian dari para pelaku maupun saksi. Dalam *editing*nya, kedua program tersebut cenderung menggunakan *sound effect* yang mencekam untuk menciptakan suasana yang menegangkan. Efek - efek seperti *grain* juga *zoom* dalam *editing* turut digunakan untuk memperkuat ketegangan.



Gambar 1 : Efek *zoom* yang digunakan pada tayangan *Harta Tahta Wanita* Episode *Ketika Sepi Melanda*

Sumber : [www.youtube.com/watch?v=3MYCatvOH\\_A&t=7s](http://www.youtube.com/watch?v=3MYCatvOH_A&t=7s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

Cuplikan tayangan *Harta Tahta Wanita* Episode *Ketika Sepi Melanda* di atas menunjukkan penggunaan efek *zoom*. Efek tersebut dimulai dari gambar *handphone* yang di *zoom* ke arah lebih dekat dan dilanjutkan dengan *shot* ekspresi wajah aktor yang sedang kaget. Pada adegan tersebut, efek *zoom*

digunakan untuk menunjukkan perasaan kaget yang dialami oleh aktor. Selain penggunaan efek *zooming*, dalam adegan tersebut turut digunakan juga *background* dengan nuansa yang kalem dan mencekam sehingga memperkuat adegan terkejut tersebut.



Gambar 2 : Efek *grain* yang digunakan pada tayangan *Harta Tahta Wanita* Episode *Batas Cinta dan Cemburu*

Sumber : [www.youtube.com/watch?v=xTM5iNkxjBE&t=28s](http://www.youtube.com/watch?v=xTM5iNkxjBE&t=28s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

Selain penggunaan efek *zooming*, tayangan *Harta Tahta Wanita* juga menggunakan efek *grain*. Efek *grain* merupakan sebuah efek yang menambahkan *noise* pada *video*. *Noise* pada *video* ini biasanya berupa titik atau garis yang mengganggu, akan tetapi dalam efek ini sengaja diciptakan untuk membuat kesan sebagai sebuah *video* lama. Seperti pada potongan tayangan *Harta Tahta Wanita* Episode *Batas Cinta dan Cemburu* yang telah disebutkan di atas.



Gambar 3 : Efek coloring yang digunakan pada tayangan *Cakrawala Kriminal Episode Diselingkuhi Sahabat Digergaji*  
 Sumber : [www.youtube.com/watch?v=ZTJyXL0Tx9g&t=39s](http://www.youtube.com/watch?v=ZTJyXL0Tx9g&t=39s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

Efek warna atau *coloring* juga turut digunakan sebagai penguat suasana. Seperti dalam tayangan *Cakrawala Kriminal Episode Diselingkuhi Sahabat Digergaji*. Dalam tayangan tersebut, efek warna hitam putih digunakan dalam *flashback* atau kilas balik cerita.

*Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menggunakan teknik *editing fast cutting* dalam *editingnya*. *Fast cutting* sendiri merupakan teknik yang menggabungkan beberapa *shot* berdurasi singkat misalnya 3 detik atau kurang secara berturut-turut. Dalam pengaplikasiannya, teknik ini sering digunakan dalam film-film *action* untuk menciptakan suasana yang kacau. Teknik *editing fast cutting* ini kemudian diaplikasikan ke dalam sebuah film dokudrama. Dalam *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, teknik *editing fast cutting* diaplikasikan dalam bagian reka

adegan perampokan. Teknik ini digunakan pada reka adegan untuk menciptakan suasana yang kacau agar penonton lebih terbawa ke dalam suasana saat perampokan terjadi. Selain digunakan pada adegan perampokan, teknik *editing fast cutting* turut diaplikasikan pada adegan permainan *airsoft gun* untuk memberikan kesan dinamis dalam permainan.

Selain penggunaan teknik *editing fast cutting*, perbedaan dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* dengan *Harta Tahta Wanita* dan *Cakrawala Kriminal* adalah penyampaian cerita. *Harta Tahta Wanita* dan *Cakrawala Kriminal* menggunakan narator sebagai pembawa alur cerita sedangkan *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menggunakan wawancara narasumber yang disusun membentuk alur cerita.

Beberapa tinjauan baik berupa karya ataupun pustaka digunakan sebagai penguat dalam penerapan *fast cutting* dalam pembuatan dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Beberapa tinjauan tersebut meliputi :

## 1. Tinjauan karya

- a. Film *Psycho* tahun 1960 karya Alfred Hitchcock merupakan salah satu dari sekian banyak film yang mengaplikasikan *fast cutting*. Film ini bisa dikatakan pelopor penggunaan teknik *editing fast cutting*. Salah satu adegan yang menjadi *icon* dalam film ini merupakan adegan mandi dengan durasi sekitar 3 menit. Dalam 3 menit adegan tersebut, dikemas 55 potongan gambar yang membuat penonton merasakan ketegangan, ketakutan, *shock* dan

antisipasi. Film ini digunakan sebagai referensi visual dalam menggunakan *fast cutting*.

- b. Dokudrama *Locked Up Abroad* episode *Colombian Kidnap* produksi *National Geographic* bercerita tentang sekelompok pemuda yang disandera yang pada akhirnya dibebaskan karena terjadi kesalahpahaman. Dokudrama ini menjadi referensi pembuatan *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* terutama dalam teknik pengambilan gambar serta *editing*. Pengambilan gambar dengan gaya *handheld* ditambah dengan perpindahan gambar yang cepat sesuai dengan ritme musik dapat menciptakan suasana yang menegangkan.
- c. Adegan *action* dalam film *Bourne Trilogy* (*The Bourne Identity*, *The Bourne Supremacy*, *The Bourne Ultimatum*, *The Bourne Legacy*) karya beberapa sutradara seperti *Doug Liman*, *Paul Greengrass*, *Tony Gilroy* menjadi sumber referensi *fast cutting* yang diterapkan dalam karya dokudrama ini. Aksi adu tembak dalam film tersebut dikemas dalam potongan gambar berdurasi pendek yang menambah kesan kacau. Adegan adu tembak dalam film ini digunakan sebagai referensi dalam membangun reka adegan perampokan terutama dalam hal *editing* yaitu *cutting* gambar yang cepat dan penggunaan *background*.
- d. Program acara televisi *Titik Keajaiban*. Program televisi yang tayang di stasiun *Trans 7* yang tayang setiap Sabtu jam 18.00 WIB.

Program televisi digunakan sebagai referensi dalam pembuatan film dokudrama. Lebih khusus lagi untuk referensi film dokudrama yang menggunakan narasumber sebagai pembawa alur cerita.

## 2. Tinjauan pustaka

Selain tinjauan yang berupa karya, dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini juga menggunakan beberapa buku sebagai pegangan saat pra produksi maupun saat produksi untuk menguatkan pengaplikasian teknik *editing fast cutting*. Adapun buku-buku dirujuk sebagai dasar pembuatan karya sebagai berikut.

- a. *Raindance Producers' Lab Lo-To-No Budget Filmmaking* merupakan buku tentang *budgeting* film karangan Elliot Grove. Walaupun buku ini berisi tentang *budgeting* dalam sebuah produksi film, di dalamnya juga tertulis urutan proses peyuntingan gambar secara terperinci. Urutan proses *editing* yang tertulis dalam buku tersebut kemudian digunakan sebagai panduan dalam *editing* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*.
- b. Buku *Memahami Film* karangan Himawan Pratista yang berisi tentang penjelasan aspek-aspek naratif dan sinematik digunakan sebagai dasar pengetahuan mengenai unsur-unsur sinematik dalam film, proses pembuatan dan sampai dengan *editing*.
- c. *Grammar Of The Edit* karangan Roy Thompson dan Christopher J. Bowen yang berisi pengetahuan seputar *editing* film mulai dari

teknis *editing* sampai dengan motivasi *cutting*. Buku ini digunakan sebagai pedoman untuk *editing* film yang lebih lanjut.

- d. Buku karangan Fred Wibowo yang berjudul *Dasar-Dasar Produksi Program Televisi* terbitan PT. Gramedia. Berisi tentang bagaimana memproduksi atau membuat suatu program televisi. Buku ini dijadikan rujukan dalam membuat film dokudrama dan mempelajari langkah-langkah dalam pembuatan film dokudrama.
- e. Buku karangan Sony Set yang berjudul *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional* terbitan CV. Andi. Buku ini digunakan untuk mempelajari tentang apa itu dokudrama dan aspek-aspek didalamnya.
- f. Buku karangan Chandra Tanzil yang berjudul *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang -Gampang Susah* cetakan In-docs. Buku ini digunakan untuk memahami tentang dokumenter.
- g. *The Art Of Watching Film* karangan Joseph M. Boggs yang diterjemahkan oleh Drs. Asrul Sani berisi tentang detail dari cara menilai sebuah film. Buku ini digunakan sebagai panduan dalam memperkuat isi dari dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* agar lebih mudah dipahami oleh penonton.

## E. Landasan Penciptaan

### 1. *Airsoft Gun*

*Airsoft* adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian yang seringkali memperagakan peperangan antara polisi dan teroris. Permainan ini menggunakan replika senjata api yang disebut *airsoft gun*. Sejarah permainan ini berasal dari daerah Jepang pada tahun 1970an yang merupakan akibat dari ketatnya peraturan yang melarang kepemilikan senjata api.<sup>4</sup> Hal itu kemudian menarik para produsen untuk membuat senjata mainan dengan bentuk yang mirip dengan aslinya. Beberapa saat setelah itu permainan ini pun dikenal dan berkembang pesat di Eropa dan Amerika.

Kesalahpahaman tentang *airsoft gun* merupakan dasar dari terciptanya dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Menilik lebih dalam tentang *airsoft gun*, Sebenarnya *airsoft gun* merupakan replika senjata api yang dikategorikan sebagai mainan. Bentuknya beragam seperti pistol, *revolver*, *sniper rifle*, *shotgun* dan bahkan senjata berat seperti *bazooka*. *Airsoft gun* menggunakan peluru atau biasa disebut BB (*Ballbearing*) yang terbuat dari bahan plastik berbentuk bulat dengan *caliber* 6 mm. Peluru ini dilontarkan dengan tenaga gas dari *green gas* dan juga *CO<sub>2</sub>* / karbon

---

<sup>4</sup> [www.airsoftgun.co.id/sejarah-singkat-permainan-airsoft-gun-di-indonesia/](http://www.airsoftgun.co.id/sejarah-singkat-permainan-airsoft-gun-di-indonesia/) diakses pada 11-01-2017 00:25 WIB

dioksida dengan tekanan rata - rata sekitar 250 sampai dengan 450 FPS (*Feet Per Second*).

“FPS atau feet per second merupakan satuan kecepatan dari BB (Ballbearing) atau peluru yang dikeluarkan oleh Airsoft Gun tanpa menghiraukan berat dari BB (Ballbearing). Jadi bisa dikatakan FPS hanya menyatakan seberapa cepat peluru BB (Ballbearing) dikeluarkan tanpa mempresentasikan kekuatan (daya hancur) dari airsoft gun itu sendiri”<sup>5</sup>

Dengan kekuatan sebesar 250 sampai dengan 450 FPS tersebut bisa dikatakan bahwa *airsoft gun* merupakan mainan yang sebenarnya tidak begitu berbahaya. Oleh karena itu *airsoft gun* sering kali digunakan sebagai peralatan dalam olahraga *war game* atau perang-perangan.

*Airsoft gun* sering dikaitkan dengan kejahatan. Salah satunya tertulis dalam berita *online* Solopos dalam artikel berjudul *Perampokan Alfamart: Gondol Uang Rp1 Juta, Perampok Tembak Karyawan dengan Airsoft Gun*<sup>6</sup> dan *Alfamart Dirampok: Kejahatan di Mojosongo Tinggi, Polisi Intensifkan Patroli*<sup>7</sup>. Dalam artikel tersebut dituliskan bahwa *airsoft gun* digunakan sebagai alat kejahatan. Namun yang sebenarnya terjadi dalam kasus tersebut, senjata yang digunakan bukanlah *airsoft gun* melainkan *air gun*. Hal ini dikuatkan dengan kesaksian korban bahwa senjata yang digunakan dalam perampokan tersebut mengeluarkan peluru dengan bahan besi.

---

<sup>5</sup> Wawancara Zulma selaku Ketua *Club Airsoft Detasemen Cobra*. 7 November 2016 jam 20:38 WIB

<sup>6</sup> <http://solopos.com/2013/02/11/perampokan-alfamart-gondol-uang-rp1-juta-perampok-tembak-karyawan-dengan-airsoft-gun-377937> senin, 11-02-2013 16:34 WIB diakses pada 20-12-2016 12:47 WIB

<sup>7</sup> <http://solopos.com/2013/01/12/alfamart-dirampok--kejahatan-di-mojosongo-tinggi-polisi-intensifkan-patroli-378275> selasa, 12-02-2013 21:45 WIB diakses pada 20-12-2016 12:48 WIB

“Untuk pelurunya sendiri bentuknya bulet ya, itu kayak gotri sepeda motor itu lho yang dibagian laker motor”<sup>8</sup>

*Air gun* merupakan sebuah replika senjata api sama seperti *airsoft gun*. *Air gun* memiliki tekanan 2 kali lipat lebih besar jika dibandingkan dengan *airsoft gun*, tekanannya sendiri mulai dari 450 sampai dengan 900 FPS, kemudian untuk *calibernya* sendiri 4,5 mm sehingga menjadikan daya tembak dari *air gun* tersebut cukup kencang. *Air gun* menggunakan peluru dari bahan besi, alumunium, tembaga dan terkadang bisa juga menggunakan peluru senapan angin. Dengan tekanan tersebut, peluru yang dikeluarkan dari *air gun* dapat menembus kaca, triplek dan juga keramik sehingga bisa dibilang cukup berbahaya jika terkena anggota tubuh.

## 2. Dokudrama

Dokudrama merupakan salah satu jenis film yang masih termasuk dalam film dokumenter. Menurut Gerzone R. Ayawaila dalam bukunya yang berjudul *Dari Ide Sampai Produksi*, dokudrama merupakan salah satu dari jenis dokumenter yang merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya, hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung untuk direkonstruksi.

Penjelasan lain dari dokudrama juga disampaikan oleh Ronald Kaiser dalam *Problems of Docudrama-Legal and Otherwise* yang menjelaskan bahwa dokudrama merupakan dramatisasi dari kejadian nyata

---

<sup>8</sup> Wawancara Widodo selaku korban perampokan dengan menggunakan *airsoft gun*. 15 Oktober 2016 jam 13:17 WIB.

yang diperankan oleh aktor dan aktris dan menentang sebuah film dokumenter murni yang menggunakan pelaku dan kejadian nyata.<sup>9</sup> Dengan demikian secara sederhana format dokudrama bisa dikatakan format yang menggabungkan format dokumenter dan drama. Dokudrama mengangkat kejadian nyata yang benar-benar terjadi kemudian di dramatisasi dalam sebuah reka adegan dengan menggunakan aktor.

*“Fact-fiction, reality-based drama, or docudrama, as I prefer to call it, has become one of the most popular form of television to emerge in the 1980s and 1990s. this hybrid form has embraced single films ranging from Skokie, Ambush in Waco, The Atlanta Child Murders, Strange Justice (the Clearence Thomas-Anita Hill Story), and Pirates of Silicon Valley to miniseries such as Sinatra, Blind Ambition, and Washington: Behind Closed Doors. Docudramas have also invaded the feature industry with film such as Hurricane, A Perfect Storm, Schindler’s List, Malcolm X, and In the name of the Father. Because docudrama cover such a broad spectrum of dramatic form, it help to see it as divided into two strands, or two totally separate areas.”<sup>10</sup>*

Berdasarkan kutipan dari buku *Writing, Directing, and Producing documentary film and video* di atas, dokudrama atau bisa disebut juga *fact-fiction* atau *reality-based drama* menjadi salah satu format program televisi terpopuler yang muncul pada tahun 1980 dan 1990an. Format “gabungan” ini memunculkan beberapa film mulai dari *Skokie, Ambush in Waco, The Atlanta Child Murders, Strange Justice (the Clearence Thomas-Anita Hill Story)*, dan *Pirates of Silicon Valley* sampai *miniseries* seperti *Sinatra, Blind Ambition*, dan *Washington: Behind Closed Doors*. Dokudrama juga

<sup>9</sup> Kaiser, Ronald 1980, *Problems of Docudrama-Legal and Otherwise*, European Broadcast Union Review, Vol.31, No.4, hal 42

<sup>10</sup> Rosenthal, Alan., 2002. *Writing, directing, and producing documentary film and video 3<sup>rd</sup> edition*. Carbondale and Edwardsville, Southern Illinois University Press, Hal. 276

menginvasi industri *feature* dengan film seperti *Hurricane, A Perfect Storm, Schindler's List, Malcolm X, and In the name of the Father.*

Dokudrama di Indonesia sendiri pernah digunakan oleh Christine Hakim untuk memproduksi filmnya yang berjudul *Serambi*. Film ini bercerita tentang keadaan spiritual para korban pasca bencana *Tsunami* di Aceh. Format ini dipilih agar film *Serambi* menjadi lebih menarik sehingga dapat diputar di bioskop. Selain dalam film, format dokudrama juga diaplikasikan dalam program televisi. *Harta Tahta Wanita* di Trans TV dan *Cakrawala Kriminal* di ANTV merupakan contoh program televisi yang menggunakan format dokudrama.

Dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menghadirkan reka adegan perampokan yang menggunakan *airsoft gun* pada segmen pertama. Kasus tersebut kemudian dianalisa pada segmen berikutnya bahwa yang digunakan dalam perampokan tersebut bukan merupakan *airsoft gun* melainkan *air gun*.

### 3. *Fast Cutting*

*Fast cutting* adalah teknik *editing* yang menggabungkan beberapa *shot* berdurasi singkat (misalnya 3 detik atau kurang) secara berturut-turut.<sup>11</sup>

Hal ini dapat digunakan untuk menyampaikan banyak informasi yang

---

<sup>11</sup> Nelmes, Jill., 2003. *An Introduction to Film Studies*. Routledge. Psychology Press. Hal. 396

sangat cepat, atau untuk menyiratkan baik energi dan kekacauan. *Fast cutting* juga sering digunakan pada saat pengambilan gambar dialog antara dua karakter atau lebih. *Fast cutting* dengan cepat mengubah perspektif penonton untuk fokus pada reaksi karakter lain.

*“In recent history, a very fast paced editing style has become rather widespread. Some call this the MTV effect thanks to the quick cutting of many of the music videos once found on that cable network. This tendency has developed alarmingly to where a shot lasting more than three seconds is viewed by some producers and directors as “ boringly long. ” Quick cuts can be very effective, but they have their place like all styles.<sup>12</sup>”*

Teknik *editing fast cutting* atau yang sering disebut *MTV effect* dalam sejarahnya, teknik ini lebih sering digunakan pada *video* musik pada TV kabel atau TV berlangganan. Teknik *editing* ini sendiri berawal dari pandangan para produser dan sutradara yang menganggap durasi *video* lebih dari 3 detik sangat membosankan. *Fast cutting* akan sangat efektif jika ditempatkan pada posisi yang tepat.

Film *Psycho* (1960) merupakan salah satu contoh pengaplikasian teknik *editing fast cutting*. Film ini bisa dikatakan merupakan pelopor penggunaan teknik *editing fast cutting*. Salah satu adegan yang menjadi *icon* dalam film tersebut adalah adegan mandi. Dalam adegan berdurasi sekitar 3 menit tersebut, sekitar 55 potongan gambar berdurasi pendek disusun sedemikian rupa sehingga membuat penonton merasakan ketegangan dan *shock*. Adegan ini menjadi salah satu referensi dalam membentuk suasana

---

<sup>12</sup> Thompson, Roy & J. Bowen, Christopher., 2009. *Grammar of the Edit*, United States of America : Focal Press. Hal. 100

tegang melalui teknik *editing fast cutting*. *Shot* demi *shot* berdurasi pendek disusun dan diposisikan sedemikian rupa sehingga membentuk suasana tegang dalam reka adegan perampokan.

*Editing* pada film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini secara keseluruhan menggunakan perpindahan gambar yang dinamis terutama pada reka adegan perampokan. Dinamis yang dimaksud dalam film dokudrama ini adalah dengan membuat irama perpindahan gambar yang berubah-ubah mulai dari yang lambat sampai perpindahan gambar yang cepat. Irama perpindahan gambar yang cepat akan menciptakan suasana yang kacau sehingga membawa penonton untuk lebih masuk ke dalam suasana perampokan yang terjadi.

Untuk mengikat perhatian penonton, seorang pembuat film menggunakan berbagai macam cara salah satunya dengan menggunakan *suspense*. Unsur ini menciptakan suatu keadaan dimana perhatian menjadi lebih tinggi dengan cara menggugah rasa ingin tahu kita, biasanya dengan jalan “menyinggung” kemungkinan apa yang terjadi tanpa mengungkapkannya sama sekali.<sup>13</sup> Dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, *fast cutting* digunakan untuk menciptakan ketegangan atau *suspense*. Potongan gambar dengan durasi pendek dalam reka adegan yang dibuat dengan teknik *editing fast cutting*, mengubah sudut pandang

---

<sup>13</sup> Drs. Asrul Sani., 1992. Cara Menilai Sebuah Film. Jakarta, Yayasan Citra, Hal. 30

penonton dengan cepat sehingga dapat menciptakan ketegangan dan rasa ingin tahu penonton.

Karya dokudrama ini menggunakan teknik *editing fast cutting* yang dititikberatkan pada bagian reka adegan. *Fast cutting* mengubah persektif penonton dengan cepat sehingga akan menciptakan suasana yang kacau. Dengan terciptanya suasana yang kacau tersebut maka penonton akan lebih merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan perampokan dan akan lebih masuk ke dalam cerita yang disampaikan.

#### **F. Konsep Perwujudan**

Film dokudrama akan digunakan sebagai perwujudan dari tema dan permasalahan yang telah dijelaskan di atas. Dalam dokudrama ini narasumber akan berperan sebagai pembawa alur cerita. Dimana penjelasan atau pendapat dari narasumber akan diolah menjadi alur dalam dokudrama ini. Format dokudrama dipilih karena efektifitasnya. Format ini bisa dikatakan efektif karena dapat menarik dua kelompok penggemar film dokumenter ataupun film drama. Dalam dokudrama ini akan tersaji reka adegan sebagai ilustrasi agar penonton lebih mudah dalam menerima pesan yang disampaikan.

*Airsoft Gun Bukan Senjata Api* memiliki dua bagian utama yaitu bagian drama dan dokumenter. Kedua bagian ini akan dibagi sesuai dengan porsinya agar maksud dari film ini dapat tersampaikan pada penonton. Bagian drama dari film ini mencakup reka adegan dan permainan *airsoft gun* berskenario

pembebasan sandera. Bagian selanjutnya merupakan bagian documenter yang berisi pembahasan kasus perampokan, senjata yang sebenarnya digunakan sampai dengan fungsi sebenarnya dari replika senjata api tersebut.

Secara sederhana dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini dibagi menjadi tiga segmen sebagai berikut :

1. Bagian reka adegan sebagai pembuka film
2. Bagian pembahasan kasus
3. Bagian penutup

Bagian pembuka diawali dengan reka adegan perampokan sebuah toko. Adegan perampokan tersebut diselengi dengan kesaksian para korban sebagai pembawa alur cerita. Bagian kedua dari film ini akan membahas kasus perampokan bersenjata yang diklaim menggunakan *airsoft gun*. Pembahasan ini dilakukan oleh ketua organisasi *airsoft gun* serta Polisi. Segmen terakhir berisi kesimpulan dari kasus yang dibahas pada segmen kedua.

Reka adegan menjadi dasar cerita dalam dokudrama ini. Dengan demikian reka adegan perampokan dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* harus mampu menarik perhatian penonton. Seperti yang tertulis pada buku *Cara Menilai Sebuah Film*, pembuat film mempergunakan bermacam-macam cara dan teknik untuk menciptakan ketegangan atau *suspense*. Oleh karena itu pengaplikasian teknik *editing fast cutting* dapat memenuhi kebutuhan tersebut. *Fast cutting* menciptakan suasana yang kacau

sehingga penonton bisa merasakan ketegangan yang terjadi pada adegan perampokan tersebut.

Konsep *editing fast cutting* dalam film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* akan diterapkan pada reka adegan atau ilustrasi. Gambar-gambar yang didapatkan dari proses produksi akan dikemas dengan teknik ini dan ditambah dengan *backsound* dengan tema yang menegangkan. Penggunaan teknik ini pada dasarnya bertujuan untuk memberikan kesan yang menegangkan serta mengajak penonton untuk masuk lebih dalam ke situasi perampokan. Teknik *editing fast cutting* juga diaplikasikan pada permainan *airsoft gun*. Permainan ini mengangkat cerita pembebasan sandera yang ditawan oleh teroris.

### **G. Sistematika Penulisan**

Laporan ini disajikan dalam susunan empat bab yang pada masing-masing bab terdiri dari sub bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan sumber penciptaan, landasan penciptaan, konsep perwujudan dan sistematika penulisan.

## BAB II. PROSES PENCIPTAAN

Bab ini berisi tentang proses penciptaan karya dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* mulai dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

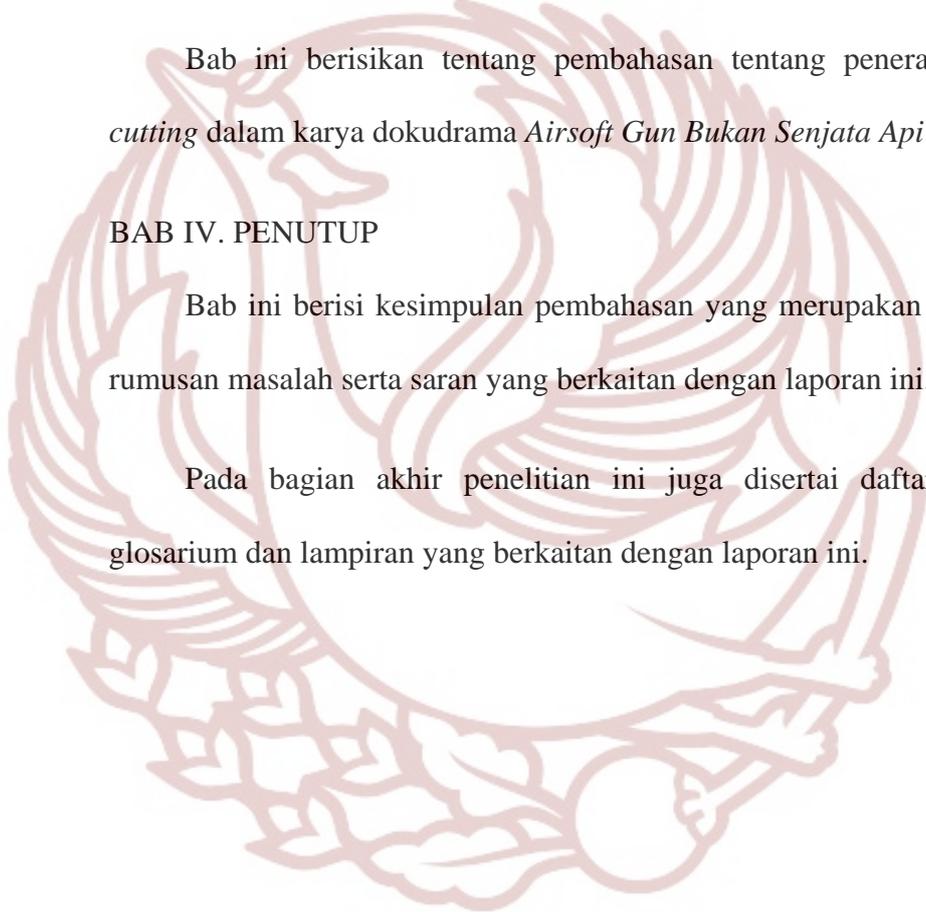
## BAB III. DESKRIPSI KARYA

Bab ini berisikan tentang pembahasan tentang penerapan *fast cutting* dalam karya dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*.

## BAB IV. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan pembahasan yang merupakan jawaban rumusan masalah serta saran yang berkaitan dengan laporan ini.

Pada bagian akhir penelitian ini juga disertai daftar acuan, glosarium dan lampiran yang berkaitan dengan laporan ini.



## BAB II

### PROSES PENCIPTAAN

#### A. Pra Produksi

##### 1. Pemahaman Tema

Sebagai jumlah menyeluruh dari semua unsur, tema berfungsi sebagai faktor dasar pemersatu dalam sebuah film.<sup>14</sup> Oleh karena itu, pemahaman terhadap sebuah tema menjadi sangat penting dalam proses pembuatan sebuah karya audio visual.

Proses *editing* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sebuah karya audio visual. Walaupun berada pada tahap terakhir bukan berarti seorang *editor* tidak terlibat dalam proses sebelumnya. Layaknya sutradara, proses seorang *editor* juga dimulai dari praproduksi. Alur proses *editor* dimulai dengan memahami tema dari karya audio visual yang akan dibuat.

*Editor* sebagai penyunting gambar harus dapat memaksimalkan hasil dari proses praproduksi dan produksi dalam proses pembuatan sebuah karya audio visual. Oleh karena itu pemahaman tema dan konsep dari sutradara maupun penata kamera merupakan hal pertama yang dilakukan sebelum menentukan konsep *editing* demi terciptanya karya audio visual yang maksimal.

---

<sup>14</sup> Drs. Asrul Sani., 1992. Cara Menilai Sebuah Film. Jakarta, Yayasan Citra, Hal. 14

Pada dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* secara garis besar tema penyalahgunaan *airsoft gun* disajikan menjadi sebuah dokudrama dengan tempo yang cepat oleh sutradara. Konsep dasar dari sutradara tersebut kemudian dikuatkan dengan pengambilan gambar yang menggunakan *subjective shot* dan *handheld* oleh penata kamera atau *director of photography*.

*Editor* dalam pasca produksi layaknya seorang koki yang memadukan beberapa bahan makanan dan kemudian mengolahnya menjadi masakan yang enak untuk dinikmati. Dalam hal ini bahan *editor* adalah berupa audio maupun *video* hasil proses produksi. *Editor* harus dapat mengakomodasi bahan tersebut kemudian mengolahnya menjadi sebuah karya audio visual yang maksimal.

## 2. Penentuan Konsep *Editing*

*Editor* tidak bisa berdiri sendiri dalam sebuah karya audio visual. Begitu juga dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Konsep *editing* harus selaras dengan konsep visual sutradara dan penata kamera. *Fast cutting* dalam dokudrama ini didasari oleh oleh konsep visual sutradara yang ingin menggunakan tempo cepat. Dengan demikian pemilihan konsep *editing fast cutting* menjadi sangat cocok untuk mengakomodasi konsep visual dari sutradara.

Konsep *editing fast cutting* difokuskan pada bagian reka adegan perampokan di segmen pertama. Segmen ini menjadi fokus utama dalam

menggunakan teknik *editing fast cutting*. Segmen pertama berisi pembuka film dan reka adegan perampokan. Selain itu, teknik *editing fast cutting* juga digunakan pada adegan permainan *airsoft gun*.

### 3. Penjadwalan Pasca Produksi

Perencanaan pasca produksi juga dilakukan sebelum proses produksi dilangsungkan. Dalam proses ini diputuskan bahwa *editing* film dilakukan segera setelah produksi pada satu tempat berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menjaga *mood* yang telah diperoleh dalam proses produksi. Selain itu dengan dilakukannya proses *editing* yang seperti ini maka akan segera diketahui kekurangan *shot* yang terjadi dalam proses produksi. Dengan demikian *editor* dan sutradara dapat segera mempertimbangkan penambahan *footage*.

### 4. Persiapan *Hardware* Dan *Software*

*Editor* bertanggung jawab penuh dalam pemilihan *hardware* dan *software* yang digunakan pada proses pasca produksi. Dengan mempertimbangan efektivitas, kualitas, dan anggaran dana, alat yang dipilih harus dapat membantu mewujudkan konsep visual yang telah direncanakan.

Pada proses pembuatan dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, *hardware* dan *software* antara lain :

- a. *Hardware*
  - Komputer *editing*

Komputer *editing* merupakan perangkat utama yang menunjang kinerja *editor* dalam proses pasca produksi. Dalam proses pasca produksi *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* komputer yang digunakan memiliki spesifikasi Processor AMD Bulldozer Fx 6100, Motherboard MSI, VGA HIS, RAM 8 Gb dengan single monitor Philips 18,5 inch. Walaupun bukan yang terbaik, komputer ini sanggup menangani *project Airsoft Gun Bukan Senjata Api* dengan resolusi Full HD 1920x1080 dengan lancar.



Gambar 4 : Komputer Yang Digunakan Dalam Proses *Editing*  
Sumber : Setyo Aji Candra Budiharto (2015)

- Laptop

Laptop digunakan sebagai sarana *backup* data dan *logging* pada produksi *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Laptop dipilih karena mobilitasnya dalam segi ukuran sehingga dapat melakukan *backup* data dan *logging* langsung pada lokasi pengambilan gambar.



Gambar 5 : Laptop Yang Digunakan Untuk *Logging*  
Sumber : <https://www.asus.com/id/Notebooks/A43SJ/>  
diakses pada 19-1-2017 jam 11:43 WIB

- *Harddisk*

*Harddisk* merupakan media penyimpanan *file*. Dalam proses produksi *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, dua buah *harddisk* digunakan sebagai media penyimpanan *file*. *Harddisk* yang pertama merupakan *harddisk* internal yang tertanam pada laptop. Sedangkan yang kedua merupakan *harddisk eksternal* sebagai penyimpanan data utama.



Gambar 6 : *Harddisk Eksternal*  
Sumber : [www.us.toshiba.com/storage/external](http://www.us.toshiba.com/storage/external)  
diakses pada 19-1-2017 jam 11:46 WIB

Penggunaan kedua *harddisk* tersebut bertujuan untuk mengamankan data dari hal yang tidak diinginkan seperti *corrupt* atau hilangnya data.

b. *Software*

Proses *editing* pada era produksi film digital seperti sekarang ini tidak lepas dari peranan *software*. *Software* berfungsi sebagai *interface* dalam melakukan proses *editing*. Selain itu *software* berperan untuk mendukung kinerja *hardware* dalam *editing*.

Belakangan ini *software editing* film mulai beraneka ragam seperti *Adobe Premiere Pro*, *Final Cut*, *Avid*, *Sony Vegas* dan sebagainya. Dalam pemilihan *software editing*, seorang *editor* harus mengenal kelebihan dan kekurangan *software* yang akan digunakannya demi efektivitas proses pasca produksi.

*Software Adobe Premiere Pro CS 6* dipilih dalam proses *editing* film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Pemilihan *software* tersebut didasari oleh kebiasaan *editor* menggunakan *Premiere Pro*. *Software editing Premiere Pro CS 6* bukanlah produk terbaru dari *Adobe* akan tetapi *software* tersebut mempunyai fitur yang sudah sangat cukup untuk menangani *project* film dokudrama ini.

*Adobe After Effect CS 6* juga digunakan untuk pendukung proses *editing*. *Software* ini digunakan untuk membuat *motion graphic* dan *special effect* dalam proses pasca produksi.

## B. Produksi

Proses produksi film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini berlangsung selama kurang lebih satu bulan. Waktu satu bulan disini bukan berarti produksi dilakukan setiap hari selama satu bulan akan tetapi produksi dibagi menjadi beberapa kali. Dalam kurun waktu satu bulan tersebut proses pengambilan gambar dibagi menjadi beberapa tahap berdasarkan lokasi.

Pada proses produksi, *editor* membantu dalam melakukan *recording audio*. Selain membuat efisiensi kru produksi, dalam proses *recording audio* ini *editor* dapat memperoleh bayangan tentang alur wawancara yang nantinya akan dimasukkan ke dalam proses pasca produksi.



Gambar 7 : *Editor* Membantu Proses Perekaman Suara  
Sumber : Ariestya Hayuningtyas (2014)

Selagi menjalankan tugasnya dalam merekam suara, *editor* juga menandai dialog siapa dan bagian mana yang sekiranya dapat dimasukan ke dalam alur cerita. Dengan demikian dalam proses *editing* nanti, *editor* sedikit banyak telah terbantu dalam proses *first assembly*.

### C. Pasca Produksi

Proses pasca produksi atau dikenal juga sebagai proses *editing* merupakan proses yang sangat penting. Dalam tahap ini *editor* memberikan peran terbesarnya dalam pembuatan film. Proses ini layaknya menyusun kepingan *puzzle* menjadi satu rangkaian gambar yang utuh. Karena begitu pentingnya proses *editing*, maka peranan *editor* hampir dapat disamakan dengan peranan sutradara.

Proses pasca produksi dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* secara umum memiliki alur kerja yang tidak begitu berbeda dengan *editing* pada film drama.

*“Editors need discipline so they are not overwhelmed by the multitude of variables. Classical film editing has developed a methodology which structures the work process into precise stages. Each stage has its own procedure and order. The methodology of classical film editing is very similar in every country around the world.”<sup>15</sup>*

Berdasarkan dari buku *Raindance Lo-To-No Budget Filmmaking* struktur proses kerja *editing* film telah dikembangkan ke tahap yang tepat sehingga pada setiap negara di dunia peroses *editing* film mempunyai metodologi yang sangat mirip. Setiap tahap *editing* memiliki prosedur dan ketentuan sendiri.

---

<sup>15</sup> Grove, Elliot., 2004. *Raindance Lo-To-No Budget Filmmaking*. Great Britain . Focal Press. Hal. 169

Prosedur tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam proses *editing* film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Prosedur tersebut adalah sebagai berikut :<sup>16</sup>

1. *Logging*
2. *First Assembly*
3. *Rough Cut and Variations*
4. *First Cut*
5. *Fine Cut*
6. *Final Cut*

Tahapan di atas menjadi referensi dalam proses pasca produksi dalam film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Dari rangkaian proses tersebut, *editing* dokudrama ini tidak menggunakannya dengan sama persis. Proses tersebut diadaptasi dan dilakukan sedikit perubahan agar lebih efisien. Mengacu dari tahapan di atas, berikut ini adalah tahapan yang dilakukan pada dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* :

### 1. *Logging*

Secara umum *Logging* adalah proses yang dilakukan *editor* saat produksi untuk mengurutkan dan memberi label pada *video* hasil produksi. Setiap *take* dapat berisi catatan dari sutradara dan DOP. Proses ini adalah pertama kalinya *editor* melihat materi *editing*. Selain melihat materi

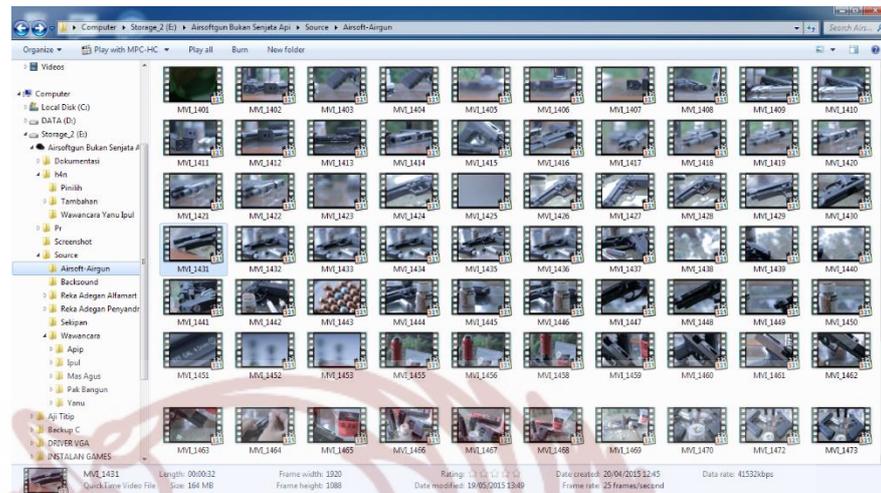
---

<sup>16</sup> Grove, Elliot., 2004. *Raindance Lo-To-No Budget Filmmaking*. Great Britain . Focal Press. Hal. 169-170

*editing*, proses *Logging* adalah proses dimana *editor* menyusun gambaran *editing* secara umum yang nantinya akan diterapkan ke dalam film.

Proses *Logging* pada produksi dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* *editor* dibantu oleh seorang *crew* yang menangani bagian ini. Proses *Logging* dimulai dengan *logging script*. *Logging script* merupakan sebuah catatan dari setiap *shot* pada proses produksi. Dalam *logging script* terdapat catatan dari sutradara dan DOP yang berisi keterangan apakah suatu *shot* itu bagus, buruk, ataukah menjadi pilihan dalam proses *editingnya* nanti. *Logging script* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini dibuat seorang *crew* dan dibantu oleh *editor*. *Logging script* ini dibuat agar pemilihan gambar dalam proses *editing* menjadi lebih mudah.

Proses *logging* kemudian dilanjutkan dengan *membackup* file dari memory kamera ke *harddisk* laptop. Proses *backup* file dilakukan dua kali agar lebih aman dari resiko data *corrupt*. Penataan file kemudian dilakukan setelah proses *backup* selesai. Hal ini dilakukan agar file dapat dengan mudah ditemukan saat proses *editing* berlangsung.



Gambar 8 : *Management File*  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Setiap *shot* dimasukkan ke dalam sebuah *folder* yang dikelompokkan berdasarkan adegan. Gambar di atas merupakan contoh pengelompokan *source video*. *Source video* yang berisi gambar perbandingan *airsoft gun* dan *air gun* dikelompokkan dalam *folder Airsoft - Airgun*.

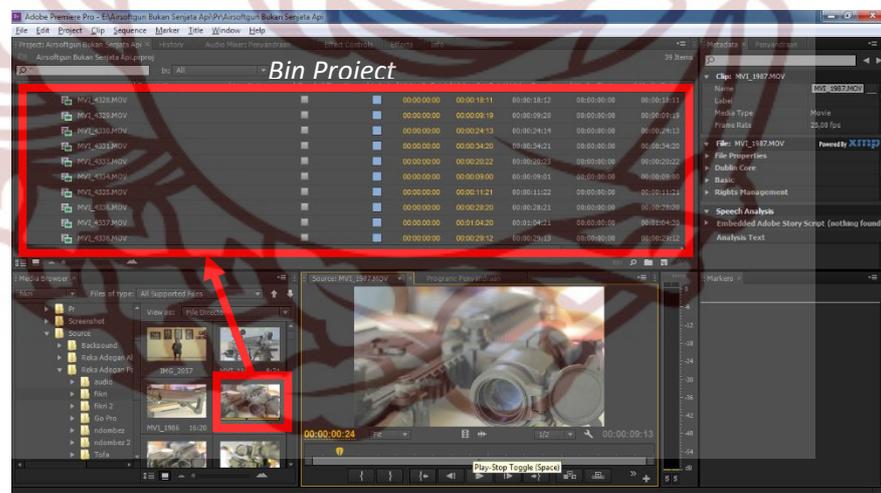
## 2. *First Assembly*

*First Assembly* merupakan tahapan awal dalam *editing*. Tahapan ini merupakan tahapan dimana *editor* membuat sketsa dari keseluruhan film. Pada *First Assembly*, *editor* merangkai setiap *shot* sehingga membentuk rangkaian cerita. Ada puluhan kemungkinan kombinasi yang dapat dipilih oleh seorang *editor* untuk satu urutan sederhana ini, yang masing-masing menciptakan suasana yang berbeda dan menceritakan cerita yang berbeda.

*Editing* pada produksi film profesional biasanya dimulai segera setelah proses pengambilan gambar. *Editor* akan segera bergeser

merangkai adegan untuk dilihat bersama sutradara dan produser. Pada tahap ini seringkali *editor* dan sutradara memutuskan penambahan *footage* dari adegan penting yang diperlukan untuk menambah pilihan rangkaian adegan terbaik selama proses *editing* berlangsung.

*Editing* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menggunakan *software Adobe Premiere Pro Cs 6*. Proses dimulai dengan proses penyeleksian *file* yang kemudian dimasukkan ke dalam *bin* pada *Premiere*. File dalam *Premiere* diorganisir agar mempermudah dalam pencarian sehingga mempercepat kinerja *editor*. Penataan file dalam *project Airsoft Gun Bukan Senjata Api* hanya dikelompokkan berdasarkan lokasi pengambilan gambar dan ukuran *shot* seperti pada gambar di bawah ini.

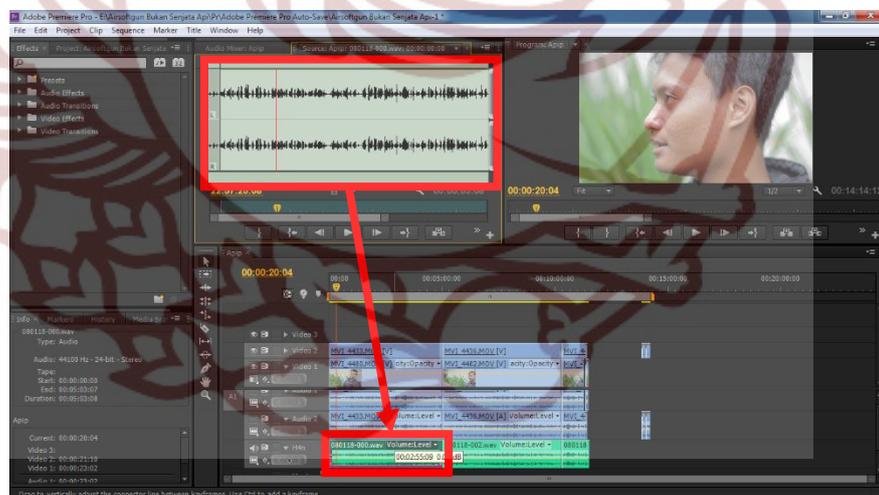


Gambar 9 : *Bin Project Premiere*  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Permainan *airsoft gun* merupakan bagian pertama yang dibuat karena proses pengambilan gambarnya dilakukan lebih dahulu. Pada pembuatan *adegan permainan airsoft gun* ini, *source* gambar penyelamatan sandera yang semula direncanakan sebagai *insert* gambar

pada saat wawancara kemudian dirubah menjadi sebuah adegan tersendiri. Perubahan rencana ini didasari karena gambar-gambar penggrebkan kurang begitu mendukung informasi dari narasumber. Setelah sutradara menyetujui konsep tersebut, *editor* kemudian mulai merangkai gambar-gambar penggrebkan sebagai pembuka film.

Proses selanjutnya adalah proses pembuatan alur cerita. Proses ini dimulai dengan sinkronisasi audio dari eksternal *recorder* dan *video* dari kamera. Proses sinkronisasi audio dilakukan dengan cara manual yaitu menyatukan *file* demi *file* sehingga audio menjadi sinkron. Hal ini dilakukan karena dalam proses sinkronisasi secara manual, *editor* dapat menyortir dialog dari narasumber secara bersamaan.



Gambar 10 : Proses Sync Audio  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Dialog dari narasumber kemudian diurutkan menjadi sebuah rangkain cerita. Hal ini penting dilakukan karena dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini dialog dari narasumber adalah pembawa alur

cerita dalam film. Pada gambar 10, *source* audio yang sudah diseleksi kemudian diselaraskan dengan *file video*.

Pada tahap *first assembly* ini biasanya *editor* membuat beberapa pilihan alur cerita yang dibuat. Beberapa pilihan alur cerita ini akan tetap disimpan karena akan sangat membantu ketika *editor* kehabisan ide.<sup>17</sup> *Editing* dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* juga membuat beberapa alternatif alur cerita. Dengan dibuatnya pilihan tersebut, *editor* dapat membandingkan antara beberapa opsi *editing* agar dapat menciptakan hasil *editing* terbaik. Salah satu alternatif cerita menempatkan permainan *airsoft gun* hanya sebagai *insert* gambar pada saat wawancara narasumber. Akan tetapi alternatif itu tidak digunakan dengan pertimbangan bahwa penggunaan adegan permainan *airsoft gun* sebagai *insert* tidak bisa merepresentasikan keasyikan dalam permainannya.

### 3. *Rough Cut and Variations*

*Rough Cut and variations* merupakan tahap dimana setiap *scene* mulai diletakkan secara berurutan. *Scene* dalam *Rough Cut* ditempatkan secara berurutan. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan mengecek kesinambungan atau *continuity* dari setiap *scenanya*. Langkah ini sangat penting dalam proses *editing* untuk revisi dan mencoba ide-ide baru. Proses ini dapat memakan waktu hingga tiga bulan dalam pengerjaannya. Setiap

---

<sup>17</sup> Grove, Elliot., 2004. *Raindance Lo-To-No Budget Filmmaking*. Great Britain . Focal Press. Hal. 170

*editor* bekerja dengan caranya masing-masing. Terkadang *editor* bekerja sendiri dan menunjukkan hasil kerjanya kepada sutradara dan produser setelah beberapa hari atau minggu. Beberapa *editor* terkadang bekerjasama dengan sutradara untuk mendiskusikan setiap nuansa yang akan dibentuk.

Hasil dari *editing* pada tahap *First Assembly* kemudian diolah lebih lanjut dan mulai ditambahkan insert gambar. Penambahan *insert* pada tahap *First Assembly* ini hanya sebatas pemilihan gambar yang kemudian dimasukkan ke dalam *timeline editing*. Pemilihan gambar disini dilakukan dengan menggunakan fasilitas *source monitor* yang sudah disediakan pada *Premiere*. *Insert* gambar yang akan dimasukkan ke dalam *timeline* terlebih dahulu diseleksi detik keberapa yang akan digunakan.

#### 4. *First Cut*

*First cut* merupakan tahapan lebih lanjut setelah *Rough Cut* disetujui oleh *editor*, sutradara dan produser. Pilihan dan urutan gambar pada dasarnya tetap walaupun perubahan masih bisa dilakukan. Dalam tahap *First Cut* ini proporsi, struktur, ritme, dan penekanan dalam film mulai diperhatikan.

Reka adegan perampokan pada segmen pertama merupakan bagian yang menjadi fokus pertama *editor* dalam proses *editing* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Bagian ini menjadi fokus pertama karena penggunaan teknik *editing fast cutting* mayoritas ada pada bagian ini.

Beberapa *background* ditambahkan untuk membantu mengatur ritme dari setiap *cutting*.



Gambar 11 : *Timeline* segmen 1  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

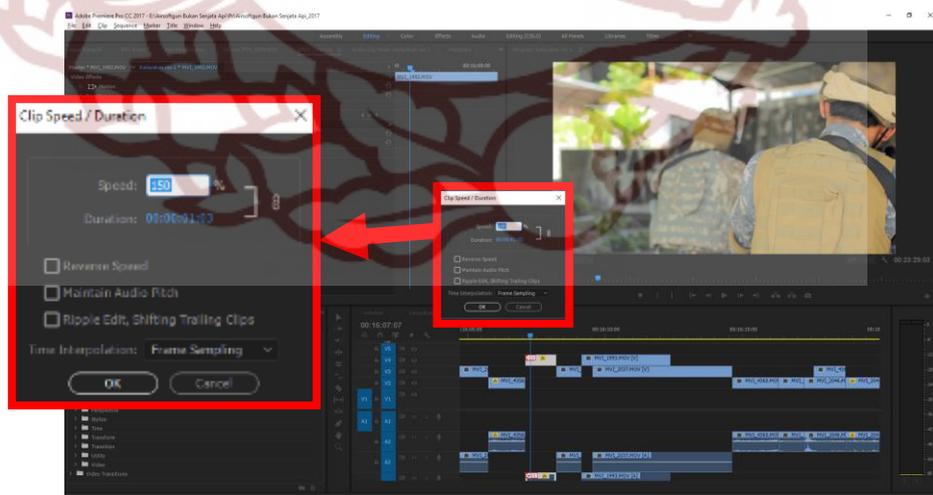
Gambar di atas merupakan *timeline* dari reka adegan perampokan. *Shot* demi *shot* dari reka adegan perampokan mulai disusun menjadi sebuah alur cerita. Secara umum proses *editing* pada segmen 1 ini dimulai dengan meletakkan *video* dengan ukuran gambar yang luas pada *video* 1. Pada *video* 2 dan 3, gambar dengan komposisi *medium close up* atau *close up* diletakkan sebagai *insert*.

Pada segmen kedua dan ketiga sebagian besar berisi wawancara dari narasumber. Pada kedua segmen ini hal yang menjadi perhatian *editor* adalah titik jenuh penonton karena segmen ini berisikan penjelasan dari para narasumber. Dengan demikian proses *First Cut* pada kedua segmen ini cenderung lebih mengutamakan penempatan *insert* gambar demi mengantisipasi kejenuhan penonton.

## 5. *Fine Cut*

Pada tahap *Fine Cut* proses *editing* sudah tidak berfokus lagi pada keseluruhan film. *Fine Cut* lebih mengacu pada detail dari setiap *cutting* gambar yang sudah dilakukan pada tahap *First Cut*. Hal ini berarti durasi dari setiap *shot* benar-benar diperhatikan agar lebih memperkuat ritme dan struktur film secara keseluruhan. Pada proses *Fine Cut* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, editor hanya merapikan hasil dari proses *First Cut*.

Bagian permainan *Airsoft Gun* merupakan bagian yang menjadi perhatian karena *source* gambar hasil produksi pada permainan *airsoft gun* ini kurang mendukung untuk digabungkan dengan *fast cutting* hal ini dikarenakan tempo permainan yang cukup lambat. Oleh karena itu *time remapping* dilakukan pada sebagian *file* agar *source* tersebut bisa sesuai dengan yang dikehendaki sutradara.



Gambar 12 : *Time Remapping*  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Beberapa *file video* dipercepat dari kecepatan sebenarnya untuk mendapatkan kesan dinamis dan mendukung konsep *editing fast cutting*.

Pada gambar 12, salah satu *video* dipercepat hingga 150 % karena tempo permainan *airsoft gun* dibuat lambat demi kepentingan produksi. Penentuan kecepatan *time remapping* disesuaikan dengan masing-masing *video* agar gerakan dari para pemain *airsoft* tetap terkesan natural.

Proses *Coloring* kemudian dilakukan setelah rangkaian gambar selesai dirapikan. *Coloring* yang digunakan pada dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini hanya sebatas *Coloring* natural. *Coloring* natural yang dimaksud disini pada dasarnya hanya membuat warna yang dihasilkan menjadi lebih natural.

Karena lokasi pengambilan gambar yang berbeda-beda, *Coloring* juga dibutuhkan untuk membuat seluruh rangkain film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini menjadi selaras. *Coloring* film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menggunakan *lumetri* pada *Premiere Pro*. *Plugin* ini sudah tersedia dalam paket instalasi *Premiere Pro*. *Plugin* ini sudah cukup memenuhi kebutuhan *coloring* film ini. Penyelarasan ini dilakukan dengan menyeimbangkan warna dari masing-masing *video*.

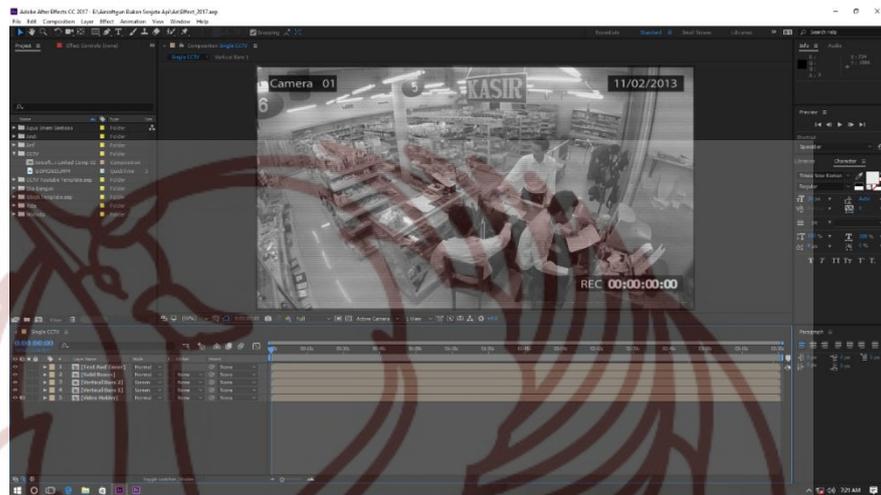


Gambar 13 : *Coloring* Pada Wawancara Narasumber  
 Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Gambar di atas merupakan salah satu contoh *coloring* yang dilakukan pada dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*. Gambar kiri merupakan *video* yang pada proses produksinya pada siang hari sehingga cahaya yang diperoleh cukup. Sedangkan gambar kanan merupakan lanjutan dari gambar kiri akan tetapi, pada proses pengambilan gambarnya sudah mencapai hampir pukul 18:00 WIB. Oleh karena itu cahaya pada *video* tersebut kurang. Proses *coloring* pada gambar kanan dilakukan dengan menggunakan gambar kiri sebagai panduan.

Reka adegan perampokan mendapat sentuhan yang berbeda dalam hal *coloring*. Dalam reka adegan perampokan tersebut warna yang digunakan cenderung warna *flat* dengan saturasi warna yang rendah. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana ingatan yang samar-samar agar memperkuat penjelasan dari korban. Pada salah satu *shot* yang merupakan representasi dari CCTV, juga diberikan sentuhan yang berbeda. Pada *shot* ini efek warna hitam putih serta penambahan efek *grain* dilakukan untuk

menciptakan kesan *video* CCTV. Selain itu penambahan teks berupa tanggal, nama kamera dan juga *timecode* turut dilakukan untuk menambah efek kamera CCTV seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 14 : *Coloring* Serta Penambahan Teks Pada *Shot* CCTV  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

## 6. *Final Cut*

Setelah *Fine Cut* disetujui oleh *editor*, sutradara dan produser, tahapan selanjutnya adalah *final cut*. *Final Cut* adalah tahapan terakhir dalam *editing* dimana pada proses ini *sound effect* dan *music* ditambahkan ke dalam *timeline editing*. Dalam produksi film profesional, tahapan ini adalah saat dimana bagian *sound designer* dan *music composer* bergabung dengan *editor*.

Pada dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, *editor* tidak dibantu oleh *sound designer* maupun *music composer*. Hal ini didasari karena konsep produksi yang minimalis dan lebih mengutamakan efektivitas *crew*. Oleh karena itu proses penambahan *sound effect* pada *Final Cut* ditangani sendiri oleh *editor*. Proses ini diawali dengan melihat

ulang seluruh rangkaian film dan mencari bagian yang terasa masih sepi dan bisa ditambahkan *music* ataupun *sound effect*. Pada bagian reka adegan, *background* dengan dengan tempo cepat juga ditambahkan untuk membantu menciptakan suasana yang tegang.

Selain penambahan *sound effect* dan *music*, penambahan grafis berupa *lower* serta judul dari film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* juga dilakukan dalam tahap *Final Cut* ini. *Grafis lower* dan judul dibuat dengan menggunakan *software After Effect*. Kedua grafis tersebut dibuat dengan gaya *glitch* untuk menambah ketegangan dalam adegan. Selain itu efek *glitch* sangat cocok digabungkan dengan *fast cutting*.



Gambar 15 : Grafis judul  
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

Setelah seluruh rangkaian film telah selesai dan disepakati bersama dengan sutradara, proses terakhir dari *editing* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* adalah *rendering*. *Rendering* merupakan proses dimana seluruh *file* hasil *editing* dikonversi menjadi sebuah *file video*. Dalam proses *rendering* dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini, format

yang digunakan adalah H.264 1920x1080p 25. Format ini dipilih karena *file* yang dihasilkan tidak mengalami penurunan kualitas yang cukup banyak dari *file* asli. Selain itu dengan format ini *file* yang dihasilkan tidak akan memakan *space harddisk* yang terlalu banyak.



## BAB III

### DESKRIPSI KARYA

#### A. Identitas Karya

1. Judul karya : *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*
2. Format : Dokudrama
3. Durasi : 24 menit
4. Tema karya : Memberikan pengetahuan yang mendalam tentang apa itu *airsoft gun* sekaligus mengungkap penyalahgunaan yang terjadi.
5. Segmentasi : Segmentasi dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini adalah remaja dan dewasa. Penentuan ini ditimbang dari materi yang disajikan, yang umumnya memerlukan pemahaman dengan tingkat intelegensi orang dewasa.
6. Maksud dan tujuan : Memberikan informasi serta pemahaman tentang *airsoft gun* sebagai penanggulangan terhadap penyalahgunaan.

7. Karakteristik : *Crime* (kriminal), *Educative* (pendidikan), *Game* (permainan), *Sport* (olahraga).
8. Sinopsis : Penggunaan senjata api dalam sebuah perampokan sangat lazim ditemui. Senjata tersebut diklaim dapat mempermudah proses perampokan karena dapat memberikan efek *pressure* pada korban. Namun dalam sebuah kasus perampokan *Alfamart* di kota Solo, perampok menggunakan senjata yang tidak semestinya yang disebut-sebut merupakan *Airsoft Gun*. Akan tetapi kalangan pecinta *Airsoft Gun* menolak berita tersebut dan mengatakan bahwa senjata yang digunakan itu bukanlah *Airsoft Gun*.

### **B. Visualisasi Karya**

Film *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* dikemas dalam bentuk dokudrama dengan narasumber sebagai pembawa alur cerita. *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* dibagi menjadi 3 segmen :

## 1. Segmen 1 : Reka Adegan



Gambar 16 : Screenshot segmen 1  
 Sumber : Setyo Aji Candra B (2017)  
 TC : 00:00:18'00" – 00:04:06'00"

Segmen pertama dengan durasi 3 menit 48 detik ini merupakan pembukaan dokudrama. Segmen ini berisi reka adegan perampokan yang terjadi pada sebuah *mini market* di kota Solo. Wawancara narasumber digunakan sebagai pembawa alur cerita dalam reka adegan perampokan ini. Narasumber dalam reka adegan ini merupakan korban dari kejadian perampokan yang sebenarnya. Reka adegan ini dimulai dari TC: 00:00:19'00" sampai dengan TC: 00:04:00'00". Ilustrasi perampokan disusun berdasarkan informasi dari narasumber. Dengan demikian urutan kejadiannya runtut seperti yang dialami oleh narasumber. Proses penyusunan gambarnya bergantian antara ilustrasi dengan cerita dari narasumber. Judul karya berada antara segmen 1 dan segmen 2 atau pada TC: 00:04:01'00" hingga TC: 00:04:08'00".

## 2. Segmen 2 : Pembahasan Kasus



Gambar 17 : Screenshot segmen 2  
 Sumber : Setyo Aji Candra B (2017)  
 TC : 00:04:50'00" – 00:12:40'00"

Segmen kedua berdurasi selama 11 menit 24 detik dimulai pada TC: 00:04:07'00" hingga TC: 00:15:31'00" Segmen kedua ini diawali dengan pernyataan korban yang melapor ke polsek Jebres dan kemudian dilanjutkan penjelasan kasus perampokan tersebut dari penyidik polsek Jebres. Segmen kedua ini juga berisi cara untuk membedakan *airsoft gun*, *air gun*, dan senjata api yang dipaparkan oleh pelaku olahraga *airsoft gun*. Narasumber yang merupakan pelaku olahraga *airsoft gun* ini juga memberikan masukan tentang cara bertidak dengan tepat jika berada di bawah tolongan senjata. Segmen kedua ini juga menjelaskan alasan tindak kejahatan menggunakan mainan atau replika senjata api. Pada TC: 00:12:18'00" terdapat penjelasan dari pihak POLRI tentang kebijakan untuk kepemilikan *airsoft gun*. Cara

menanggulangi penyalahgunaan *airsoft gun* juga disampaikan oleh narasumber yang seorang polisi dengan kegemaran bermain *airsoft gun* ini.

### 3. Segmen 3 : Penutup



Gambar 18 : *Screenshot* segmen 3  
 Sumber : Setyo Aji Candra B (2017)  
 TC : 00:15:56'00" – 00:23:09'00"

Segmen ketiga dimulai pada TC: 00:15:31'00". Segmen ini diawali dengan sekelompok orang yang sedang melakukan persiapan dengan senjata. Adegan ini memperlihatkan peralatan apa saja yang digunakan dalam permainan, termasuk perlengkapan keamanan yang harus digunakan. Meskipun tidak terdapat penjelasan secara lisan, gambar yang detail mampu memberi keterangan kepada penonton. Bagian selanjutnya menunjukkan permainan *airsoft gun* yang menggunakan skenario penyelamatan sandera. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam adegan permainan *airsoft gun* ini adalah teknik *handheld* dengan penerapan teknik *editing fast cutting* dalam proses pasca produksinya.

Selanjutnya terdapat komentar narasumber dari pihak POLRI tentang kemungkinan yang bisa terjadi apabila *airsoft gun* terus menerus digunakan sebagai alat kejahatan. Terdapat juga penjelasan narasumber dari pihak pelaku olahraga *airsoft gun* tentang langkah pencegahan yang dilakukan agar *airsoft gun* tidak digunakan sebagai alat kejahatan. Narasumber ini juga memberikan pemahaman bahwa alat kejahatan yang sering digunakan bukanlah *airsoft gun* melainkan *air gun*. Kedua narasumber juga memberikan sisi positif yang bisa diperoleh dari permainan *airsoft gun*.

### C. Penerapan *Fast Cutting*

Teknik *editing fast cutting* dalam film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini menjadi fokus utama dalam proses penyuntingan gambar. Secara umum teknik *editing fast cutting* digunakan untuk menciptakan suasana kacau dalam suatu adegan. Hal ini dilakukan untuk memperkuat dramatisasi sehingga dapat membawa penonton lebih masuk ke dalam cerita. Pada film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*, *fast cutting* diaplikasikan dalam beberapa adegan berikut :

#### 1. Reka Adegan Perampokan

Reka adegan merupakan merupakan bagian yang tak bisa dilepaskan dari sebuah film dokudrama. Seperti dalam film dokudrama lainnya, *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menyajikan reka adegan sebagai

salah satu unsur dalam filmnya. Reka adegan pada dokudrama ini ditempatkan pada bagian awal film.

Reka adegan dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini diawali dengan perpindahan gambar yang lambat. Perpindahan gambar dibuat semakin cepat seiring dengan adegan yang terjadi. Peningkatan irama perpindahan gambar ini dilakukan untuk memainkan emosi penonton. Penonton yang semula dibuat nyaman dengan irama pemotongan gambar yang lambat kemudian digiring perlahan menuju irama pemotongan gambar yang lebih cepat. Dengan meningkatnya irama pemotongan gambar tersebut ditambah dengan perpindahan perspektif penonton tersebut, maka suasana yang kacau dapat terbentuk.

*Fast Cutting* dalam reka adegan perampokan diterapkan hampir pada setiap potongan gambar. Hal ini dilakukan untuk membentuk suasana kacau melalui *fast cutting*. Dalam pengaplikasiannya, pemotongan gambar sedikit demi sedikit dibuat lebih cepat agar penonton dapat merasakan ketegangan yang terjadi pada perampokan yang sesungguhnya.

Wawancara narasumber digunakan sebagai pembawa alur cerita dalam reka adegan perampokan. Porsi pembagian reka adegan tetap dijaga agar wawancara narasumber tidak terlalu mendominasi reka adegan dan tidak merusak *mood* yang sudah terbangun dari tempo perpindahan gambar yang cepat.



Gambar 19 : *Fast Cutting* Pada Reka Adegan Perampokan

Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

TC: 00:02:12'00" – 00:02:18'00"

Gambar di atas merupakan potongan gambar dari pengaplikasian *fast cutting* dalam reka adegan perampokan pada TC: 00:02:12'00" sampai 00:02:18'00". Secara umum, pengaplikasian teknik *editing fast cutting* pada segmen 1 ini bisa dikatakan berhasil untuk menciptakan ketegangan dalam perampokan. Melalui *fast cutting*, penonton dipaksa untuk berpindah perspektif secara cepat sehingga menciptakan kesan kacau dan tegang dalam adegan tersebut.

## 2. *Bumper Opening*

*Bumper Opening* Film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* diletakkan setelah reka adegan perampokan. *Opening* film ini berisi cuplikan reka adegan perampokan yang ditambah dengan grafis berupa judul film. Pada bagian ini, beberapa potongan adegan dari reka adegan perampokan disusun dalam durasi 16 detik. Dalam *bumper opening* film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini terdiri dari cuplikan adegan perampokan yang setiap *shot*nya berdurasi kurang dari 2 detik. Pemilihan adegan ini dilakukan karena reka adegan perampokan dapat mewakili keseluruhan film. *Bumper opening* ini diakhiri dengan grafis judul *Airsoft Gun Bukan Senjata Api*.

Pengaplikasian *fast cutting* dalam *bumper opening* ini digunakan untuk memberi kilas balik dari ketegangan dalam reka adegan perampokan. Dengan demikian, fungsi *fast cutting* sebagai pemberi lebih banyak informasi dalam durasi yang singkat dapat bermanfaat pada bagian ini. Dalam durasi 16 detik, penonton diajak untuk mengingat kembali kejadian yang terjadi dalam reka adegan perampokan melalui rangkaian *shot* pendek.

## 3. *Permainan Airsoft Gun*

Hampir serupa dengan reka adegan, *sequence* permainan *airsoft gun* mengaplikasikan teknik *editing fast cutting* dalam membentuk suasana yang kacau. Pengaplikasian *fast cutting* pada *sequence* ini

menciptakan suasana permainan *airsoft gun* yang dinamis. Suasana yang dinamis tersebut dibuat agar penonton dapat merasakan keasyikan dan ketegangan dari permainan *airsoft gun*.



Gambar 20 : *Fast Cutting* Pada Adegan Persiapan Pasukan  
 Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)  
 TC: 00:15:31'00" – 00:15:37'00"

Permainan *Airsoft Gun* ini diawali dengan adegan sekelompok pasukan yang sedang melakukan persiapan sebelum misi menyelamatkan sandera. *Fast cutting* dalam adegan ini digunakan untuk menggabungkan *shot* pendek berisi persiapan serta perlengkapan yang mereka gunakan. *Shot* tersebut kemudian dirangkai dan diiringi dengan *background* bertempo cepat yang dapat menambah dramatisasi adegan.

Dengan demikian suasana dari persiapan pasukan tersebut menjadi kacau. Efek kacau dari pengaplikasian teknik *editing fast cutting* pada adegan ini ditujukan agar penonton bertanya-tanya dengan apa yang akan mereka lakukan setelahnya.



Gambar 21 : *Fast Cutting* Pada Adegan Permainan *Airsoft Gun*

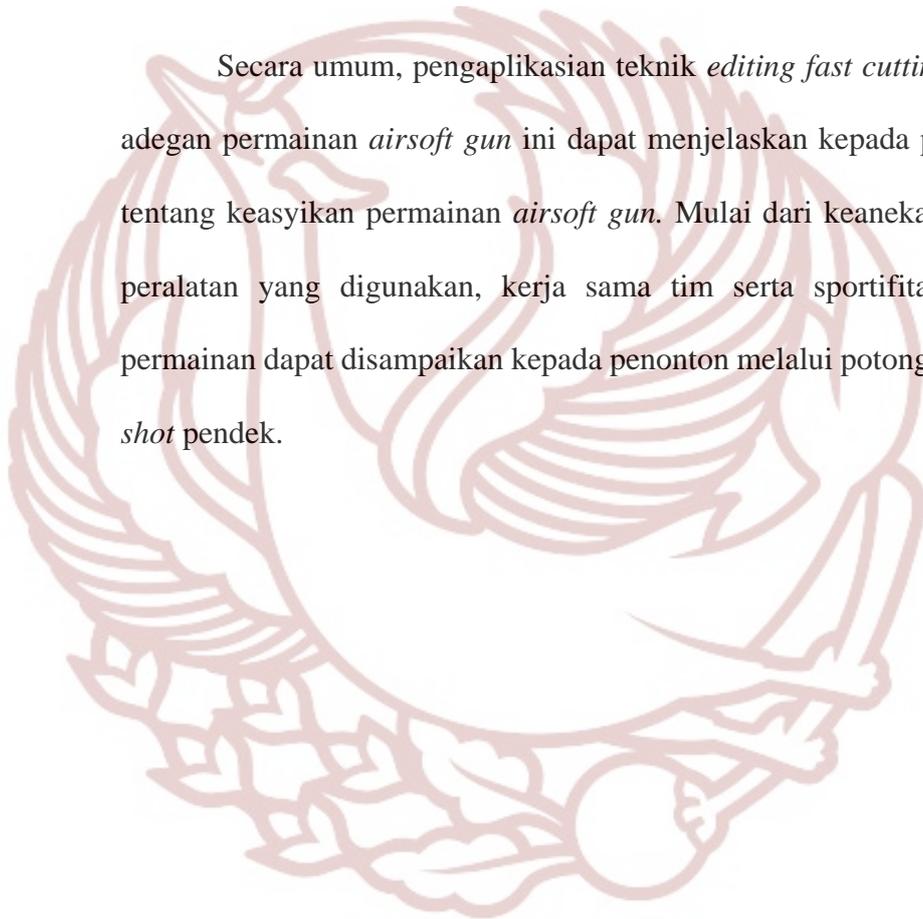
Sumber : Setyo Aji Candra B (2016)

TC 00:16:15'00" – 00:16:21'00"

Adegan berikutnya merupakan lanjutan dari persiapan di mana sekelompok pasukan tersebut telah sampai di lokasi dan bersiap untuk melaksanakan misi penyelamatan. Dalam adegan permainan *Airsoft Gun* ini, penonton dibawa untuk merasakan keasyikan dan ketegangan dalam permainan tersebut melalui teknik *editing fast cutting*. Hal ini

dikuatkan dengan pengaplikasian teknik *handheld* pada pengambilan gambar. *Shot-shot* pendek dengan durasi kurang dari 3 detik disusun dengan teknik *editing fast cutting* kemudian diselaraskan dengan *backsound* sehingga menciptakan suasana permainan yang cepat dan dinamis.

Secara umum, pengaplikasian teknik *editing fast cutting* dalam adegan permainan *airsoft gun* ini dapat menjelaskan kepada penonton tentang keasyikan permainan *airsoft gun*. Mulai dari keanekaragaman peralatan yang digunakan, kerja sama tim serta sportifitas dalam permainan dapat disampaikan kepada penonton melalui potongan *shot - shot* pendek.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* menggunakan teknik *editing fast cutting* sebagai konsep penyuntingan gambar utama. Teknik *editing fast cutting* ini memberikan sentuhan baru pada *editing* dokudrama di Indonesia. Penggunaan *fast cutting* pada reka adegan perampokan membawa penonton merasakan suasana perampokan yang terjadi. Hal ini dikuatkan dengan penggunaan teknik *handheld* pada pengambilan gambar dan penambahan *backsound* pada *editing* sebagai penguat dalam menciptakan rangkaian adegan yang kacau dan menegangkan.

Penggunaan *fast cutting* dalam reka adegan pada film dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* ini dapat menciptakan suasana yang kacau. Dengan terciptanya suasana kacau ini, penonton dapat lebih merasakan suasana yang terjadi pada saat perampokan. Oleh karena itu penonton akan lebih terbawa ke dalam cerita yang disajikan dokudrama ini. Hal ini disajikan dalam *insert* gambar pada wawancara narasumber. Beberapa *shot* dengan durasi pendek dengan berbagai informasi diselipkan dalam wawancara guna menguatkan pendapat dari narasumber.

Menerapkan *fast cutting* dalam film dokudrama membutuhkan metode yang harus dikuasai oleh *editor*, penata kamera, serta sutradara. Pemahaman tentang *fast cutting* yang akan diterapkan dalam dokudrama harus dicapai oleh

ketiga divisi tersebut karena *fast cutting* tidak bisa berdiri sendiri. Oleh karena itu perencanaan dan persamaan visi oleh *editor*, penata kamera serta sutradara dalam tahap praproduksi menjadi salah satu kunci utama keberhasilan dalam penerapan teknik *editing fast cutting* ini.

## B. Saran

*Fast cutting* tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus didukung oleh pengambilan gambar yang sesuai. Oleh karena itu proses praproduksi dan penyelarasan ide dengan divisi lain akan sangat menentukan hasil dari karya audio visual yang menggunakan teknik *editing* ini. Selain itu pemilihan posisi *fast cutting* yang tepat juga perlu dipertimbangkan secara teliti karena *fast cutting* tidak bisa ditempatkan pada sembarang tempat. Pemilihan posisi yang salah dapat mengganggu visual sehingga membuat penonton tidak nyaman. Dengan kata lain *fast cutting* seperti pisau bermata dua dimana dapat sangat membantu membangun suasana tegang dalam suatu adegan akan tetapi *fast cutting* juga dapat merusak adegan tersebut.

*Fast Cutting* dalam dokudrama *Airsoft Gun Bukan Senjata Api* memang bisa dikatakan kurang begitu berhasil karena keterbatasan waktu dan proses pra produksi yang terburu-buru. Oleh sebab itu, perencanaan dan persiapan produksi yang cukup akan sangat membantu keberhasilan pengaplikasian teknik *editing fast cutting* dalam dokudrama.

Untuk mahasiswa yang hendak membuat karya dokudrama dengan menggunakan teknik *editing fast cutting* diharapkan untuk dapat lebih

dikembangkan. Masih banyak teknik *editing* yang masih bisa diterapkan dalam dokudrama misalnya *jump cut*, *cross cut* dan lain sebagainya.



## DAFTAR ACUAN

### A. Sumber Buku :

- Chandra Tanzil. 2010. *Pemula Dalam Film Dokumenter:Gampang-Gampang Susah*. Jakarta Pusat: In-docs.
- Drs. Asrul Sani. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Fajar Nugroho. 2007. *Cara Pinter Bikin Film Dokumenter*. Yogyakarta: Indonesia cerdas.
- Fred Wibowo. 1997. *Dasar-dasar Produksi Program Televisi*. Jakarta: PT.Gramedia
- Grove, Elliot. 2004. *Raindance Lo-To-No Budget Filmmaking*. Great Britain: Focal Press.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*, Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Nelmes, Jill. 2003. *An Introduction to Film Studies*. Routledge: Psychology Press.
- Rosenthal, Alan. 2002. *Writing, directing, and producing documentary film and video 3<sup>rd</sup> edition*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press
- Sony Set. 2008. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Thompson, Roy & J. Bowen, Christopher. 2009. *Grammar of the Edit*, United States of America: Focal Press.

### B. Sumber Internet :

<http://www.cnnindonesia.com/internasional/20141028112606-134-8463/mudahnya-membeli-senjata-api-di-amerika/> diakses pada 8-12-2016 jam 20:23 WIB

<http://www.airsoftgun.co.id/sejarah-singkat-permainan-airsoft-gun-di-indonesia/> diakses pada 11-01-2017 00:25 WIB

<http://solopos.com/2013/02/11/perampokan-alfamart-gondol-uang-rp1-juta-perampok-tembak-karyawan-dengan-airsoft-gun-377937> senin, 11-02-2013 16:34 WIB diakses pada 20-12-2016 12:47 WIB

<http://solopos.com/2013/01/12/alfamart-dirampok--kejahatan-di-mojosongo-tinggi-polisi-intensifkan-patrol-378275> selasa, 12-02-2013 21:45 WIB diakses pada 20-12-2016 12:48 WIB

[www.youtube.com/watch?v=3MYCatvOH\\_A&t=7s](http://www.youtube.com/watch?v=3MYCatvOH_A&t=7s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

[www.youtube.com/watch?v=xTM5iNkxjBE&t=28s](http://www.youtube.com/watch?v=xTM5iNkxjBE&t=28s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

[www.youtube.com/watch?v=ZTJyXL0Tx9g&t=39s](http://www.youtube.com/watch?v=ZTJyXL0Tx9g&t=39s) diakses pada 18-1-2017 jam 13:50 WIB

<https://www.asus.com/id/Notebooks/A43SJ/> diakses pada 19-1-2017 jam 11:43 WIB

[www.us.toshiba.com/storage/external](http://www.us.toshiba.com/storage/external) diakses pada 19-1-2017 jam 11:46 WIB

### **C. Sumber Film :**

Psycho, Alfred Hitchcock, 1960

Bourne Trilogy, Doug Liman, Paul Greengrass, Tony Gilroy, 2002, 2004, 2007, 2014

## GLOSARIUM

### A.

*Air Gun* Replika senjata api berpeluru besi / gotri yang biasanya digunakan dalam olahraga menembak

*Airsoft Gun* Replika senjata api berpeluru plastik / atom yang biasa digunakan dalam permainan *war game*

### B.

*Backsound* Suara latar belakang

*Ballbearing* Peluru senjata api mainan yang berbentuk bulat

*Bin* Keranjang atau *folder* dalam *software Premiere*

### C.

*Caliber* Ukuran peluru

*Continuity* Keselarasan atau kesinambungan

*Corrupt* *File* rusak

*Crew* Kerabat kerja produksi

### F.

*Fast Cutting* Teknik *editing* yang menggabungkan beberapa *shot* berdurasi singkat (misalnya 3 detik atau kurang) secara berturut-turut

*Flashback* Kilas balik

*FPS (Feet Per Second)* Satuan kecepatan dari BB (*Ballbearing*) atau peluru yang dikeluarkan oleh *Airsoft Gun* tanpa menghiraukan berat dari BB (*Ballbearing*). Jadi bisa dikatakan FPS hanya menyatakan seberapa cepat peluru BB (*Ballbearing*) dikeluarkan tanpa mempresentasikan kekuatan (daya hancur) dari *airsoft gun* itu sendiri.

**G.**

*Glitch* Efek yang menambahkan pergerakan gambar yang menciptakan pergerakan gambar yang kabur

*Green Gas* Gas yang digunakan sebagai pendorong peluru dalam *airsoft gun*

**I.**

*Interface* Tampilan antarmuka

**L.**

*Logging Script* Catatan yang berisi setiap *shot* beserta keterangan tambahan dari sutradara dan DOP

**M.**

*Music Composer* Orang yang bertugas untuk mendesain musik dalam film

**R.**

*Recording Audio* Proses perekaman audio

*Rendering* Proses pengemasan hasil edit ke dalam bentuk *video*

**S.**

*Sound Designer* Orang yang bertugas untuk mendesain efek suara dalam film

*Sound Effect* Efek suara

*Source* Sumber data / *file* yang belum melalui tahap *editing*

*Source Monitor* Monitor kedua pada *Premiere Pro* yang digunakan untuk menampilkan sumber data / *file* yang belum melalui tahap *editing*

*Space Harddisk* Kapasitas *Harddisk*

*Special Effect* Efek tambahan yang menyertakan manipulasi objek diluar adegan

*Subjective Shot* Pengambilan gambar yang mewakili penglihatan suatu objek

*Suspense* Ketegangan yang timbul akibat ketidakpastian / tanpa penjelasan

## T.

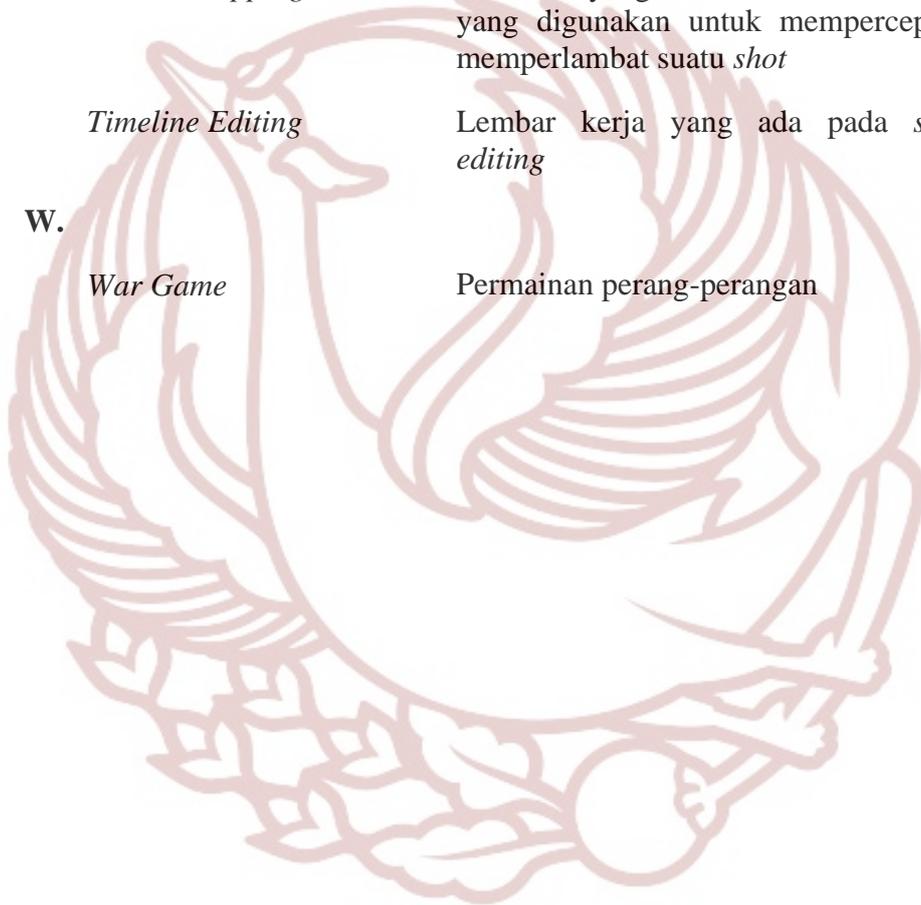
*Take* Pengambilan gambar

*Time Remapping* Suatu alat yang tersedia dalam *Premiere Pro* yang digunakan untuk mempercepat atau memperlambat suatu *shot*

*Timeline Editing* Lembar kerja yang ada pada *software editing*

## W.

*War Game* Permainan perang-perangan





**LAMPIRAN**

***Treatment***  
**AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API**

Judul : Airsoft Gun Bukan Senjata Api  
 Durasi : 24 Menit  
 Director : Henry Ismawan  
 DoP : Henry Ismawan  
 Editor : Setyo Aji Candra Budiharto

NO	VISUAL	AUDIO	DESKRIPSI
1	<i>Blank video</i>		
2	<i>Bumper ISI</i>		
3	Judul Film		
4	Reka adegan dan wawancara narasumber	Wawancara korban, <i>Ambience</i> toko dan <i>Backsound</i>	Kombinasi dari reka adegan perampokan diselingi wawancara narasumber
5	<i>Bumper Film</i>	<i>Backsound</i>	Potongan singkat reka adegan
6	Wawancara Mas Widodo	Audio Wawancara	Kelanjutan kasus
7	Wawancara Pak Joko	Audio Wawancara	Tanggapan kasus perampokan
8	Wawancara Mas Agus	Audio Wawancara	Tanggapan kasus, perbedaan <i>airsoft gun</i> dan <i>air gun</i> , perbandingan akibat tembakan, alasan penggunaan <i>air gun</i>
9	Wawancara Pak Eka	Audio Wawancara	<i>Airsoft gun</i> menurut polisi, izin <i>airsoft gun</i> , aturan membawa di muka umum
10	Wawancara Pak Joko	Audio Wawancara	Hukum penyalahgunaan
11	Permainan <i>airsoft gun</i> penyelamatan sandera	<i>Backsound</i>	
12	Wawancara Pak Eka	Audio Wawancara	Efek penyalahgunaan <i>airsoft gun</i> , tindakan kepolisian untuk mengurangi penyalahgunaan, efek positif <i>airsoft gun</i>
13	Wawancara Mas Agus	Audio Wawancara	<i>Airsoft gun</i> dalam <i>club</i> , sosialisasi <i>airsoft gun</i> oleh <i>club</i> , efek positif <i>airsoft gun</i>
14	<i>Credit title</i>	<i>Backsound</i>	

**Naskah Reka Adegan**  
**AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API**

**SC.1 INT. DALAM ALFAMART. MALAM.**

**CAST. ANDI, GILANG, WIDODO**

Andi, Gilang dan Widodo melakukan rutinitas pekerjaan di Alfamart. Gilang terlihat sibuk melakukan fully barang sekaligus menatanya. Andi dan Widodo berada di belakang meja kasir. Andi sibuk di depan computer sedangkan Widodo sibuk melakukan pembukuan.

CUT TO

**SC.2 INT. DALAM ALFAMART. MALAM.**

**CAST. ANDI, GILANG, WIDODO, RANI**

Terlihat Rani datang kemudian disambut oleh Gilang.

**GILANG**

Selamat datang, selamat berbelanja

**RANI**

(Cuek dan terus berjalan ke arah lorong kedua)

Rani kemudian mulai terlihat mencari barang pada lorong tersebut sembari melirik ke arah kasir. Gilang yang mulai curiga membuntuti Rani sekaligus melanjutkan pekerjaannya. Rani melanjutkan berkeliling mencari-cari barang sembari melihat situasi. Setelah itu rani berjalan ke arah meja kasir dan membeli pulsa

**RANI**

Beli pulsa ya mas.

Lima ribu aja.

**WIDODO**

Iya.

(sambal melakukan pengisian pulsa)

**RANI**

Yak udah.

(Rani kemudian keluar)

**WIDODO**

Terima kasih sudah berbelanja.

Gilang kemudian berjalan ke arah meja kasir dan menyampaikan kecurigaannya.

**GILANG**

Aneh, muter-muter dari tadi Cuma beli pulsa.

**ANDI**

Dari tadi mondar-mandir gak beli satu barang apapun.

**WIDODO**

Halah, paling yang dicai ndak ada.

Gilang kemudian berjalan ke depan meja kasir, sejenak melihat keluar dan kemudian jongkok untuk memperbaiki tali sepatunya yang terlepas.

CUT TO

**SC.3 EXT. LUAR ALFAMART. MALAM.**

**CAST. RAMPOK, SOPIR**

Terlihat Sopir memboncengkan Rampok mondar-mandir di depan Alfamart. Sopir berhenti di depan Alfamart kemudian Rampok bergegas turun lalu masuk ke Alfamart.

CUT TO

**SC.4 INT. DALAM ALFAMART. MALAM.**

**CAST. RAMPOK, ANDI, GILANG, WIDODO**

Rampok masuk menodongkan senjata lalu menembak belakang kepala Gilang yang sedang jongkok didepan meja kasir.

**RAMPOK**

Uang, uang, serahkan uangnya.  
(sambil menembakkan air gunnya)

**GILANG**

(Ketakutan, terus jongkok dan kemudian memegang belakang kepalanya)

**ANDI**

(Mulai panik dan beranjak dari kursi)

**WIDODO**

(Ketakutan dan beranjak ke pojok)

**RAMPOK**

(Rampok mulai menembak dengan membabi buta)

**GILANG**

(Pura-pura pingsan setelah tertembak)

Andi yang ketakutan kemudian mengambil uang dan meletakkannya di atas meja kasir.

**ANDI**

(Mengambil uang dan meletakkannya di atas meja kasir)

**RAMPOK**

(Melihat keadaan luar)

**ANDI**

(Mencuri kesempatan dan lari ke lantai dua)

**RAMPOK**

(Masih sibuk melihat kondisi luar)

**WIDODO**

(Melihat Andi lari keatas, kemudian lari menyusul Andi)

**RAMPOK**

(Menyadari Widodo lari, mulai panik kemudian bergegas mengambil uang lalu mengejar Widodo sambil terus menembak)

Hey... hey... kemana kamu!!!

CUT TO

**SC.5 INT. DALAM ALFAMART LANTAI 2. MALAM.**

**CAST. RAMPOK, ANDI, WIDODO**

Rampok menggedor-gedor pintu kemudian Andi dan Widodo menahan pintu. Beberapa saat kemudian suasana sudah sepi kemudian andi melihat keluar.

**ANDI**

Wis aman Do

Andi dan Widodo kemudian keluar dan turun untuk melihat kondisi Gilang.

CUT TO

**SC.6 INT. DALAM ALFAMART. MALAM.**

**CAST. RAMPOK, ANDI, GILANG, WIDODO**

Rampok lari keluar kemudian setelah beberapa saat, Andi dan Widodo turun dan melihat kondisi Gilang.

**Logging Script Reka Adegan**  
**AIRSOFT GUN BUKAN SENJATA API**

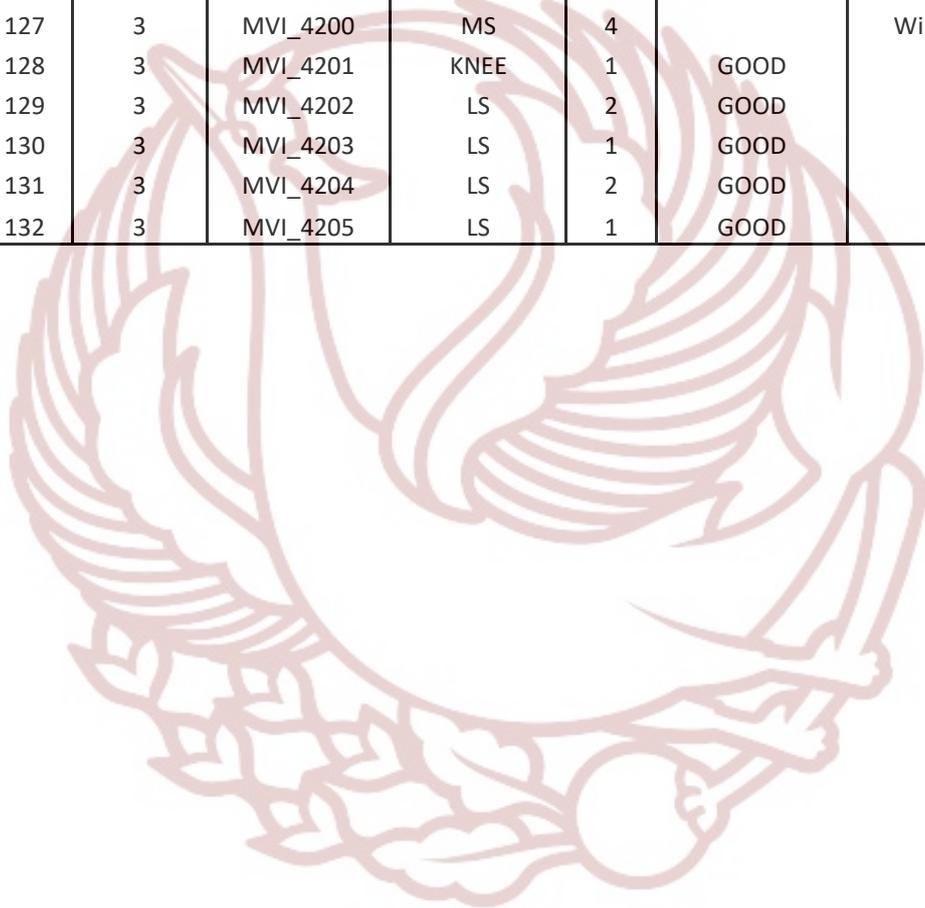
Director : Henry Ismawan  
DOP : Henry Ismawan  
Editor : Setyo Aji Candra Budiharto

NO	CAMERA	FILE NAME	SIZE	TAKE	GOOD/ NOT GOOD	DESCRIPTION
1	1	MVI_0037	LS	1	NOT GOOD	Bocor
2	1	MVI_0039	KNEE - MS	1	GOOD	
3	1	MVI_0040	MS	1	GOOD	
4	1	MVI_0041	MS	1	NOT GOOD	
5	1	MVI_0042	MS	1	GOOD	
6	1	MVI_0043	LS	1	GOOD	
7	1	MVI_0044	MS	1	NOT GOOD	
8	1	MVI_0045	MS	1	NOT GOOD	
9	1	MVI_0047	CU	1	GOOD	
10	1	MVI_0048	CU	1	GOOD	
11	1	MVI_0049	CU	1	GOOD	
12	1	MVI_0050		1	NOT GOOD	
13	1	MVI_0051	MS	1	GOOD	
14	1	MVI_0052	MS	1	GOOD	
15	1	MVI_0053	LS	1	NOT GOOD	
16	1	MVI_0055	LS	1	NOT GOOD	
17	1	MVI_0056	LS	1	NOT GOOD	
18	1	MVI_0057	MS	1	NOT GOOD	
19	1	MVI_0058	KNEE	1	GOOD	
20	1	MVI_0060	CU	1	GOOD	Will be used
21	1	MVI_0061	CU	1	GOOD	
22	1	MVI_0062	CU	1	GOOD	
23	1	MVI_0063	MS	1	GOOD	
24	1	MVI_0065	CU	1		
25	1	MVI_0066	CU	1	GOOD	
26	1	MVI_0067	CU	1	GOOD	
27	1	MVI_0073	MS	1		Will be used
28	1	MVI_0074	MS	2	GOOD	
29	1	MVI_0075	CU	2	GOOD	
30	1	MVI_0076	MS	2	GOOD	
31	1	MVI_0077	ECU	2	GOOD	
32	1	MVI_0078	MS	2	NOT GOOD	
33	1	MVI_0079	MS	2	NOT GOOD	

34	1	MVI_0080	MS	2		Will be used
35	1	MVI_0081	MS	2		Will be used
36	1	MVI_0082	LS	2	GOOD	
37	1	MVI_0083	CU	2		Will be used
38	1	MVI_0084	CU	2		Will be used
39	1	MVI_0085	CU	2	GOOD	
40	1	MVI_0086	CU	2	GOOD	
41	1	MVI_0087	MS	2	GOOD	
42	1	MVI_0088	MS	2		Will be used
43	1	MVI_0089	MS	1	GOOD	
44	1	MVI_0090	MS	1	GOOD	
45	1	MVI_0091	MS	2	GOOD	
46	1	MVI_0109	LS - MS	1	GOOD	
47	1	MVI_0113	MS	1	GOOD	
48	1	MVI_0114	MS	1	NOT GOOD	
49	1	MVI_0116	MS	2		Will be used
50	1	MVI_0117	MS	3	GOOD	
51	1	MVI_0119	LS	4	NOT GOOD	
52	1	MVI_0120	LS	5	NOT GOOD	
53	1	MVI_0121	CU	1	GOOD	
54	1	MVI_0122	CU	1	GOOD	
55	1	MVI_0123	CU	1	NOT GOOD	
56	1	MVI_0124	CU	2	NOT GOOD	
57	1	MVI_0125	CU	3	GOOD	
58	1	MVI_0126	MS	1	NOT GOOD	
59	1	MVI_0127	MS	2	GOOD	
60	1	MVI_0128	MS	1	NOT GOOD	
61	1	MVI_0129	MS	2	GOOD	
62	1	MVI_0130	MS	3	GOOD	
63	1	MVI_0131	MS	1		Will be used
64	1	MVI_0132	MS	2	GOOD	
65	1	MVI_0133	CU	1		Will be used
66	1	MVI_0134	CU	2		Will be used
67	1	MVI_0135	CU	3	GOOD	
68	1	MVI_0137			NOT GOOD	
69	1	MVI_0138	MS	1	GOOD	
70	1	MVI_0139	MS	1		Will be used
71	1	MVI_0140	CU	1	GOOD	
72	1	MVI_0141	CU	2	NOT GOOD	
73	1	MVI_0142	CU	3	GOOD	
74	1	MVI_0143	CU	4	GOOD	
75	2	MVI_3434		1	NOT GOOD	

76	2	MVI_3435	MS	1	GOOD	
77	2	MVI_3436	CU	1	GOOD	
78	2	MVI_3437	MS	1		Will be used
79	2	MVI_3438	MS	1	NOT GOOD	
80	2	MVI_3440	CU	1	GOOD	
81	2	MVI_3441	CU	1	GOOD	
82	2	MVI_3443	MS	1	GOOD	
83	2	MVI_3444	MS - CU	1	GOOD	
84	2	MVI_3445	MS	1		Will be used
85	2	MVI_3446	MS	1	GOOD	
86	2	MVI_3447	MS	1		Will be used
87	2	MVI_3448	MS	2	GOOD	
88	2	MVI_3451	MS	1		Will be used
89	2	MVI_3452	MS	2	NOT GOOD	
90	2	MVI_3453	CU	1	GOOD	
91	2	MVI_3454	MS	1		Will be used
92	2	MVI_3455	MS	2	GOOD	
93	2	MVI_3457	MS	1	GOOD	
94	2	MVI_3458	KNEE	1		Will be used
95	2	MVI_3459	CU	1	NOT GOOD	
96	2	MVI_3460	MS	1	GOOD	
97	2	MVI_3461	CU	1	GOOD	
98	2	MVI_3462	MS	1	GOOD	
99	2	MVI_3463	MS	2	GOOD	
100	2	MVI_3464	MS	1	GOOD	
101	3	MVI_4174			NOT GOOD	
102	3	MVI_4175			NOT GOOD	
103	3	MVI_4176	CU			Will be used
104	3	MVI_4177	CU		NOT GOOD	
105	3	MVI_4178	CU		NOT GOOD	
106	3	MVI_4179	ELS		GOOD	
107	3	MVI_4180	LS		GOOD	
108	3	MVI_4181	MS			Will be used
109	3	MVI_4182	LS - MS			Will be used
110	3	MVI_4183	MS		GOOD	
111	3	MVI_4184	MS		GOOD	
112	3	MVI_4185			NOT GOOD	
113	3	MVI_4186			NOT GOOD	
114	3	MVI_4187	ELS	1	GOOD	
115	3	MVI_4188	ELS	2	GOOD	
116	3	MVI_4189	ELS	1		Will be used
117	3	MVI_4190			NOT GOOD	

118	3	MVI_4191				NOT GOOD	
119	3	MVI_4192	CU			NOT GOOD	
120	3	MVI_4193	MS			NOT GOOD	
121	3	MVI_4194	MS				Will be used
122	3	MVI_4195				NOT GOOD	
123	3	MVI_4196				NOT GOOD	
124	3	MVI_4197	MS	1			Will be used
125	3	MVI_4198	MS	2			Will be used
126	3	MVI_4199	MS	3			Will be used
127	3	MVI_4200	MS	4			Will be used
128	3	MVI_4201	KNEE	1		GOOD	
129	3	MVI_4202	LS	2		GOOD	
130	3	MVI_4203	LS	1		GOOD	
131	3	MVI_4204	LS	2		GOOD	
132	3	MVI_4205	LS	1		GOOD	



## Transkrip Wawancara Widodo

**File Video** : MVI\_9930

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:42:16

*Q : Sebelum kejadian berlangsung apa yang mas Widodo lakukan?*

A : Eeee... sewaktu itu saya masuk shift malem bersama dua rekan saya namanya Andi sama Gilang. Awalnya kami melakukan rutinitas seperti biasa seperti ee... bikin harga, cek plano sama ee fully barang. Tapi setelah itu tiba-tiba dateng seseorang yang wajahnya ditutup slayer sama... sama... memakai helm.

**File Video** : MVI\_9931

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:12:12

*Q : Sewaktu orang itu masuk apa yang dia lakukan?*

A : Eee... dia langsung menodongkan pistol sama bilang uang uang keluarkan uang gitu.

**File Video** : MVI\_9932

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:13:11

*Q : Perasaan mas Widodo sama teman-teman waktu di todong itu gimana?*

A : Ya otomatis kami ketakutan soalnya ee kami masih awam soal senjata.

**File Video** : MVI\_9933

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:10:02

*Q : Orang itu Cuma menodongkan pistol apa nembak juga?*

A : Dia sempet nembak juga mas.

**File Video** : MVI\_9934

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:30:23

*Q : Siapa yang di tembak dan bagian mana yang kena?*

A : Yang ditembak eee ketiga-tiganya kena mas. Kalo Gilang itu kena di leher bagian belakan kalo Andi bagian kepala atas sebelah sini sama kalo saya kena tangan sama apa... sini satu sama jari.

**File Video** : MVI\_993

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:54:24

*Q : Setelah tertembak bagaimana reaksi mas Andi?*

A : Kalo mas andi sih kesakitan bagian kepalanya dia pegangi kepala

*Q : Setelah mas Andi tertembak sasaran berikutnya siapa?*

A : sasaran berikutnya Gilang, dia tertembak di bagian leher belakan.. leher bagian belakang

*Q : Kalo mas Widodo sendiri?*

A : Kalo saya saya kena di jari ini satu teruss di sini satu sama sini sama di tangan yang ini satu.

**File Video** : MVI\_9936

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:33:03

*Q : Melihat dua teman mas Widodo tertembak, reaksi mas Widodo gimana?*

A : Yaa saya bingung mas soale saya waktu itu nggak tau harus ngapain soale blank mas

*Q : Mas Widodo sempet berfikir gak kalo itu hanya pistol mainan?*

A : Awalnya sih gak kepikiran mas taunya ya setelah tertembak itu di tangan keluar darah itu baru tau kalo itu pistol bukan pistol sungguhan.

*Q : Kira-kira berapa total peluru yang kena tubuh mas Widodo?*

A : Lima kalo gak salah

*Q : Di bagian mana aja?*

A : Di bagian jari eeee sin sinii pundak satu lengan ini... lengan atas satu lengan bawah satu.... lengan bawah dua.

**File Video** : MVI\_9937

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:44:06

*Q : Setelah itu apa yang mas Widodo dan teman-teman lakukan?*

A : Begitu ada kesempatan, teman saya Andi langsung lari ke lantai dua. Sementara Gilang itu pura-pura pingsan, kalo saya sendiri saya cari cari timing yang tempat yang tepat buat melarikan diri juga.

**File Video** : MVI\_9939

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:14:14

*Q : Setelah itu apa yang mas Widodo dan teman-teman lakukan?*

A : Saat pelaku melihat kondisi sekitar, katakanlah lenggah ya. Saya ikut Andi lari ke lantai dua.

**File Video** : MVI\_9940

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:41:05

A : Dia ngejar saya ke lantai atas. Saya masuk kamr mandi sebelah barat, dan si Andi masuk kamar mandi sebelah timur. Si pelaku menggedor-gedor pintu. Tapi setelah beberapa saat nggak ada suara kami keluar dan turun ke area sales. Ternyata pelaku sudah pergi.

*Q : Bagaimana perasaan mas Widodo saat tahu pelaku sudah pergi?*

A : Yang pasti lega mas, si pelaku sudah pergi.

**File Video** : MVI\_9941

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:29:05

Saya liat rekaman CCTV, dan ternyata pelakunya ada dua orang. Yang satu nunggu di atas motor. Kalo nggak salah motornya jupiter Z. Setelah itu, saya lapor ke koordinator saya, lanjut ke manager setelah itu ke kepolisian Polsek Jebres dan akhirnya polisi Jebres datang untuk olah TKP.

**File Video** : MVI\_9942

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:25:11

Menurut teman saya. Sesaat sebelum pelaku datang, ada wanita yang belanjadi toko mondar-mandir agak lama abis itu.....

**File Video** : MVI\_9944

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:37:04

Menurut teman saya. Sesaat sebelum pelaku datang, ada wanita belanjadi toko. Dia agak lama mondar-mandir di area sales kayak mengamati situasi dan anehnya dia cuma beli pulsa 5 atau 10 ribu setelah itu dia keluar. Teman saya juga lihat diluar itu ada motor yang ee mondar mandir lewat kaya juga ngawasi gitu.

**File Video** : MVI\_9945

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:10:17

Ya saya berpendapat kalo perempuan itu juga terlibat. Dan perampokan itu sudah direncanakan.

**File Video** : MVI\_9946

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:09:22

Ya saya berpendapat mungkin wanita itu juga terlibat. Dan perampokan ini juga sudah direncanakan.

**File Video** : MVI\_9948

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:06:19

*Q : Coba mas Widodo ceritakan kronologis perampokannya*

A : Eee waktu itu saya sama kedua rekan saya masuk shift malem yaa awalnya sih kami melakukan aktivitas seperti biasa seperti eee update plano buat harga bersihin

rak so dan lain lain. setelah beberapa saat datang si pelaku kira kira jam 1 lebih 45 pagi nah dia langsung menodongkan senjata senjata pistol itu sama dia bilang uang uang uang itu. ya awalnya saya sama ketiga saya kaget dan bingung soalnya tau tau nodongin senjata dan senjatanya..... sik mas..... ulang dari awal? ngak usah? oh yaaa dia menodongkan senjata yang pertama ditodongin ke saya nha mungkin pelakunya mengira cuma eeee saya cua eee masuk dua orang nah setelah itu teman saya Andi datang dari lorong susu dan melihat si pelaku mungkin si pelaku kaget dan reflek langsung eee nembak Andi dan kena kepalanya dibagian atas setelah itu dia langsung nembak.. nembak.. kaya membabi buta gitu mas.. nembak kearah saya sama di Gilang nah si Gilang itu kena di leher bagian.. bagian belakang kalo saya kena 5 tempat kalo gak salah bagian jari.. sini.. sini... sama... eeee lengan bagian atas satu sama pundak sini satu. lha karena dia terus nembak sama bilang uang uang gitu akhirnya.. saya nyuruh Andi untuk eee ngeluarin uangnya yang ada dikasiran itu untuk dikasih ke si pelaku soalnya daripada saya terus ditembakin. Setelah itu si pelaku ngambil uangnya sama dia kaya eee liat situasi eee tengok tengok ke arah luar apakah ada orang yang mau belanja atau tidak mungkin. Lhah setelah ada kess eee melihat kesempatan itu si Andi langsung lari ke lantai dua ke lantai atas sa kalo Gilang dia pura-pura pingsan di depan meja kasir kalo saya sendiri begitu ada kesempatan itu saya juga ikutan naik ke lantai dua dan ternyata si pelaku ikut mengejar sampai ke lantai dua. saya masuk ke ma kamar mandi bagian barat kalo si Andi masuk kamar mandi ke bag yang bagian timur. Lhah setelah itu si perampok ternyata masih gedor-gedor pintu. Lhah lalu beberapa saat nggak ada suara gedor-gedor pintu dan saya coba keluar ke.. dari kamar mandi coba lihat situasi apakah pelaku masih ada atau tidak dan ternyata sa.. setelah saya sama teman-teman saya turun di area sales ternyata si pelaku sudah sudah keluar. Setelah itu saya eee lapor ke coordinator saya atau supervisor setelah itu saya lanjut ee hubungi manager setelah itu saya telpon eee polsek Jebres setelah beberapa saat polsek Jebres datang untuk olah TKP sama lihat-lihat CCTV rekaman CCTV dan setelah rekaman CTCTV ternyata pelakunya ada dua orang yang satu itu nunggu di luar di parkir di atas motor kalo gak salah motornya Jupiter Z. setelah itu polisi lihat rekaman CCTV tanya-tanta soal ciri-ciri pelaku samaolah TKP. Setelah selesai saya ke klinik Mojosoongo yang ada di seberang toko sama kedua teman saya buat buat cek cek eee luka tembaknya. Awalnya sih saya sama teman-teman saya mengira kalo pelurunya itu nggak nggak masuk di dalam dan ternyata setelah sampai di toko si Andi itu pegang-pegang kepala kayak ada yang ngganjel gitu. Lhah ternyata setelah balik lagi ke klinik ternyata pelurunya masih di dalam. Lha terus dikeluarkan di klinik. Untuk teman saya Andi dan Gilang itu berhasil dikeluarkan di klinik pelurunya kalo saya yang 4 itu berhasil dikeluarkan disitu tapi ada satu luka tembak yang yang ini ini agak dalam dan itu harus dioperasi di RSUD Jebres.

**File Video** : MVI\_9949

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:25:06

*Q : Saat mas Widodo ditodong pistol mas Widodo itu mengiranya itu senjata api sungguhan atau bukan?*

A : Kalo pertama dit ditodong sih saya mengiranya senjata api beneran mas soale belum tau sih soal senjata kaya gitu.

**File Video** : MVI\_9950

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:44:24

*Q : Bagaimana mas Widodo menyadari bahwa itu bukan senjata api sungguhan?*

A : yaa saya taunya setelah pelaku melepas tembakan mas dan kena dilengan saya dan berdarah dan ternyata bukan senjata api beneran kalo senjata api beneran kan pasti lukanya ngak nggak seperti.. hehe nggak seperti eeee ngak ngak apa ya eeee seperti ini lah ini kan Cuma berlubang kecil dan keluar darahnya.

**File Video** : MVI\_9951

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:01:11:05

*Q : Misal pas ditodong pelaku, mas Widodo pilih ngelawan atau pasrah? Kenapa alasannya?*

A : Kalo saya lebih milih pasrah mas soalnya kalo kalo ngelawan itu kan pasti pelaku itu lebih gimana ya ngelakuin kekerasannya itu lebih lebih daripada ini sih. Soalnya kalo kalo apa eeee soalnya kan yang ada di toko ini dagangan atau uang atau dan sebagainya itu kan sudah diasuransi dari perusahaan. Jadi daripada saya ngelawan dan misalnya dianiaya sampai cacat misalnya lha itu mending saya kasih aja uangnya biar biar gak diapa-apain sama pelakunya sih. Cari aman saja.

**File Video** : MVI\_9952

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:58:09

Kalo saya sih lebih memilih pasrah mas soalnya segala bentuk kerugian ditoko ini kan sudah diasuransikan dari perusahaan jadi saya lebih lebih pasrah aja soalnya kerugiannya sih juga gak seberapa sih cuma kalo uang itu dulu sekitar mungkin satu jutaan lha dari pada saya dianiaya sama perampok mending saya pasrah aja dapipada nanti ada apa-apa sama e missal kee daripada nanti saya kenapa-kenapa misalnya saya sama rekan saya itu sampe cacat nah jadi mending pasrah aja saya serahin uangnya ca cari aman sih.

**File Video** : MVI\_9953

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:22:04

*Q : Bisa dijelaskan peluru yang berhasil dikeluarkan?*

A : Kalau pelurunya sih bentuknya bulet mas, seperti... gotri, gotri yang ada di laker roda sepeda motor atau sepeda biasa itu.

**File Video** : MVI\_9954

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:39:01

*Q : Setelah mas Widodo mendapat perawatan terus apa yang dilakukan?*

A : Selesai mendapatkan perawatan dari klinik, saya dan teman-teman balik ke toko

mas sekitar jam 06.00 atau 06.30 kalau gak salah.

*Q : Terus sesampainya di toko apa yang mas Widodo dan teman-teman lakukan?*

A : Sesampainya di toko saya sama temen-temen saya ya istirahat di lantai 2 mas. Ya istirahat sambil cerita-cerita seperti biasa.

**File Video** : MVI\_9955

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:34:23

*Q : Tindakan apa yang dilakukan oleh pihak kepolisian untuk menanggapi kasus perampokan ini mas?*

A : Eee pihak kepolisian yang pertama itu lihat rekaman CCTV setelah itu nanya ciri-ciri pelaku setelah itu.. setelah selesai olah TKP saya sama teman-teman saya diajak ke polsek Jebres untuk membuat laporan kejadian perampokan tersebut.

**File Video** : MVI\_9956

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:48:23

*Q : Apa tindakan lanjut dari kepolisian setelah hari kejadian tersebut?*

A : Setelah kejadian tersebut selang beberapa hari masih ada sih polisi yang datang ke toko nanya-nanya soal kejadian itu sama ciri-ciri pelaku

*Q : Sempet trauma nggak mas setelah kejadian tersebut?*

A : Kalo trauma sih pasti ada mas soale baru pertama kali ngalami kaya gitu apalagi kalo disuruh buka 24 jam itu pasti tetep was-was mas, masih trauma.

**File Video** : MVI\_9957

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:01:09:00

*Q : Dari pihak Alfamart, bagaimana menyikapi kejadian setelah perampokan itu?*

A : Eeee dari pihak Alfamart sendiri sih setelah kejadian selang mungkin 2 atau 3 minggu itu, dari 24 jam operasionalnya dari jam 24 jam itu menjadi 12 jam, jadi buka jam 7 tutup jam 11 malem. 11 atau setengah 12 malem itu tutup. Nah setelah itu, setelah mungkin selang 2 atau 3 minggu dari kejadian itu buka lagi sih 24 jam tapi dikasih pengaman di bagian pintu utama pintu kaca dikasih kunci jadi kalo misale ada yang mau beli itu harus ketok-ketok pintu dulu jadi kalo ada yang mau beli harus gitu sih mas ketok-ketok pintu.

**File Video** : MVI\_9958

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:35:21

Sebentar... tanggapan oh ya.. ya konsumen ada sih yang nanya kenapa sih harus dikasih harus di kunci kalo mau beli harus ketok-ketok ya setelah itu kita jelasin ee soal perampokan itu kalo sini abis ada perampokan jadi eem untuk keamanan kalo ada yang mau beli harus ketok-ketok dulu sih.

**File Video** : MVI\_9959

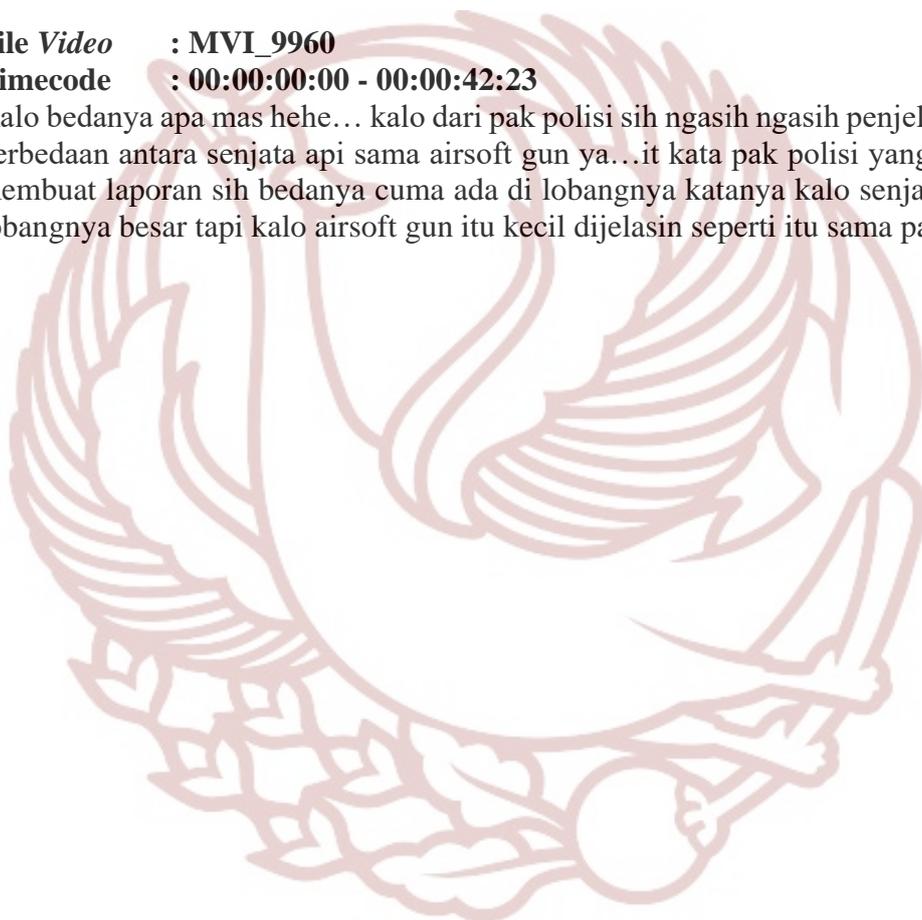
**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:46:12

Setelah kejadian tersebut apa hikmah yang bisa diambil oleh mas Widodo sendiri? Eeeee kalo hikmah yang diambil dari kejadian itu ya intinya eeee harus lebih hati-hati terutama kalo masuk malem itu harus lebih hati-hati apalagi kalo kondisi sekitar sepi dan yang terpenting kita harus menjaga hubungan baik sama lingkungan lingkungan sekitar toko jadi misale nanti ada kejadian apa-apa mungkin kerapokan atau kebakaran jadi kita... eee yang pertama menolong kan pasti tetangga sekitar.

**File Video** : MVI\_9960

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:00:42:23

Kalo bedanya apa mas hehe... kalo dari pak polisi sih ngasih ngasih penjelasan soal perbedaan antara senjata api sama airsoft gun ya...it kata pak polisi yang memrik membuat laporan sih bedanya cuma ada di lobangnya katanya kalo senjata api itu lobangnya besar tapi kalo airsoft gun itu kecil dijelasin seperti itu sama pak polisi.



## Transkrip Wawancara Mas Agus

**File Video** : MVI\_3072 & MVI\_0183

**File Audio** : Zoom0001

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:01:33:03

Nama Agus Iman Santoso, umur 32 th kalo hobi banyak sih termasuk main air soft.

*Q: Pertanyaan pertama, bagaimana tanggapan anda mengenai kasus kejahatan dengan menggunakan airsoft?*

A: Yang pertama penyalahgunaan itu biasanya tidak pakai airsoft sih mas karena pada dasarnya airsoft sendiri itu tidak bisa dibuat kejahatan dan sifatnya tidak mematikan atau melukai, beda kalo yang disalahgunakan itu adalah airgun. Jadi hari yang perlu kita benahi adalah tentang kata2 airsoft dan airgun yang hari ini rancu sekali. jadi kalo penyalahgunaan airsoft, airsoft sendiri smp hari ini blm ada kasus disalahgunakan. tetapi kalo penyalahgunaan airgun, lha yang itu smp hari ini masih banyak kasus terjadi di lapangan. jadi kalo tanggapan saya ya kalo ada kata2 penyalahgunaan airsoft, ya termasuk miriis mas. jadi termasuk saya sendiri tidak ya tidak terima kalo airsoft sbg hobi yg positif kemudian disalahgunakan. Meskipun pada lapangan sendiri yg sering disalahgunakan itu bukan airsoft tapi airgun. tetapi dgn sendirinya para penyalahguna ini atau oknum ini otomatis membawa kesan buruk kepada hobi airsoft. Hla itu tadi.

**File Video** : MVI\_3073 & MVI\_0184

**File Audio** : Zoom0002

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:01:29:07

**Zoom0002**

*Q: bagaimana tanggapan anda mengenai kasus kejahatan menggunakan airsoft atau airgun.*

A: Oke, yang pertama ttg kata2 penyalahgunaan airsoft. kalo mendengar kata itu ya miris sih mas. soalnya setahu saya sepengalaman saya bermain selama ini yg namanya airsoft tidak pernah bisa disalahgunakan untuk kriminal ataupun menyakiti seseorang dalam tanda kutip di ambang batas, di atas batas kewajaran. tapi kalo penyalahgunaan airgun, nah itu smp hari ini memang sangat banyak terjadi di kalangan masy kita. jadi kalo saya dengar kata-kata, penulisan atau tag line dimanapun, di majalah, di berita, di koran penyalahgunaan airsoft itu ya tidak terima, karena secara hati nurani. karena airsoft memang tdk bisa, sekali lagi airsoft tidak bisa digunakan untuk penyalahgunaan kriminal. kalo airsoft (airgun) bisa, karena pada dasarnya antara airsoft dan airgun ada perbedaan yg signifikan. kalo airsoft menggunakan peluru plastik atau kita istilahnya BB, ball biring. Tapi kalo airgun dia pakainya berbahan besi, ball biringnya pelurunya berbahan besi dengan kaliber 4,5 atau bahkan smp ke 6 mili, biasanya utk bertin dak kriminal atau penyalahgunaan pasti cari yg bisa membuat efek sakit parah, smp melumpuhkan. pasti dia beli yg airgun. itu.

**File Video** : MVI\_3074 & MVI\_0185

**File Audio** : Zoom0003

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:08:22:05

*Q : Pertanyaan kedua om, dari hasil anda melihat rekaman cctv perampokan di alfamart, apa yg dapat anda simpulkan mengenai kejadian tsb. kaitannya dgn tanggapan anda yg pertama tadi.*

A : Ya sepintas kalo dari *video* itu saya lihat memang dia memakai unit atau replika yang mirip dengan senapan asli, jadi 1 banding satu dari vidio dari bentuknya. cuman permasalahannya kita tdk bisa menjudtis itu adalah airsoft. kareana selama ini yg paling banyak digunakan utk penyalahgunaan itu dari jenis airgun. yg notabene kalo ditembakkan suaranya lbh keras, kemudian keluarnya materi, material dari dalemnya peluru istilahnya itu besi yg bisa memecahkan kaca atau dan sebagainya. jadi kalo sekilas itu memang adalah mainan repliuka yg bisa kita sebut, bisa dari jenis airgun yg paling banyak. krn memang kalo utk berbuat kejahatan hari ini utk memakai senpi senapan asli costnya akan sangat tinggi utk membeli, tp kalo utk di luar kita bisa membeli mainan airgun replika seperti ini memang masih taraf2 terjangkau kantonglah.

*Q: pertanyaan selanjutnya, apakah bisa dibedakan antara airsoft, airgun dan senpi dari jenis fisik?*

A: Kalau perbedaan secara mencolok mmg tidak ada tapi kalo dari riil bentuk semuanya mirip. kebanyakan sekarang utk airsoft, airsoftgun ini yg saya pegang memang jenis airsoftgun itu bentuknya dan beratnya skala sdh 1 banding 1, airgun yang sekarang sering disalahgunakan orang juga skg satu banding satu. Bahkan senpi punya otomatis krn pembuatan mainan seperti airsoft ataupun airgun ini mmg merujuk pada aslinya, senpi jd dibuat memang mirip. nah seperti yg saya pegang ini yg seri airsoft yg pabrikan kjw taiwan ini serinya p226 six hour ini biasa dipakai senjata organiknya oleh TNI. Kita sangat global sih, siapa aja bisa membawa ini. artinya harganya pun ini terjangkau antara sekitar 2jtan ttp model kayak gini, ini airsoft tapi ada juga yg model dia airgun juga. jadi perbedaan yang pertama adalah di iner barel, ini namanya iner barel. jadi di semua mainan, yg menggunakan apa, non api ini iner barelnya jelas ndak kokoh. memang bahannya selalu mendekati asli, 1 : 1 dia juga metal, besi tapi kalo asli ya sepanjang pengetahuan saya kalo api itu , dia metal-metal baja. stel real steal kalo ini hanya besi-besi aja, semua pake ini yang airgun pake ini, airsoft pake ini senpi jg punya iner barel tetapi hanya berbeda di bahan dan besarnya lubang. kalo lubang ini, lubang iner barel ini adh utk kapasitas kaliber 6 mili mtr, kalo utk airgun ada yg di 4,5 mili. jadi besarnya ball biringnya yg utk mengisi di magasin. kemudian utk airsoft sendiri, perbedaan yg kedua adh di magasinnya kalo airsoft biasanya disini menggunakan sistem ada tombol pengisian gas. ini ada tombol kayak orang kita mau reload korek. utk gas masuknya, cuus kemudian ini ada apa sistem pegas utk mengisi disini pelor2 peluru istilahnya di kita BB, ball biringnya, 6 mili masuk sini. kemudian disini ini namanya ada chamber di dalamnya tempat keluarnya gas, dorong dari sini. ini valve, jadi pelatuk di sini. di sini ada pelatuk nanti kalo kita

buka, pelatuknya akan memukul valve, disini yg kepukul. di sini ada karet siel, gas ke;uiar dr sini, cus dan nanti akan mendorong ke arah sini. disini ada keluar gas. ini kalo kita masukan, gasnya keluar dari sini, pelurunya masuk dari sini, ke dorong deer nah dia ada dorongan, baru dia keluar. visinya seperti itu kalo di airsoft ataupun airgun, sama basic sama, selalu perbedaan di sini. ini yg pali penting untukb diketahui kalo dia airsoft atau airgun dia modelnya ada tempat keluarnya gas dari sini, ini chamber pelatuk, untuk keluarnya gas dari sini, cuus. Tapi kalo api dia nggak ada, ini nggak ada. Api dia pelatuk langsung ke peluru. peluru langsung masuk disini, kena pelatuk karena ada mesiu dia nanti apa bagian ujungnya itu nanti keluar, nanti selongsongnya keluar dari sini. tapi kalo airsoft ya paling, daar-daar itu saja, tapi nggak ada bekasnya. karena semuanya dari sini. itu perbedaanya. Jadi cuma yang disalah gunakan juga basik seperti airsoft cara penggunaannya, tinggal yang airgun itu, bagian sini bukan lubang kecil tetapi dia semacam lubang besar untuk memasukan pendorongnya biasanya gas Co2 masuk dulu ke tabung kecil kemudian ada sistem penguncinya di sini, nah itu yang biasanya untuk kejahatan hari ini, paling banyak itu, perbedaanya di situ. Terus kalau besarnya ini, kalau airsoft itu 6 mili kalo airgun 4,5 lebih kecil, lubangnya ini lebih kecil. kalo api, ini lebih gedhe bagian sini. Permasalahan sekarang karena bentuknya semua sama. Bawa senpi ya kayak gini, airgun juga kayak gini bentuknya, airgun juga ada yang gini. Jadi masyarakat memang perlu edukasi lebih dalam hal, apa pengetahuan tentang apa itu airsoft, apa itu airgun. Sehingga tahu sampai ke dalam-dalamnya cara membedakan untuk airsoft dan airgun yg sering disalhggunakan orang hari ini itu airgun. Kalo senpi udah, kita udah tahu jelas kalo, apa di magasin kalo senpi dia nggak mungkin ada lubang, baik itu lubang untuk masuk atau kunci nggak ada, dia langsung lurus kalo magasin senpi. Kalo udah ketahuan di sini ada lubang kayak gini, udah itu mainan, gitu aja. Kalo dari lubang di depan ya ini, lubangnya terlalu kecil untuk peluru masuk. kalo, kalo untuk yg disini kan terlalu, terlau susah. Tapi kalo dari sini memang cepet banget nanti diidentifikasi karena semua berawal dari magasin. Identifikasi paling cepat memang dari magasin, untuk hari ini. Karena kita nggak mungkin ditodong langsung secara refleks dalam kondisi takut kita lihat ke iner barel atau suruh mbuka, mas tolong buka dong kita mau lihat chambernya. kan nggak mungkin. Yang jelas kita begitu pelaku lengang, angkat sedikit kita langsung liat ini aja, magasinnya. Ketahuan itu senpikah, airgun atau airsoft. Minimal itu yang bisa cepet secara refleks dalam kondisi takut ataupun terpojok sekalipun, kita masih bisa insting itu ada mau lihat ini. Tapi untuk melihat ini jelas mungkin, mata aja nggak berani, kondisi ditodong gitu aja sih. kalo, apa kiat saya untuk temen-temen yang begitu awam, kalo terjadi di lapangan.

**File Video** : MVI\_3075 & MVI\_0186

**File Audio** : Zoom0004

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:03:42:08

*Q : Pertanyaan selanjutnya om, kembali lagi ke video cctv perampokan alfamart apa yg sebenarnya bisa dilakukan oleh korban saat kejadian berlangsung. Mungkin bisa dijelaskan ?*

A : Ya korban kalo dalam posisi tertodong, dia harus memastikan itu bukan senpi aja, seperti yang tadi saya kemukakan perbedaan tadi dari airsoft, airgun sama senpi. Kalo udah jelas itu bukan senpi, dari magasin kemudian dari apa, iner barelnya betul-betul sudah dipastikan secara detail itu bukan senpi ya lawan aja. Yang penting melindungi bagian mata, kalo kita pas melawan kalo dalam bela diri mata harus terlindung entah bagaimana caranya. Intinya berani melawan, karena itu jelas kalo yg ditodong itu bukan senpi alias airgun, kalopun tertembak itu tidak akan fatal, paling cuman berdarah alias kita masih bisa melakukan resistance, perlawanan ataupun bagaimana caranya melumpuhkan si perampok yg menyalahgunakan pake alat itu. Intinya tdk perlu panik, tidak perlu takut, pastikan dulu betul2 secara detail kalo dalam bahasa di bela diri ya kita alihkan perhatian dia untuk memastikan bahwa yg dipegang itu bukan senpi. Kalo udah jelas itu airgun yg sering disalah gunakan kita bela diri aja nggak papa, lempang apa sebisa mungkin teraih oleh tangan. Yang jelas kalo kita tertembak itu, selama tidak di bagian kepala, mata ya terutama maka bisa dipastikan tdk terlalu fatal 2 sekali. Ya paling banter sih, paling terlalu ekstrim2 ya kalo terlalu dekat, paling si peluru ini dari bahan metal paling cuma masuk ke kulit, paling cuma masuk ke kulit (mengulang) kalo berdarah pasti ya. Tetapi yg jelas dia tdk mematikan dan tdk sampai taraf melumpuhkan kita ndak bisa. Kecuali kalo yg ketembak mata jelas kita lumpuh sekali. Nggak bisa liat, nggak bisa apa2, jelas keadaan kita itu udah nol. Tapi yg jelas kalo anu, kita harus tangan paling tidak bisa melindungi bagian aset ini mata. Kalo udah tau ini bukan senpi ya, kalo misal kena sini, kena sini ndak papa, berdarah aja. Ya kalo orangnya mentalnya udah kena ya kalo udah di breakdown, biasanya orang awam kalo udah ditodong dengan replika seperti itu tuh biasanya mentalnya udah jatuh banget dan dia pasti alam bawah sadar ataupun alam sadar udah nggak ada refleks untuk membela. Tapi kalo kita udah dapet edukasi yg benar tentang apa itu airsoft, airgun sama senpi. Kalupun terjadi seperti itu, kita pasti ya nalurnya itu akan keluar ini apa dulu, memastikan. Ini apa yang dipake. Oh udah tau ini bukan senpi, ya kita wajibliah melawan. kalo memang tidak bisa ya lawan sebisa mungkin, keluar kemudian teriak. Itu yg paling ringan. Kalo yg di situ kan, di alfamart itu kan sebetulnya masih orang laki2 semua yg ditodong, harusnya dia bisa lebih dari itu, daripada lari. Kalo dia mampu sih, tetapi pada dasarnya kalo udah tau bahwa yg digunakan bukan senapan api, bukan senjata api ya sudah lawan semaksimalnya, keluar teriak2 selesai. Itu yg paling cepet. Jadi nanti ada backup dari masyarakat yang tahu, yg lain. Dah itu aja.

**File Video** : MVI\_3076 & MVI\_0187

**File Audio** : Zoom0005

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:05:13:04

*Q : Pertanyaan selanjutnya, menurut mas Agus, kenapa hal tersebut bisa terjadi. Maksudnya perampokan menggunakan airsoft atau airgun. Kemudian faktor apakah yg mempengaruhinya, mungkin dari pelaku, korban dan hal-hal lainnya. Faktor2 apakah yg mempengaruhi.*

A : Kalo faktor dari kriminal ya, itu kan basicnya di kriminal dulu. Jadi kalo kita bicara faktor kriminal banyak sekali. Mau ekonomi, mau sosial dan sebagainya bisa

dipakek alasan orang untuk berbuat kejahatan. Tapi yg perlu digaris bawahi kenapa dia merampok dengan menggunakan replika mainan menyerupai. Karena memang hari ini, kalo orang berbuat kejahatan ya, yang paling mujarab, yang paling cepat untuk menyelesaikan aksinya itu ya dia harus senapan api, senjata api. Tetapi kalo untuk beli senjata api, asli itu kan mahal. Dan walaupun dapat yang ilegal juga terlalu beresiko tinggi. Makannya dia pilih mainan, yang menyerupai itu skalanya 1 : 1 yg kita liat dari ini ya cuman airsoft dan airgun. Tapi sekali lagi balik kepada pemahaman airsoft tidak pernah bisa dipakai untuk berbuat kejahatan. Karena sifat, efek materi yang keluar peluru maupun ball biring yg notabene dari bahan plastik jelas tidak bisa mematikan ataupun melumpuhkan, paling hanya menyakiti sesaat aja. Intinya tdk mungkin terjadi pelukaan yang terlalu serius. Tapi jika dia memilih airgun, karena itu tarafnya di middle ya. Jadi airsoft, airgun baru senpi karena di airgun kan yg keluar materi dari besi atau metal, sehingga dia mungkin berfikir, kalo sampai saya harus mengeluarkan, nah mengeluarkan peluru dalam tanda kutip, paling tidak ini bisa dengan sangat menyakiti. Lebih sakit dari pada pake airsoft yang berbahan plastik. Paling yg saya lihat, saya pantau, saya amati mungkin dari situ aja kenapa dia memilih airgun utk penyalahgunaan dalam hal kriminal terutama. Itu aja.

*Q : Menurut mas Agus, semisal pelaku menggunakan airsoft atau airgun apakah ada kemungkinan karena masyarakatnya belum tahu tentang adanya airsoft atau airgun yg menyerupai dan apakah kondisi lingkungan tersebut juga mempengaruhi faktor makin banyaknya kejahatan?*

*A : Kalo masalah kenapa memilih airgun untuk berbuat kriminal, yg jelas kita sudah menghindari, apa menghilangkan kata airsoft karena jelas tidak mungkin dia berbuat kriminal menggunakan airsoft yg bahan dasar peluru ball biringnya plastik. Dia memilih airgun. Yang jelas satu, kalo dari sisi hukum, dari strata sosial, kehidupan dia bagaimana jelas mempengaruhi kenapa dia berbuat memakai itu. Trus yg kedua mungkin dari harga yg relatif lebih murah, ya terjangkau bagi dia barangkali dengan notabene harga sekarang 2 jutaan sudah bisa dapet unit airgun. Kemudian yg ketiga dilihat dari sisi edukasi masyarakat jg masih belum banyak memahami tentang perbedaan antara airsoft, airgun dan senjata api sehingga semua pukul rata bahwa yg dipakai itu adalah senpi. Meskipun hari ini ada apa sebuah anjuran di kalangan temen2 penghobi airsoft untuk menggunakan orange stip tetapi selama ini itu tidak bisa dijadikan alasan baku untuk menyalahgunakan. Karena di luar negeri seperti USA pun, se-dirilis yg terbaru, ini ada penggunaan senjata api untuk berbuat kriminal yg dia ujungnya dikasih orange stip juga. Ini berbeda culture ya, di tempat kita masih awam tentang senjata api, masih awam tentang senjata api (mengulang) dan tentang apa airsoft, airgun sehingga langsung beli mainan tanpa embel2 orange stip itu jelas orang awam kaan mengira ini senjata api. Tapi di USA, di Amerika orang sudah familiar dengan yg namanya senjata api. Orang nodong, ee orang mulai berbuat kriminal dengan mengatas namakan ini mainan, jadi seperti bertolak belakang sekarang. Memakai ujungnya pakai orange stip baru senpi. Jadi oarang, wah ini mainan ternyata setelah diletuskan keluarnya pelor. Ini sebetulnya edukais ke masyarakat hari ini di Indonesia sendiri masih kurang. Itu aja, eheerm.*

**File Video** : MVI\_3081 & MVI\_0190

**File Audio** : Zoom0006

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:01:34:02

*Q : Dampak seperti apa yg terjadi bila airgun ditembakkan ke orang, seberapa parahkah?*

A : Airgun itu sebetulnya ada beberapa kategorinya. Airgun yg memakai apa peluru bahan metal, bulat ball biring, ada yg memakai mimis, sekarang ini ya melihat perkembangan airgun. Mimis itu seperti pelet, untuk peluru tembak senapan angin, untuk peluru tembak berburu yg agak lancip. Nah kalo melihat yg memakai ball biring yang bulet yang berbahan metal besi, itu kalo ditembakkan ke kulit itu paling cuma berdarah aja. Kalo jarak jauh memar, jarak yg terlalu dekat berdarah. Kalo sangat dekat sekali, range antara 1 meter itu, jarak terlalu dekatnya 1 meter ya bisa masuk ke dalam kulit. Tapi kalo yg untuk berbahan pelurunya itu pelet seperti tembak senapan angin, itu dari jarak sekian bisa masuk ke kulit karena memang ujungnya lancip. Jadi yg paling berbahaya cuma itu aja. Tapi melukai, efeknya melukai. Tidak pernah ada kasus orang mati karena ditembak airgun, belum pernah ada kasus.

**File Video** : MVI\_3082 & MVI\_0191

**File Audio** : Zoom0001

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:06:09:19

**MVI\_3082**

*Q : Menilik ke hakekatnya, airsoft dan airgun itu digunakan untuk apa?*

A : Kalo airsoft itu jelas untuk hobi, permainan tapi kalo airgun seharusnya ke cabang olahraga menembak. Maksudnya ke ranah perbakin. Untuk berburu atau latihan tembak target. Biasanya seperti itu, seharusnya ya kalo mengikuti apa regulasi yg ada.

*Q : Airsoft itu digunakan untuk sebuah permainan, trus bagaimana penggunaan airsoft dalam permainan tersebut, atau penjelasan bagaimana permainannya?*

A : Permainan di sini kan kategorinya banyak sekali ya, cuman sekarang airsoft juga sudah merambah ke wilayah prestasi. Jadi kalo dulu tembak reaksi digunakan oleh temen2 airgun, sekarangpun tembak reaksi, tembak target pun sudah masuk ke ranah airsoft. Jadi permainan masuknya ke war game, permainan perang2 kalo di Indonesiakan atau bahasa lainnya scrimis jadi, seperti battle man to man. Jadi orang lawan orang simulasi peperangan, perang2an yg langsung musuhnya, adalah orang obyek yg bergerak, seperti itu.

*Q : Bagaimana cara savety dalam suatu permainan airsoft ataupun dengan airgun agar pemainnya itu selalu aman. Mengurangi resiko cedera, coba bisa dijelaskan?*

A : Kalo yg saya alami kan airsoft ya mas. Jadi kalo untuk savety playingnya, untuk bermainan amannya kita di dalam airsoft yg pertama yg harus diperhatikan adalah masalah mata, pengaman untuk mata itu yg utama. Karena kalo terjadi apa2 dengan mata kita, yg namanya BB, Ball Biringnya itu kecil kalo tidak secara fokus kita perhatikan pengamanan daerah wajah terutama mata inikan tidak ada spare partnya. Jadi yg pertama harus pake google, atau paling ndak bagus savety-nya lebih ke arah face. Jadi dia pake mask, topeng yg menutup full face seluruh wajah. Atau half face juga boleh yg penting mata ini yg pertama paling utama untuk dilindungi. Yang kedua, dari amori, eeh untuk perlindungan badan. Bisa minimal pake pakaian yg agak tebal, sarung tangan atau kalo mau look like army sekalian atau army cosplay sekalian ya pakenya seperti yg terpampang di samping2 ini apa pake rompi ala militer, terserah yg mau disukai kayak apa. Sebetulnya itu hanya, hanya untuk satu ajang narsis tapi yg lebih utama meminimalkan terkena di tubuh bagian depan dan belakang. Kemudian yg ketiga savety playingnya adalah ehm mengatur jarak tembak, harus ada kesepakatan di breafing itu sebelum kita bermain, jarak tembak aman minimal tdk boleh menembak katakanlah 5 sampai 6 meter. Jadi kalo jarak 5-6 meter itu tdk boleh menembak tetapi cukup dengan teriakan freez atau hands up, menyerah gitu istilahnya dalam tanda kutip. Terus yg selanjutnya itu pelucutan nanti di breafing masalah eh triger off triger on, nah trus friendly fire istilah2 dalam airsoft nembak antar teman. Soalnya kalo nemabaka antar teman, kaget latah dan sebagainya itu juga bisa masuk ke materi2 di playingnya. Kemudian, ehm bagaimana kita mengatur apa, di sini kan kita ada aturan main mengatur kecepatan tembak atau dalam istilah kecepatannya itu SPS, Speed per second. Jadi masing2 unit airsoft yg digunakan sudah diatur dulu, minimal untuk hand gun pistol antara 300 sampai 350 kesepakatan misalnya. Terus untuk yg laras panjang bisa untuk di 400 sampai 450 katakanlah seperti itu. Atau kesepakatan di mana kita mau main. Jadi intinya di situ juga termasuk savety. Misalnya kalo kita terlalu kenceng, SPSnya di atas 500 misalnya itu kan nanti efek kenanya itu pun juga makin fatal. Kita kan nggak ingin terganggu fun-nya karena orang main airsoft lebih ke fun ya seneng2nya dapet. Adrenalinnya dapet, tapi kalo udah main SPS-nya terlalu tinggi di luar kesepakatan ya jadinya nanti nggak save, nggak fun artinya malah saling menyakiti. Berdarah dan macem2. Sehingga itu menjadi aturan baku di dalam bermain, kalo untuk airgun ya sejauh yg saya tahu kalo kita ada kompetisi selama ini, ya tetep memakai mereka eh kacamata. Kacamata, google un tuk melindungi mata, karena kembali lagi ke efek dasar semua peluru yg berbentuk bulat kalo mengenai sentuhan benda dia pasti memantul. Ya kalo benda padat dia pantulannya semakin keras juga, entah itu yg berbahan plastik ataupun besi jadi meminimalkan resiko. Ya paling kalo untuk airgun, sepanjang yg saya tahu sih harusnya untuk tembak2 target, tembak reaksi bukan untuk kategori permainan peperangan man to man , karena jelas itu sangat menyakitkan. savety palynya pada dasarnya ya untuk penutupan seluruh anggota tubuh sebisa mungkin rapat, kalo memang kita pemain baru ya kita belum terbiasa dengan rasa sakit kalo memang mau sakit ya musti tertutup dari ujung kepala sampai ujung kaki. Paling cuma itu yang paling mendasar.

**File Video** : MVI\_3083 & MVI\_0192

**File Audio** : Zoom0008

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:02:15:22

**MVI\_3083**

*Q : Tujuan dan manfaat apakah yg didapat dari permainan airsoft?*

A : Kalo permaianan airsoft eeh saya pribadi dan temen2 dari pengalaman terdapat fun ya, seneng main2, happy2, relasi, temen banyak kemudian juga pengalaman meskipun skalanya bermain peperangan tetapi terdapat beberapa materi tentang bagaimana bertempur jarak dekat, bagaimana perang di hutan. Ya kita kalo sudah cinta sama hoby kayak gini, otomatis kita akan mendalami banget materi2 semi militernya, yaitu fun-nya ya di situ jadi, sekaligus belajar tentang materi2 di kemiliteran. Dan banyak kenal jumpa dengan macem2 jenis peralatan airsoft yg mirip sama aslinya.

*Q : Untuk manfaat dari airsoftnya, selain dari militer adakah yg bisa diimplementasikan ke kehidupan sehari2, dari segi manfaatnya sendiri?*

A : Ada, jadi dalam sistem (perairsoft-an) kan kita mengenal 7 disiplin, kemudian tim work tidak bisa kita main sendiri komunikasi antar tim. Karena dalam permaianan airsoft kalo sudah berkembang kita kan berbicara tentang skenario target operasi dan lain2. Itu juga tidak bisa serta merta langsung asal main selesai itu ndak. Kita harus berfikir tentang ke arah goal. Akhirnya materi disiplin, jujur karena tertembak kita nggak ngaku-pun mungkin nggak masalah. Cuman di situ kita harus lihat diri sendiri memang jelek. Oh ini saya ketembak, ngaku nggak harus nunggu wasit atau jurinya yg memutuskan. Banyak sih bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

**File Video** : MVI\_3084 & MVI\_0195

**File Audio** : Zoom0009

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:07:41:24

*Q : Upaya apa yg mas Agus lakukan / komunitas ini untuk mencegah atau mengurangi kejahatan dengan menggunakan airsoft atau airgun?*

A : Kalo airsoft sendiri kita ke dalam, ke dalam club dalam tim kita, satu ya jelas penjelasan ke temen2. Oke ini airsoft, lagi dan lagi tidak bisa untuk berbuat kejahatan tetapi ini hanya untuk bermain aja, untuk fun aja mencari kesenangan dan itu semua temen2 sudah paham. Alias sampai hari ini belum ada kasus temen2 pemain airsoft yang aktif ya, itu menggunakan mainannya, belum pernah. Bahkan dari skala cara membawa pun mereka, temen2 sudah mulai sesuai dengan peraturan yg baku, artinya tidak mungkin menenteng di depan umum tanpa penutup tasnya, tanpa gar bag ya istilahnya. Mesti harus dibawa di saat kita memang betul2 mau acara latihan acara main dan membawanya pun memakai tas, sehingga tidak mungkin temen2 yang aktif melakukan suatu hal yg merusak hobi, nggak mungkin mereka temen2. Tapi kalo orang di luar kita, artinya mereka yang tidak tergabung dari grup kita, yg tidak aktif biasanya masih minim pengetahuan minim

pemahaman. Biasanya masih agak sembrono sedikitlah, tapi tidak sampai ke taraf mereka berbuat kriminal memakai airsoft, paling hanya kesembonoannya dalam hal membawa tentang-tentang kayak cowboy, berlagak padahal itu cuman maianan. Tapi kalo udah memasuki ranah airgun, yg ini sudah di luar frame kita sebagai temen2 yg di hobi airsoft ya itu tergantung pemegangnya sebetulnya, tergantung apa (..) attitude usernya. Kalo memang dia mental2 kesatria artinya dia tidak ada punya niatan berbuat jahat dengan membeli barang itu, ya dia paling cuma masuk ke koleksi, untuk tembak2 target berlatih dengan beberapa temen dari perbankin atau apa sehingga dia larinya akan ke sesuatu yg legal, karena pemainnya. Tapi kalo kita sudah berbicara kepada orang yg sudah attitudenya jelek, mereka beli airsoft atau airgunpun dengan niat yg jelek, pasti larinya akan ke perkara yg sudah tidak baik. Mungkin dalam hal terutama yg paling sering digunakan iargun untuk nodong, merampok, untuk hal2 yg sifatnya kriminal lebih banyak tensinya dari pada orang yg punya attitude bagus, meskipun dia belinya airgun tapi niatannya untuk masuk ke perbankin, untuk melatih tembak reaksi, tembak target itu jelas dia akan mencari legalisirnya seperti apa. Bahkan sampai ke taraf bagaimana pemegangnya ini bisa terakui, maka mereka mendaftarkan, merfikasikan apa yg mereka punya setidaknya ke kepolisian. Sehingga mereka punya legalitas data sehingga kalo ada apa2 kan polisi cepat secara tanggap mencari data2 itu. Nah, dan temen2 di airsoft sendiri juga sudah melakukan hal yg sama sebetulnya. Karena memang sampai hari ini semuanya masih abu2, airsoft masih abu2 secara legalisir hukum tidak ada undang2 mengatur tentang keberadaan airsoft, airgun juga sama sehingga perlakuan yang kamu dan temen2 airsoft juga dah yang penting bermain aman aja, kita semua mendatakan di grupnya masing2, di mana club itu jg wajib mempunyai wadah yg legal di Indonesia. Memang di Indonesia ini punya beberapa wadah organisasi yang membawahi secara nasional tapi jg ada yg sudah masuk ke ranah Menkumham, sampai ke ijin legalitasnya, kemudian di bawah Mabespolri, direktur pembinaan masyarakat bidang keamanan. Jadi sampai taraf kita itu harus melaaporkan semua unit yg kita miliki kepada mereka, beliau2 yg berkompeten, karena kepolisian kan yg masuk yuridisnya ke arah seperti ini mainan2 replika. Sehingga kalo ada penyalahgunaan dari temen2 airsoft, itu bisa langsung terlacak. Oh dia dari tim mana dari club mana ooh ternyata dari sini dari sini penelusurannya cepet. Seingga oh, kalo dia dari club resmi, intinya tdk mungkin akan terjadi seperti itu, tapi kalo dia lepas ya kita memang tidak bisa berbicara karena kalo sudah berkata ini airsoft ini airgun pemakai usernya itu memang terlalu banyak di Indonesia sehingga, wadah2 itulah yg hari ini kita kampanyekan untuk bagaimana setiap punya paling nggak ya dia punya club. Nanti clubnya mendaftar ke kepolisian atau ke wadah induk organisasi yg sudah resmi, kalo dia pemilik airgun ya saya tidak bisa berbicara karena saya bukan wilayah ranahnya ke airgun. Tapi kalo dia punya airgun ya bagusnya didatakan ke kepolisian, artinya dia juga tdiak bisa seenaknya menggunakan barang itu untuk sesuatu yg tidak diinginkan. Jadi dia juga terpantau, gitu aja sih kalo saya.

*Q : Mas apakah ada sosialisasi ke masyarakat, semisal ada tolong dijelaskan sosialisasi seperti apa yg sudah dilakukan oleh komunitas airsoft ini?*

A : Ya kalo kita sosialisasi selama ini ya terbantu karena dari temen2 wartawan pada mulanya, kalo kita sendiri secara pribadi, temen2 secara pribadi ya kita menjelaskan secara pribadi head to head, empat mata kepada orang2, terus kalo udah kelasnya kita bermain kita mesengaja kita beberapa kali bermain di public area, seperti taman balekambang, seperti taman wahana wisata skipan tawangmangu kemudian di mall. Dalam arti apa kita bisa langsung melakukan edukasi kepada pengunjung, kepada orang yg bertanya yang lewat sehingga kita tidak memang kita dapat funnya tetapi juga ada nilai plusnya ketika orang datang, orang bertanya apa to mas ini apa-apa kita langsung menjelaskan tentang ini airsoft trus pasti mereka bertanya disambungkan dengan kriminal yang terjadi hari ini. Ya saat itulah kita ulai menjelaskan duduk permasalahannya apa itu airsoft apa itu airgun. Dan apa yang paling banyak bisa menjadikan orang untuk berbuat kriminal, ya paling nanti masuknya ke ranah airgun. Tetapi memang lagi dan lagi edukasi tidak ke masyarakat. Harusnya edukasi hari ini kita sudah mulai berfikir kepada rekan2 wartawan dan aparat kepolisian. Karena saat ini masih terjadi bluder pemahaman, jadi kalo ada penyalahgunaan selalu2 di wartwan di tulis airsoft, polisi juga bilang ini airsoft padahal antara airsoft dan airgun keduanya tidak bisa disamakan keduanya dalah hal yg berbeda. Jadi harusnya sekarang ini, sosialisasi bagi klub2 atau tim airsoft tidak hanya melulu kepada masyarakat awam tapi juga mulai ke ranah lebih tinggi, rekan wartawan sampai ke tingkat kepolisian. Seingga pelaporan berkala, informasi2 yg detail itu diterima oleh pihak2 di exelance atas masyarakat itu bisa sinergi, itu aja.

**File Video** : MVI\_3085 & MVI\_0196

**File Audio** : Zoom0010

**Timecode** : 00:00:00:00 - 00:03:58:02

*Q : Segmentasi umur dalam ikut bermaian atau segmentasi dalam memiliki airsoft?*

A : Eehm bermaian, kalo bermaian secara aturan main minimala 17 atau 18 tahun, minimal. Tetapi kalo dia di bawah itu, kalo mau ikut bermaian kalo memiliki, kita nggak bisa memberi batasan ya kalo hari ini ya. Karena orang kalo punya uang bisa beli. Sekarang bicaranya, punya uang bisa beli tapi kalo untuk bermaian sewajarnya memang minimal 17-18 tahun. Tapi apabila dia di bawah umur itu, pengen main karena udah punya karena mampu membeli dan pengen bermaian, kalo dari kami sendiri temen2 airsoft kalo dia di bawah 17 tahun harus didampingi orang tua. Atau minimal udah berijin, udah diijinkan oleh orang tuannya. Jadi tidak bisa dia langsung bergabung, bermain tanpa pemberitahuan ataupun ijin dari pada orang tua. Itu aja.

*Q : Apakah setiap pemilik airsoft itu wajib untuk mendaftarkan diri untuk mendapatkan KTA (Kartu Tanda Anggota) atau tanda kepemilikan?*

A : Kalo menilik perkembangan kesini ya, eehh sekarang ini sudah mulai wajib kalo saya berargumen temen2 yang sudah merasa dirinya sudah bisa bermain airsoft, punya airsoft paling tidak dia harus punya tim atau club. Sehingga nanti kalo ada

terjadi apa2 ini club eeh bisa membina memberi pengarahan yg jelas. Jadi duia tidak asal bermain, bagaimana cara membawa, savetynya jelas. Karena kalo dia ini masih free dan tidak ada orang yg bisa mengarahkan atau tim, nanti juga akan bermakna untuk dirinya juga karena soalnya kita melihat airsoft hari ini itu secara hukum memang masih abu2. Kalo misalkan dia di kemudian hari ada masalah ya dia akan berurusan atas nama pribadi. Tapi kalo dia udah punya tim, paling nggak dari tim itu sudah memberikan arahan bagaimana anda bermain aman, menjaga hubungan baik. Karena jelas kalo dia punya tim dan club, pasti si ketua tim ketua clubnya dia juga akan berfikir bagaimana untuk eksis lebih lama. Bukan cuma tahun ini aja, maka dia juga akan bersinergi dengan kepolisian, bersinergi dengan pihak2 yg memang masuk ranahnya ke permainan yg memakai replika seperti ini.

*Q : Melanjutkan dari surat kepemilikan atau tanda anggota, apakah sulit untuk mendapatkan kartu tanda kepemilikan unit?*

*A : Ya kalo untuk airsoft sendiri nggak terlalu susah ya mas, yg penting kalo di dalam tim atau club dia pasti punya anggaran dasar, anggaran rumah tangga selama si anggota ini bisa mentaati, mematuhi ADRT pasti dengan mudah dia akan mendapat KTA, Kartu Tanda Anggota. Kalo masalah kepemilikan unit, itu hanya melaporkan sifatnya tidak semua unit diberikan surat registrasi seperti yg terjadi di airgun. Airgun kan karena berpotensi untuk dibuat kriminal, maka kadang kala registernya harus langsung dari kepolisian pake surat keterangan kepemilikan. Bisa jadi seperti itu untuk airgun-nya tapi, kalo untuk airsoft sampai hari ini, kita masih dalam taraf untuk pendataan pemberitahuan kepada kepolisian.*