

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER “AUTISME”

Rahmi Kesuma Wardhani Drs. Iman Sudjudi, M. Sn

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: rahmi.k.wardhani@gmail.com

Abstrak

Saat ini anak berkebutuhan khusus bisa ditemukan di mana - mana. Salah satunya yaitu Autisme. Autisme adalah gejala menutup diri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar, keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri. Penyebab autisme berbagai macam dan tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Oleh karena itu autisme ini merupakan sebuah hal yang tidak bisa dihindari dan bisa menimpa siapa saja. Autisme di dunia terus bertambah, sayangnya di Indonesia sendiri autisme belum terlalu diperhatikan. Video dokumenter ini dibuat untuk mensosialisasikan tentang autisme kepada masyarakat agar timbul rasa kepedulian dan "awareness" terhadap autisme ini.

Kata kunci: Anak berkebutuhan khusus, autisme, penyebab, kepedulian, video.

Abstract

Currently, children with special needs can be found everywhere. One of them is Autism. Autism is a symptom who shut oneself down completely, and do not want to touch with the outside world. The cause of autism is wide range and cannot be avoided in life. Therefore, autism is a disease that is inevitable and could happen to anyone. Autism in the world continuous to grow, unfortunately in Indonesia, has not gotten any attention. This video is made to educate common people with documentary video about autism. So that, the community will raise awareness and affection of autism.

Keyword: Children with special needs, autism, cause, awareness, video.

1. Pendahuluan

Autisme menurut Kartono (2000) adalah gejala menutup diri secara total, dan tidak mau berhubungan lagi dengan dunia luar, keasyikan ekstrim dengan pikiran dan fantasi sendiri. Penyebab autis sendiri bisa berbagai macam. Penyebab autis sendiri bisa berbagai macam. Seorang peneliti menyebutkan penyebab autis berasal dari gangguan otak tertentu seperti amigdala, hipokampus, serebelum dan lobus temporalis. Derajat gangguan tergantung dari derajat kerusakan otak sendiri. Berbagai faktor penyebab autisme ini yang seharusnya menjadi perhatian khusus. Ketidak pastian penyebab kelainan ini bisa menjadi sebuah hal yang berbahaya, karena bisa menjangkit siapa saja. Kemunculan autisme terus bertambah setiap tahunnya. Berdasarkan laporan UNESCO 2011 (www.tempo.co 2013) tercatat 35 juta orang penyandang autisme di seluruh dunia. Ini berarti rata – rata 6 dari 1000 orang di dunia mengidap autisme.

Menurut Hadriani P (Anak Autis di sekeliling kita, 2013), saat ini belum ada penelitian khusus yang menyajikan data autisme di Indonesia. Dengan adanya peningkatan anak autisme setiap tahunnya, maka masyarakat perlu mengetahui permasalahan ini. Menurut Kepala Sekolah SLB Borneo Center, Dra. Nawiyartie, “anak autisme bisa terjadi pada siapa saja, baik dari orang kalangan menengah atas maupun kalangan menengah bawah.” Beliau berpendapat bahwa masyarakat tidak bisa memandang sebelah mata mengenai masalah ini. Oleh karena itu, adanya video ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih peduli dan lebih mengenal autisme ini. Di dalam video ini meliputi introduksi mengenai autisme dan informasi lainnya seperti gejala – gejala, disertai fakta cerita dari sebuah keluarga dengan anak autisme.

Batasan Masalah

Hal yang akan dipaparkan dalam video hanya sebatas lingkup pengenalan autisme dan contoh kehidupan anak autisme yang sebenarnya melalui wawancara pada orang tua dari anak autisme sendiri. Harapannya dengan menampilkan fakta kehidupan keluarga autisme, bisa memberikan *insight* tersendiri kepada masyarakat agar bisa lebih peduli terhadap anak – anak maupun keluarga yang memiliki anggota penderita autisme.

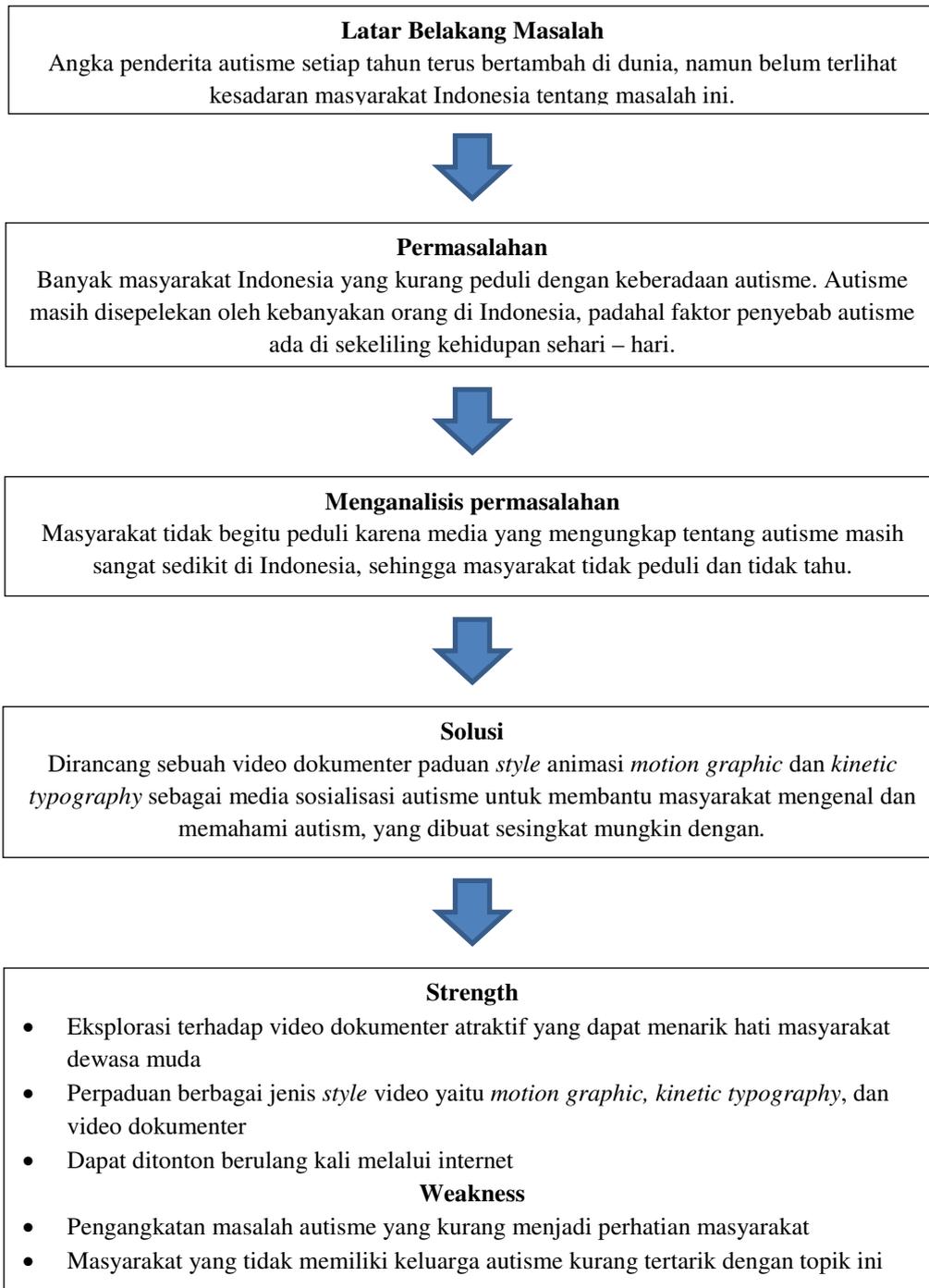
Tujuan dan Manfaat

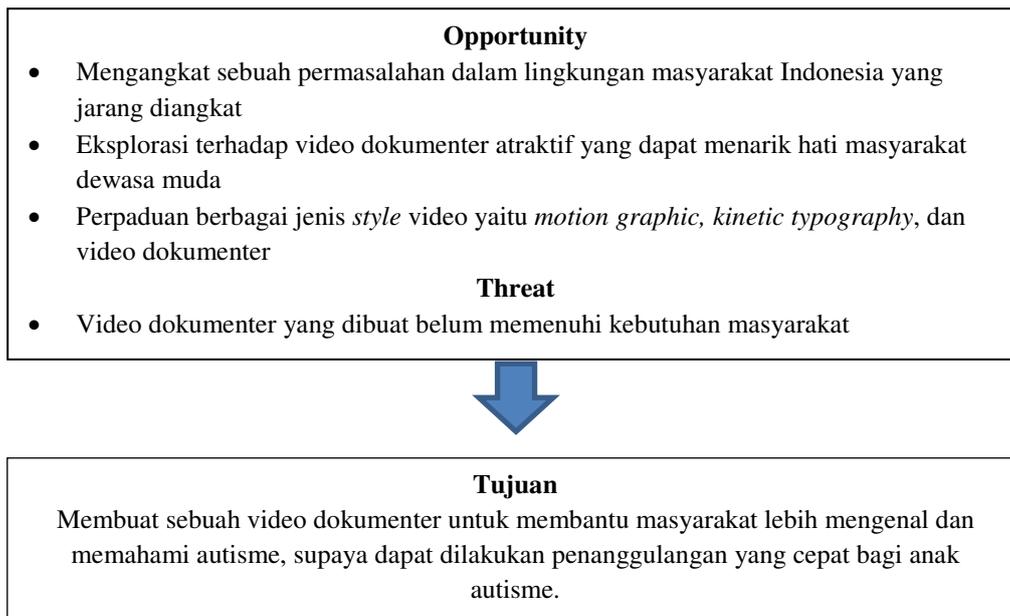
Tujuan dari video ini untuk membantu masyarakat lebih mengenal dan memahami autisme, supaya dapat dilakukan penanggulangan yang cepat bagi anak autisme. Manfaat yang diharapkan dapat dirasakan oleh masyarakat melalui video ini yaitu masyarakat jadi lebih *aware* (waspada) dan peduli dalam melihat perkembangan anak agar dapat segera

ditangani jika ternyata terlihat gejala – gejala autisme. Selain itu, masyarakat juga memiliki rasa simpati dan empati terhadap orang lain yang memiliki keluarga autisme, sehingga tumbuh rasa peduli.

Target dari video ini yaitu masyarakat Indonesia pada umur 21 – 35 tahun dari kalangan manapun. Target ini yang dipilih karena generasi ini berada pada masa produktif menikah dan beranak. Sehingga kemungkinan memiliki anak autisme sangat besar. Untuk menyesuaikan target yang masih muda dan sibuk dengan aktifitas kerja maupun organisasi, video ini akan dibuat sesingkat mungkin dengan paduan *style* video dokumenter dengan animasi *motion graphic* dan *kinetic typography*.

Kerangka Pemikiran





Video Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Film dokumenter ini berhubungan langsung dengan orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun mereka peristiwa yang sungguh – sungguh terjadi. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot (rangkaian peristiwa dalam film yang disajikan pada penonton secara visual dan audio), namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen.

Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita film. Sementara unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi lima elemen pokok; penulisan dan penyutradaraan, sinematografi, editing, tata suara, dan tata artistik. (Pratista, 2008: 57).

Motion Graphic

Motion graphics adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*.

Terdapat beberapa pembagian visual yang dapat menghasilkan *motion graphics* secara efektif namun tetap menarik, yaitu:

- Spatial merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas - batas frame.
- Temporal terdiri dari *time* dan *velocity*
- *Live action*, faktor – faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, *property film*, dan sifat sinematik, seperti *tone*, *contrast lighting*, *depth of field*, *focus*, *camera angle*, *shot size*, dan *mobile framing*.
- *Typographic Type* merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah persen dalam desain grafis. Dalam penggunaan *type* terdapat beberapa hal yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya tipe huruf, ukuran *weight*, *capital or lowercase*.

Kinetic Typography

Kinetic Typography merupakan teknik animasi gerak dengan susunan huruf/teks sebagai elemen utamanya, yang dipadukan dengan berbagai animasi dan efek pendukung lainnya. *Kinetic Typography* terbagi menjadi dua jenis yaitu *type in typography* dan *fluid typography*.

- *Type in motion* merupakan teks yang bergerak tanpa ada perubahan pada bentuk/struktur asli jenis huruf yang digunakan.
- *Fluid typography*, merupakan bentuk font/huruf yang berubah dari waktu ke waktu tanpa harus bergerak.

2. Proses Studi Kreatif

Konsep Umum

Jika dilihat dari faktor penyebab autisme, faktor ini termasuk dalam lingkungan hidup setiap orang, maka kelainan autisme ini bisa menyerang siapa saja dari kalangan mana pun. Oleh karena itu, target utama dari video ini adalah masyarakat Indonesia dewasa (21-35tahun) dari kalangan manapun.

- **Segmenting**

Jika dilihat dari target masyarakat Indonesia dewasa muda, masyarakat ini merupakan generasi dimana mereka masih aktif dan produktif dalam hal aktifitas di luar rumah, baik itu pekerjaan maupun pendidikan. Menyesuaikan kegiatan keseharian target yang seperti ini, video autisme ini akan disebar melalui berbagai media informasi di internet terutama jejaring sosial.

- **Targeting**

Target utama dari video ini yaitu masyarakat dewasa muda (21-35), dan target sampingannya yaitu masyarakat dewasa tingkat dua (35 tahun ke atas). Video ini bersifat dokumenter yang secara tidak langsung memberi edukasi terhadap siapapun yang menonton. Oleh karena itu, video juga bisa disaksikan oleh orang dari berbagai umur.

- **Positioning**

Video yang mengulas tentang autisme di dunia sudah banyak, namun video yang mengulas autisme di Indonesia masih sangat sedikit. Walaupun beberapa kali autisme dibahas di beberapa acara televisi, namun hanya sekali tayang dan tidak dapat diulang. Oleh karena itu, video ini dirancang untuk menjadi solusi dari masalah itu. Video ini akan disebar luas melalui internet untuk memudahkan masyarakat Indonesia mencari informasi tentang autisme melalui media online.

Analisis Video Autisme Lainnya dengan *Style Serupa*



Gambar 1. Contoh Video *Kinetic Typography* dengan *Motion Graphic* “Impact Autism”



Gambar 2. Contoh video *Motion Graphic* tentang Autisme “Acknowledge Autism”



Gambar 3. Contoh Video Dokumenter Autisme “Pact for Autism”

Kebanyakan video tentang autisme yang ditemukan penulis di internet berupa video dokumenter biasa mengenai keluarga dengan anak autisme. Video dokumenter dengan orang berbicara dan gambaran anak autisme sudah terlalu umum dan terkesan membosankan. Oleh karena itu, video dokumenter ini akan di kombinasikan dengan *motion graphic* dan *kinetic typography* yang menjelaskan autisme dengan berbagai paduan teks dengan visual yang bergerak.

Video di atas merupakan bentuk video sosialisasi autisme di luar negeri. Untuk setiap style video, sudah cukup sering digunakan dan dapat ditemukan style seperti itu di mana – mana. Oleh karena itu, penulis merancang yang berbeda yaitu memadukan 3 style tersebut, namun tetap memiliki kesan menarik dan tetap komunikatif.

Tujuan memadukan style ini yaitu untuk menarik perhatian massa target agar tertarik untuk menonton video dokumenter bertopik autisme yang cukup jarang diperhatikan ini.

Tahapan Perancangan

Ada 3 tahapan perancangan dalam proses pembuatan video ini, tahap pra – produksi, produksi, dan pasca produksi.

- Pra produksi, yaitu tahap di mana dilakukan riset data, penganalisisan masalah, kemudian pencarian solusi. Setelah itu, ada dilakukan observasi ke lokasi untuk melihat secara langsung sekaligus merancang perencanaan pada saat produksi nanti.
- Produksi, yaitu tahap penulis melakukan proses pengambilan video dengan mengacu pada perencanaan yang sudah dirancang pada masa pra-produksi.
- Pasca produksi, yaitu tahap lanjutan dari produksi. Setelah video selesai, dilakukan proses *editing*. Seluruh *footage* disatukan, disusun, dan dipadukan dengan audio yang sesuai.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Konsep Video

Video dokumenter perpaduan ini dibuat melalui 3 tahap eksplorasi.

Eksplorasi 1



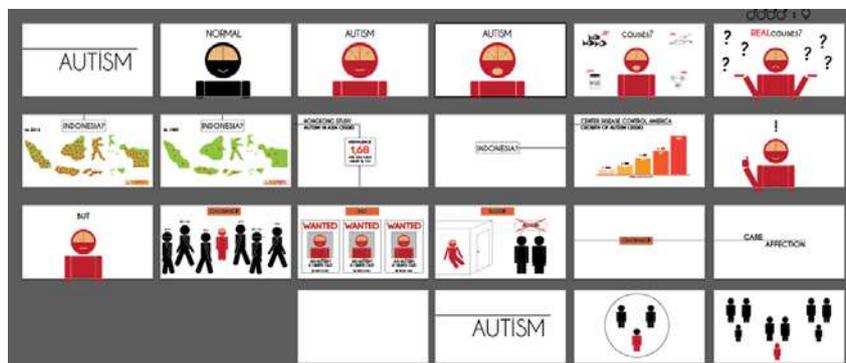
Gambar 4. Gambar penyusunan *footage*

Pada eksplorasi pertama, penulis mencoba menggabungkan beberapa *footage* dari rekaman yang sudah diambil pada saat *shooting*. Kemudian disusun sesuai dengan perencanaan pada saat pra-produksi, yaitu pada bagian awal merupakan introduksi autisme dan anak autisme yang akan dijadikan objek cerita. Pada bagian tengah merupakan cerita fakta tentang autisme dari narasumber. Pada bagian akhir merupakan upaya yang dilakukan narasumber untuk membantu anak beliau yang sedang autisme.

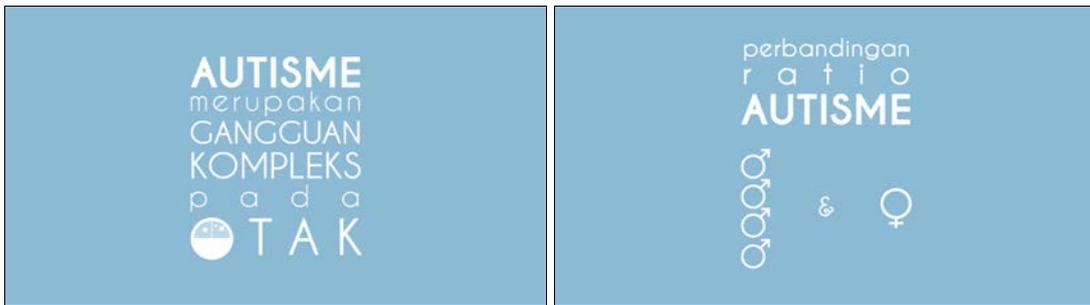
Eksplorasi 2

Pada eksplorasi 2, penulis mencoba membuat aset animasi *motion graphic* sementara untuk menentukan informasi apa yang dapat disampaikan melalui *style animasi motion graphic*. Pada bagian ini juga penentuan letak – letak informasi animasi kapan di masukkan.

Informasi yang akan ditampilkan meliputi introduksi autisme, penyebab, gejala, dan kondisi autisme di dunia dan juga di Indonesia.



Gambar 5. Aset sementara untuk animasi *Motion Graphic*.



Gambar 6. Percobaan kinetic typography

Eksplorasi 3

Pada eksplorasi ini, penulis mencoba penggabungan 3 style video.



Gambar 7. Beberapa screenshot hasil video

Pada video ini, penulis mencoba melakukan pendekatan kepada penonton melalui sudut pandang keluarga yang memiliki anak autisme. Dengan menceritakan bagaimana proses seorang anak diketahui autisme dan perasaan yang dirasakan oleh orang tua anak autisme terhadap anaknya, diharapkan dapat memberikan *insight* tentang autisme itu sendiri.

Video ini awalnya hanya berupa video dokumenter biasa dengan narasumbernya yang menceritakan anak autismentya. Tetapi dengan menambahkan unsur animasi seperti motion graphic dan tulisan bergerak, dapat menambah kemenarikan untuk ditonton.

4. Penutup / Kesimpulan

Media video dokumenter sudah sangat banyak dibuat dengan berbagai ragam tema kehidupan yang inspiratif dan kreatif. Di luar negeri, video dokumenter tentang autisme sudah menjadi sebuah video yang sangat lumrah dan mudah sekali ditemukan, karena perhatian mereka terhadap autisme sudah cukup besar. Sayangnya di Indonesia video dokumenter yang membahas autisme masih sangat sedikit dan jarang. Hal ini disebabkan oleh perhatian masyarakat Indonesia masih minim terhadap autisme. Dengan dibuatnya video dokumenter tentang autisme ini, harapannya bisa membantu masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal dan memahami autisme. Masyarakat Indonesia perlu dibantu oleh dorongan dari beberapa media untuk bisa lebih menyadari dan memahami sebuah permasalahan. Oleh karena itu, pembuatan video ini diharapkan bisa menyadari masyarakat dengan adanya keberadaan autisme ini.

Tentunya video ini masih banyak sekali kekurangan, dan telah mendapatkan banyak sekali kritikan, saran, maupun masukan pada saat proses sidang.

Video ini sudah mengangkat topik yang cukup jarang, sehingga hal ini menjadi nilai tambah untuk topik ini karena sesuai dengan urgensi-nya di mana masyarakat belum terlalu banyak mengenal autisme. Oleh karena itu, video dokumenter ini sebaiknya tetap dilanjutkan dalam bentuk tim agar dapat dikembangkan dari aspek visual dan kontennya. Video ini juga dapat dibuat berseri untuk memperkaya informasi autisme dengan disampaikan melalui berbagai narasumber berbeda dari setiap serinya.

Dalam hal visual, video ini juga masih harus lebih dikembangkan lagi. Terutama dari segi permainan tipografi. Tipografi bisa dibuat dengan gesture yang lebih manusiawi sehingga lebih menarik dan berkesan hidup. Selain itu, perlu diperhatikan lagi bagaimana peletakan tipografi yang tepat agar harmonis dengan video dokumenternya.

Kritikan dan saran ini menandakan bahwa penulis harus lebih banyak belajar lagi terutama dalam segi sensitivitas layout tipografi dalam sebuah penggabungan dengan video dokumenter. Masukan ini akan menjadi pelajaran bagi penulis untuk proyek multimedia di masa yang akan datang.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Iman Sudjudi, M. Sn.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Allah SWT, Orang Tua, Pak Drs. Iman Sudjudi, M. Sn selaku dosen pembimbing, para dosen DKV ITB, teman – teman di DKV, dan pihak lainnya yang sudah membantu dan selalu memberi dukungan yang tiada henti selama proses tugas akhir ini. Semoga tulisan ini bisa membawa manfaat dan menginspirasi bagi siapapun yang membaca.

Daftar Pustaka

Y, Handoyo. 2003. *Autisma*. Jakarta, Kelompok Gramedia

NANI. *Film Sebagai Media Pembelajaran*. [online]

<http://thesun-nani.blogspot.com/2012/10/film-sebagai-media-pembelajaran.html> di akses terakhir pada tanggal 23 April 2014

Hazliansyah. *112.000 Anak Indonesia Diperkirakan Menyandang Autisme*. [online]

<http://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/13/04/09/mkz2un-112000-anak-indonesia-diperkirakan-menyandang-autisme>. di akses terakhir pada tanggal 7 Mei 2014

Penderita Autisme di Indonesia Terus Meningkat, Tak Banyak Tenaga Medis yang Tertarik. [online]

<http://www.jpnn.com/read/2013/04/12/167064/Penderita-Autisme-di-Indonesia-Terus-Meningkat->. Di akses terakhir pada tanggal 10 Mei 2014

Adhietologyx. *Apa itu motion graphic?* . [online]

http://adhietologyxnote.blogspot.com/2009/12/apa-itu-motion-graphic_21.html. Di akses terakhir pada tanggal 18 Mei 2014

ARRA, Rudy. *Kinetic Typography*. [online]

<http://rudyarra.blogspot.com/2012/08/kinetic-typography.html>. Di akses terakhir tanggal 18 Mei 2014

SHOLIFAH, Suciati Jiadis, Hestiasari Rante dan Dwi Susanto. *Implementasi Teknik Motion Graphics pada Pembuatan Profil Multimedia Broadcasting*. Surabaya. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya diunduh dari repo.eepis-its.edu pada 14 Mei 2014

Narasumber

Ibu Dra. Nawiartie – Kepala Sekolah SLB Borneo Center