



TUGAS AKHIR (RD141558)

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “MERAH  
TERLUPAKAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
SEJARAH KAMPUNG TAMBAK BAYAN DI  
SURABAYA**

Gina Rahmi Maulida  
NRP: 3413100116

Dosen pembimbing:  
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. M.Sn  
NIP. 19740417 200601 1 002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2018



TUGAS AKHIR (RD141558)

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “MERAH  
TERLUPAKAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
SEJARAH KAMPUNG TAMBAK BAYAN DI  
SURABAYA**

Gina Rahmi Maulida  
NRP: 3413100116

Dosen pembimbing:  
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. M.Sn  
NIP. 19740417 200601 1 002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2018



FINAL PROJECT (RD141558)

**DOCUMENTARY FILM PROJECT “FORGOTTEN  
RED” AS HISTORY EDUCATION MEDIA OF TAMBAK  
BAYAN VILLAGE AT SURABAYA**

Gina Rahmi Maulida  
NRP: 3413100116

Lecturer:  
Bambang Mardiono Soewito, S.Sn. M.Sn  
NIP. 19740417 200601 1 002

Visual Communication Design  
Product Design Department  
Faculty of Architecture, Design and Planning  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya  
2018

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “MERAH TERLUPAKAN”  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH KAMPUNG TAMBAK BAYAN DI  
SURABAYA**

**TUGAS AKHIR / RD 141558**

Disusun Untuk Memenuhi Syarat  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

**Gina Rahmi Maulida**

**NRP.3413100116**

Surabaya, 9 Agustus 2018  
Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



**Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.**

**NIP. 19751014 200312 2 001**

Disetujui

Dosen Pembimbing

**Bambang Mardiono Soewito S.Sn., M.Sn**

**NIP. 19740417 200601 1 002**

---

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

---

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Gina Rahmi Maulida

NRP : 3413100116

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Kerja Profesi yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “MERAH TERLUPAKAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH KAMPUNG TAMBAK BAYAN DI SURABAYA“** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 9 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan



Gina Rahmi Maulida

NRP: 3413100116

# **PERANCANGAN FILM DOKUMENTER “MERAH TERLUPAKAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH KAMPUNG TAMBAK BAYAN DI SURABAYA**

Gina Rahmi Maulida

NRP. 3413100116

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

E-mail: marzukigina@gmail.com

## **ABSTRAK**

Tambak Bayan sendiri merupakan salah satu dari kampung lama yang terletak di Surabaya dengan mayoritas keturunan Tionghoa yang mempunyai nilai-nilai sejarah. Untuk meningkatkan pengetahuan sejarah tentang Kampung Tambak Bayan pada masyarakat di Surabaya, salah satu caranya adalah mengoptimalkan peran media. Salah satu media yang dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan pengetahuan adalah film dokumenter, karena pada media tersebut bisa dibuat alur yang difokuskan pada subyek dan juga media film mempunyai kemudahan dalam aksesnya

Untuk mendapatkan konsep perancangan yang tepat, penulis melakukan penelitian berupa studi literatur, *depth interview*, observasi lingkungan Tambak Bayan, kuisisioner, *mind mapping* dan studi referensi film dokumenter hingga tercipta konsep dan media-media yang digunakan dalam untuk perancangan tersebut.

Hasil akhir dari perancangan berdasarkan konsep desain dan hasil riset yang dirancang berupa film dokumenter yang menyajikan informasi sejarah Kampung Tambak Bayan dan diuji ke masyarakat Surabaya. Hasil dari uji film dokumenter ini mampu memberikan informasi sejarah Tambak Bayan dan mengundang ketertarikan masyarakat mengunjungi Tambak Bayan

*Keyword:* film dokumenter, Edukasi, Surabaya, Tambak Bayan, sejarah

"Halaman ini sengaja dikosongkan"

**DOCUMENTARY FILM PROJECT “FORGOTTEN RED” AS HISTORY EDUCATION  
MEDIA OF TAMBAK BAYAN VILLAGE AT SURABAYA**

*Gina Rahmi Maulida  
NRP. 3413100116*

*Visual Communication Design Studies Program  
Department of Product Design, Faculty of Architecture, Design and Planning  
Sepuluh Nopember Institute of Technology, Surabaya  
E-mail: marzukigina@gmail.com*

**ABSTRACT**

*Tambak Bayan is one of the old villages located in Surabaya with the majority of Chinese descendants who have historical values. To increasing the knowledge of Tambak Bayan Village for Surabaya community. The alternatives are optimizing the roles of media. One of the media that became the alternative solution are documentary movie, because the media itself can be made a storyline that focusing on the subject and also the media had conveniece on access*

*To get the right design concept of this project, writer did research in the form of literature study, depth interview, Tambak Bayan environment observation, questionnaire, mind mapping and reference study of documentary film to create concept and media that used in the design project.*

*The final result of design project are based on the design concept and the research results designed in the form of a documentary movie that presents historical information Tambak Bayan Village and tested to the people at Surabaya. The results of this documentary test are able to provide information on the history of Tambak Bayan and invite the community interest to visiting Tambak Bayan Village*

*Keyword: documenter, education, Surabaya, Tambak Bayan, history*

"Halaman ini sengaja dikosongkan"

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang maha Esa, karena atas ridho dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Film Dokumenter ‘Merah Terlupakan’ sebagai Media Edukasi Sejarah Kampung Tambak Bayan di Surabaya” ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi strata satu pada jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Keberhasilan penulis dalam penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, maka pada kesempatan kali ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Orang tua penulis, Ayahanda (Almh) Dr. H. Didi Marzuki, MM., dan Ibunda Hj. Asmawati Handayani, SE., Kakak saya Adelia Safitri Marzuki, SE., dan Ely Ramadhani Marzuki, Adik saya Qory Zulfina Marzuki dan Hafiedz Iqram Marzuki beserta seluruh keluarga besar tercinta yang telah memberikan doa, dukungan moril dan materil, serta kasih sayang yang begitu besar terhadap penulis sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 2) Nenek saya Hj. Azkiah, dan segenap keluarga besar saya di Tenggarong yang telah senantiasa membantu segala proses pengerjaan tugas akhir dan dukungannya.
- 3) Bapak Bambang Mardiono Soewito, S.Sn, M.Sn sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk dan nasihat, serta saran dalam penyusunan laporan ini.
- 4) Bapak Nugrahadi Ramadhani, S.Sn, MT., dan Ibu Nurina Orta Darmawati, ST, M.Ds. sebagai dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran yang membangun dalam laporan ini.
- 5) Bapak Suseno selaku Ketua RT Tambak Bayan Tengah; Bapak Gunawan, dan Gepeng selaku warga Tambak Bayan; Bapak Wijaya selaku guru bahasa Tionghoa dan ketua pangguyuban budaya Tionghoa Kampung Tambak Bayan; Bintang Putra dan Pandu Utomo selaku perwakilan dari Orange House Studio yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dan membantu banyak proses riset penulis.
- 6) Sahabat saya Pradana Rizky Cakrariawan yang senantiasa dengan sigap memberi semangat, bantuan dan dukungan kepada saya setiap saat.
- 7) Sarah Aghnia, Amalia Dyah, Swasti Pramadipta, Yasinta Retno, Achmad Fauzan, Tahta Syajar, M. Rofiqi, Irfandaris, Lucky Tri, Ida Bagus, Annela Dhona, Diajeng

Rachmi, dan Atnis Kurnia. teman-teman ruang TA 304, segenap keluarga Despro angkatan 2013, dan teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi, kritik, saran, bantuan moril dan dukungannya dalam segala proses pengerjaan studi di lapangan maupun laporan pada tugas akhir ini..

- 8) Seluruh staf pengajar Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah memberikan bimbingan dan materi perkuliahan kepada penulis.

Demikian laporan Tugas Akhir disusun, semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Penulis merasa bahwa dalam menyusun laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, maka dari itu penulis terbuka atas kritik, masukan dan saran apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.5.1 Tujuan Umum .....	5
1.5.1 Tujuan Khusus .....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
1.7 Ruang Lingkup.....	6
1.7.1 Output .....	6
1.7.2 Sistematika Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Tinjauan Film Dokumenter .....	9
2.1.1 Pre Production.....	13
2.1.2 Production .....	19
2.1.3 Post Producton .....	24
2.2 Tinjauan Film Sebagai Media Edukasi .....	24
2.3 Tinjauan Kampung Tambak Bayan.....	26
2.4 Studi Acuan.....	28
2.4.1 Bhaktamar. A Visual Interpretation of India and Nepal Journey.....	28
2.4.2 Banda: The Forgotten Trail (Segi tonenitas dan penyampaian narasi) .....	31
2.4.3 Live, Animated (Segi penggunaan animasi sebagai reka adegan) .....	33
2.5 Studi Eksisting .....	35
2.5.1 Tambak Bayan Calling.....	35
2.6 Kesimpulan .....	36

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	39
3.1 Skema Penelitian.....	39
3.2 Metode Pencarian Data .....	40
3.2.1 Data Kuantitatif.....	40
3.2.2 Data Kualitatif.....	40
BAB IV HASIL DAN ANALISA PENELITIAN .....	43
4.1 Analisa Hasil Penelitian .....	43
4.1.1 Kuisisioner.....	43
4.1.2 Depth Interview.....	45
4.1.4 Observasi.....	48
4.2 Formulasi masalah dan kebutuhan .....	51
4.2.1. Analisa AIO .....	52
4.2.2. Target Audiens.....	52
4.3 Kriteria Desain .....	52
4.3.1 Konsep Desain .....	53
4.3.2 Strategi Komunikasi.....	54
BAB V KONSEP DESAIN .....	57
5.1 Konsep Dasar .....	57
5.2 Konsep Naratif .....	57
5.3 Konsep Pembabakan dan Alur Cerita .....	58
5.4 Konsep Motion Graphic.....	60
5.4.1 Animasi.....	61
5.4.1 Ilustrasi.....	61
5.5 Sinematografi Film.....	61
5.4.1 Durasi.....	61
5.4.2 Framing .....	62
5.4.2 Transisi.....	63
5.4.3 Tone .....	63
5.4.4 Tipografi .....	64
5.5 Proses Desain .....	64
5.5.1 <i>Storyline</i> .....	64
5.4.2 <i>Naskah Narator</i> .....	67
5.5.3 <i>Storyboard</i> .....	67
5.4.3 <i>Footage Video</i> .....	74

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	75
6.1. Kesimpulan .....	75
6.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77
LAMPIRAN I.....	79
LAMPIRAN II.....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Wilayah Tambak Bayan.....	1
Gambar 2.1: Kampung Tambak Bayan.....	26
Gambar 2.2: Potongan film Bhaktamar: Visual Interpretation .....	28
Gambar 2.3: Intro Bhaktamar: Visual Interpretation .....	29
Gambar 2.4: Adegan pertengahan Bhaktamar: Visual Interpretation .....	29
Gambar 2.5: Potongan film Banda The Forgotten Trail .....	31
Gambar 2.6: Penggunaan Tonalitas dan narasi .....	32
Gambar 2.7: Live, Animated .....	33
Gambar 2.8: Penggunaan animasi sebagai reka adegan.....	34
Gambar 2.9: Tambak Bayan Calling.....	35
Gambar 4.1: Bapak Suseno.....	42
Gambar 4.2: Bapak Imam .....	43
Gambar 4.3: Suasana Tambak Bayan .....	45
Gambar 4.4: Kliping dan laporan Advokasi kasus .....	46
Gambar 4.5: Observasi warga Kampung Tambak Bayan .....	47
Gambar 5.1: Animasi film dokumenter .....	57
Gambar 5.2: Ilustrasi film dokumenter .....	57
Gambar 5.3: Long Shot .....	58
Gambar 5.4: Medium Shot .....	58
Gambar 5.5: Close Up Shot .....	58
Gambar 5.6: Tone warna .....	59
Gambar 5.7: Hasil Tone Warna .....	59
Gambar 5.8: Tipografi Film .....	60
Gambar 5.9: Storyboard Film.....	64
Gambar 5.10: Storyboard Film .....	65
Gambar 5.10: Storyboard Film .....	66
Gambar 5.12: Storyboard Film.....	67
Gambar 5.13: Storyboard Film.....	68
Gambar 5.14: Storyboard Film .....	69
Gambar 5.15: Footage Film .....	70

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 : hasil kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya.....	3
Grafik 1.2 : hasil kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya.....	3
Grafik 3.1: grafik skema penelitian.....	39
Grafik 4.1: kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya .....	43
Grafik 4.2: kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya .....	44
Grafik 4.3: kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya .....	44
Grafik 4.4: Struktur Konsep Desain .....	53
<i>Grafik 5.1: Alur pembabakan film .....</i>	<i>58</i>
<i>Grafik 5.2: Alur pembabakan film .....</i>	<i>60</i>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 tabel konsep komunikasi

52

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar ke dua di Indonesia yang penuh akan etnis maupun budaya. Setiap sudut kota Surabaya dikelilingi permukiman masyarakat atau yang biasa disebut kampung, yang umumnya merupakan peninggalan tata kota pada era-era sebelumnya. Baik itu kampung bermayoritas ras tertentu, para pengrajin dibidang yang sama, maupun sejarah.



**Gambar 1.1:** Wilayah Tambak Bayan

*Sumber: Kajian Place Attachment di Kampung Pecinan Tambak Bayan Tengah, Kota Surabaya – ITS.*

Tambak Bayan sendiri merupakan salah satu dari kampung lama di kota Surabaya, dimana kampung dengan mayoritas etnis Tionghoa tersebut masih bertahan di tengah perkembangan perekonomian kota Surabaya. Tambak Bayan terletak di kelurahan Alun-alun Contong, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya. Kampung ini berdiri pada tahun 1930, dimana para Tukang kayu asal Tiongkok mengungsi akibat perang, lalu mereka bermukim di kandang kuda dan bekas bangunan Belanda, yang selanjutnya dibenahi menjadi tempat bermukim. Di kampung ini masih banyak masyarakat etnis Tionghoa yang menyimpan keterikatan emosi yang kuat terhadap kampung Tambak Bayan sebagai tanah leluhur mereka yang sudah menetap 3 generasi sebelumnya. Terlihat pada ornamen-ornamen sederhana yang terpasang di arah masuk

Kampung Tambak Bayan, pelataran untuk mengenang leluhur yang terpasang di tiap rumah dan bangunan utama peninggalan Belanda yang masih bertahan hingga sekarang.

Kampung Tambak Bayan kini lebih dikenal sebagai kampung pecinan yang terdapat di Surabaya. dimana kampung itu diduduki mayoritas penduduk keturunan Tionghoa, terdapat nilai berupa bangunan peninggalan Belanda yang kini dijadikan tempat warga bermusyawarah, mural yang menggambarkan nuansa pecinan dan artefak-artefak kuno dari Cina sehingga kita bisa mempelajari sejarah Tionghoa di Surabaya pada masa kolonial Belanda hingga era reformasi. Selain mempelajari hal tersebut, Tambak Bayan juga berpotensi dibangun sebagai Kampung wisata edukasi karena selain mempunyai sejarah Tionghoa. Kampung Tambak Bayan merupakan salah satu bagian Keraton Surabaya, dimana Kampung Tambak Bayan diketahui sebagai tempat tinggal Kabayan<sup>1</sup>. Terdapat juga sejarah di masa modern, yaitu kasus sengketa tanah pada Kampung Tambak Bayan, dimana perjuangan warga Kampung Tambak Bayan mempertahankan wilayah tersebut dapat dijadikan nilai-nilai untuk melestarikan keberadaan kampung lama selain Tambak Bayan

Namun permasalahan muncul dengan adanya relokasi pada hasil kesepakatan kasus sengketa tanah Kampung Tambak Bayan melawan hotel V3 (*Vini, Vidi, dan Vici*) tahun 2011, keberadaan kampung Tambak Bayan terancam menghilang walau hingga saat ini status relokasi kampung belum dipastikan berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua RT Tambak Bayan. Di sisi lain, pembangunan kampung Tambak Bayan mengalami kendala karena kurangnya sumber daya dalam membangun kampung tersebut, dimana kurangnya inisiatif penduduk berusia dewasa awal dan mulai meninggalkan kampung Tambak Bayan untuk mencari mata pencaharian diluar tukang kayu seiring berjalan era modern<sup>2</sup>. Sehingga warga berusia dewasa akhir yang berusaha melestarikan keberadaan kampung Tambak Bayan.

Kendala pembangunan kampung Tambak Bayan juga terhalang pada publikasi dan dokumentasi. Hingga saat ini sumber media yang membahas Kampung Tambak Bayan baik berupa artikel, jurnal, buku, dan Film dokumenter, namun media tersebut kurang diketahui dengan beberapa kalangan. Hal ini juga didukung dengan hasil kuisisioner yang disebarakan kepada 100 responden masyarakat Surabaya secara acak,

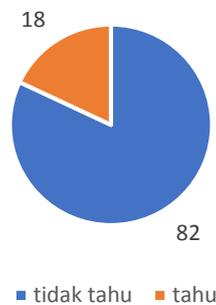
---

<sup>1</sup> Berdasarkan wawancara mendalam Suseno Karja, 26 Oktober 2017

<sup>2</sup> Berdasarkan wawancara mendalam Wijaya, 28 Maret 2018

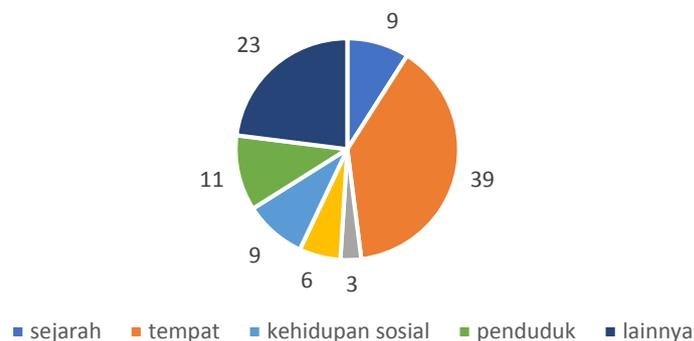
dimana sebagian besar responden kurang mengetahui media yang membahas Kampung Tambak Bayan.

Pengetahuan ada tidaknya media yang membahas Kampung Tambak Bayan



*Grafik 1.1 : hasil kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya akan media yang membahas Kampung Tambak Bayan*

pengetahuan masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan



*Grafik 2.2 : hasil kuisisioner pengetahuan masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan*

Media yang tersedia kurang efektif karena membahas lebih fokus terhadap permasalahan sengketa tanah terhadap hotel V3 pada tahun 2007 hingga tahun 2011 dibandingkan membahas kampung Tambak Bayan dalam aspek sejarah yang dapat menjadi nilai-nilai yang bisa diterapkan pada masyarakat, terutama nilai tersebut berpotensi untuk melestarikan keberadaan Kampung lama selain Tambak Bayan. Oleh karena itu diperlukan sebuah media edukasi untuk mengenalkan sejarah Kampung Tambak Bayan sehingga menambah wawasan masyarakat Surabaya dan menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk melestarikan budaya dan tradisi Kampung Tambak Bayan.

Penulis beranggapan media film adalah media yang tepat karena film dapat menyampaikan informasi secara audio visual dalam frekuensi audiens yang tinggi. Audio visual memiliki peranan sebagai media pembelajaran yang bisa memberikan kesan impresif terhadap audiens. Salah satu dari media audio visual adalah film dokumenter.

Menurut Frank Beaver, Film Dokumentasi adalah sebuah film non-fiksi. Film Dokumenter biasanya di-shoot di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan aktor dan temanya terfokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan, dimana tujuan tersebut sejalan dari perancangan film dokumenter mengenai Tambak Bayan. Film Dokumenter kini juga memiliki kemudahan akses dengan menggunakan situs berbasis *media sharing* seperti *Youtube, Instagram, Vimeo*, dan lain-lain.

Media film dokumenter ini ditujukan pada masyarakat Surabaya karena sejalan dengan tujuan penulis dan diharapkan mampu memberikan informasi akan sejarah Kampung Tambak Bayan serta melestarikan keberadaan kampung Tambak Bayan sebagai kampung pecinan Surabaya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, teridentifikasi masalah-masalah seperti berikut:

1. Adanya relokasi dari hasil kesepakatan kasus sengketa tanah tahun 2011 yang mengakibatkan keberadaan Kampung Tambak Bayan terancam menghilang.
2. Terhambatnya pembangunan Kampung Tambak Bayan sebagai Kampung wisata karena kurangnya sumber daya manusia usia dewasa awal.
3. Kurangnya publikasi sumber informasi dan media Kampung Tambak Bayan, terbukti dengan hasil kuisisioner yang menunjukkan 82% kurang mengetahui.
4. Media yang tersebar mengenai kampung Tambak Bayan lebih membahas kasus sengketa tanah melawan hotel V3 pada tahun 2007 hingga tahun 2011.

### **1.3 Rumusan Masalah**

*“bagaimana merancang film dokumenter Kampung Tambak Bayan sehingga menjadi media edukasi sejarah yang dapat membangun kesadaran Masyarakat Surabaya untuk melestarikan keberadaan Kampung tersebut?”*

### **1.4 Batasan Masalah**

Dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan pengerjaan perancangan film dokumenter tersebut, penulis mengambil titik berat poin-poin berikut:

1. penulis akan membahas Kampung Tambak Bayan dan merepresentasikan dalam bentuk film dokumenter dalam durasi 15 menit
2. Pemberian informasi mengenai Kampung Tambak Bayan yang diangkat dalam film ini adalah sejarah awal terbentuknya Tambak Bayan, masuknya Etnis Tionghoa di Tambak Bayan, perjuangan warga Tambak Bayan mempertahankan wilayah.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari perancangan ini dibagi menjadi 2 tujuan yang ingin dicapai, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

#### **1.5.1 Tujuan Umum**

1. Menambah wawasan masyarakat akan sejarah Kampung Tambak Bayan di Surabaya

#### **1.5.1 Tujuan Khusus**

1. Menambah sumber media yang membahas secara informatif akan sejarah Kampung Tambak Bayan di Surabaya
2. Menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk melestarikan keberadaan Kampung-kampung lama di Surabaya

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dalam perancangan film dokumenter ini, manfaat terbagi menjadi 2, manfaat teoritis dan manfaat teoritis dan manfaat praktis:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian berguna sebagai acuan perancangan dengan media atau kasus yang serupa bagi bidang Desain Komunikasi Visual sebagai sumber untuk mengetahui tinjauan secara keseluruhan akan film dokumenter dengan tema Kampung Tambak Bayan.
2. Berguna sebagai media informasi mengenai Tambak Bayan secara edukasi sejarah.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara praktis, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memperluas wawasan bagi Organisasi Masyarakat yang akan turun tangan dalam membantu kondisi sosial warga dan membangun Kampung Tambak Bayan dengan memberikan informasi yang sudah tertera
2. Agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa khususnya yang mengambil tema kampung lama Surabaya sebagai media untuk tinjauan penulisan ilmiah

## **1.7 Ruang Lingkup**

### **1.7.1 Output**

Output yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah Film dokumenter yang merepresentasikan sejarah Kampung Tambak Bayan

### **1.7.2 Sistematika Penelitian**

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

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian

## 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang landasan teori dan studi eksisting yang digunakan sebagai acuan perancangan video dokumenter.

## 3. BAB III METODELOGI PENELITIAN DAN ANALISA HASIL PENELITIAN

Menjelaskan tentang tahapan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data primer maupun sekunder yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan target audiens perancangan dan menguraikan hasil penelitian dan mengaitkannya dengan media perancangan yang dibuat. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan konsep perancangan

## 4. BAB IV KONSEP DESAIN

Berisi mengenai konsep desain yang akan dibuat berdasarkan penelitian diatas. Konsep desain meliputi konsep penyampaian informasi dan kriteria desain visual.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## 6. DAFTAR PUSTAKA

## 7. LAMPIRAN

"Halaman ini sengaja dikosongkan"

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Di bab ini, penulis akan membahas bahasan mengenai film dokumenter, Kampung Tambak Bayan, dan studi eksisting akan film dokumenter. Tinjauan ini sendiri akan digunakan sebagai acuan untuk membuat film dokumenter tentang etnis Kampung Tambak Bayan

#### 2.1 Tinjauan Film Dokumenter

Film merupakan gambar yang bergerak. Menurut Effendi (1986), film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Melalui film, kita mengkomunikasikan sebuah gambar bergerak yang melambangkan kehidupan sehari-hari kita atau kejadian yang terekam dalam alat perekam. Fungsi dari film sendiri adalah menyampaikan sebuah pesan dalam frekuensi audien yang tinggi, baik pesan itu disampaikan secara informatif, edukatif, dan persuasif.

Film terdiri atas 4 jenis (Effendy, 2000:210), yaitu:

- a. Film Animasi
- b. Film Cerita
- c. Film Berita
- d. Film Dokumenter

Film Dokumenter sendiri adalah sebuah film non-fiksi. Film Dokumenter biasanya di-shoot di sebuah lokasi nyata, tidak menggunakan *actor* dan temanya terfokus pada subyek-subyek seperti sejarah, ilmu pengetahuan, sosial atau lingkungan. Tujuan dasarnya adalah untuk memberi pencerahan, memberi informasi, pendidikan, melakukan persuasi dan memberikan wawasan<sup>1</sup>.

Sejarah film dokumenter dimulai pada tahun 1907. Pada saat itu film non fiksi digunakan untuk mengabadikan momen pada masa itu. Pada tahun 1920 mulai bermunculan para tokoh-tokoh film dokumenter ternama yang memberikan dampak yang besar bagi dunia film dokumenter seperti Robert Flaherty, John Grierson, dan Dziga Vertov. Ada tiga jenis pendekatan yang akan dibahas<sup>2</sup>, yaitu:

---

<sup>1</sup> IDS Education <http://www.idseducation.com/articles/14-pendapat-ahli-mengenai-pengertian-film-dokumenter/>

<sup>2</sup> Nichols, Bill. Introduction to Documentary. Bloomington. Indiana University Press, 2001

### 1. *Ekspository*

Penyampaian pesan secara langsung, sementara narasumber tidak dihadirkan di depan kamera. Pendekatan ini disebut juga "*voice of God*". Narasumber bercerita dan memaparkan pokok-pokok permasalahan secara naratif. *Ekspository* ini biasanya digunakan untuk mengarahkan penonton kepada kesimpulan.

### 2. *Observational*

Pendekatan jenis ini adalah dengan cara merekam gambar secara natural untuk mendapatkan kejadian-kejadian nyata yang bersifat spontan. Narasumber menyampaikan narasi dan kekuatan gambar sangat diperlukan untuk menarik simpati audiens. Nantinya informasi akan bersifat natural.

Di dalam film dokumenter terdapat beberapa jenis, hal ini dapat ditinjau dari gaya dalam bertutur yang digunakan di dalam film tersebut<sup>1</sup>.

#### a. Laporan Perjalanan

Laporan perjalanan adalah sebuah film yang digunakan biasanya untuk mendokumentasikan sebuah perjalanan. Jenis film ini tercipta berawal dari seseorang yang meneliti di sebuah pedalaman. Contohnya sebuah film dokumenter ekspedisi penelitian ke Alaska dan Siberia yang pertama kali dibuat Cherry Kearton dengan judul "*In Seville*" (1909). Jenis film ini saat ini lebih dikenal dengan *travel film*, *travel documentary*, *adventure films*, dan *road movies*. Titik berat dalam film dokumenter jenis ini adalah terdapat pada adegan spontan, menegangkan tentang selama perjalanan tersebut.

#### b. Dokumenter Sejarah

Pada awalnya produksi film dokumenter sejarah ditujukan dengan maksud propaganda pada era perang dunia. Pada sekitar tahun 1914 hingga 1918 yang saat itu media film digunakan sebagai media untuk propaganda peperangan. Beberapa tokoh diantaranya yang terkenal saat itu adalah Jerman Leni Riefenstahl dengan karyanya "*Triumph des Willens* (1935)".

---

<sup>1</sup> Ayawayla, Gerzon R. Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, IKJ

Pada umumnya film dokumenter sejarah berdurasi panjang, namun dapat disusun berseri disesuaikan dengan format distribusi pemutaran. Format panjang dapat diaplikasikan secara berseri terhadap media televisi, internet, CD dan lain sebagainya. Hal ini akan mempermudah sinematografer untuk menyampaikan gagasannya secara episode tanpa meninggalkan konten yang terperinci. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam film dokumenter sejarah, diantaranya adalah waktu terjadinya, setting lokasi terjadinya peristiwa tersebut, dan pelaku sejarah.

c. Potret/ Biografi

Film Biografi adalah sebuah film yang diciptakan untuk merepresentasikan pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik ataupun menyedihkan. Hal ini berkaitan erat dengan sisi human interest seorang tokoh berupa penghotmatan atau sikap simpati yang diciptakan. Biasanya film ini menuturkan seorang tokoh diktator, kejam atau tokoh sejarah yang berjasa di bidangnya. Tidak hanya seputar biografi tokoh namun film potret dapat berupa komunitas, kelompok kecil maupun individu mengenai profesinya, posisi yang dikupas sedemikian rupa.

d. Perbandingan

Jenis film ini menggunakan teknik cerita dengan perbandingan suatu kondisi objek/ subjek satu dengan lainnya. Contohnya adalah perbandingan kebudayaan di Indonesia, dari Kota-kota besar hingga ke daerah pedalaman.

e. Kontradiksi

Kontradiksi adalah jenis film dokumenter yang hampir mirip dengan jenis perbandingan. Kontradiksi lebih emnitik beratkan pada sikap yang kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Jenis ini biasanya lebih banyak menggunakan metode wawancara dengan menggabungkan opini publik terhadap suatu permasalahan. Untuk

menarik perhatian film ini menggunakan komentar kritis untuk membentuk opini baru.

f. Ilmu Pengetahuan

Dokumenter jenis ini memberikan penyampaian sejenis teori, sistem berdasarkan bidang ilmu tertentu. Terdapat elemen pembantu seperti animasi, motion graphic dan lain sebagainya. Hal tersebut sangat berguna dalam menyampaikan tujuan dibuatnya film tersebut sebagai pendidikan, misalnya ditambah dengan statistik atau gambaran sebuah produk

g. Nostalgia

Kisah yang dibawakan dalam dokumenter nostalgia adalah kilas-balik dan napak tilas tokoh yang pernah mengalami suatu kejadian di masa lalu. Misalnya kisah-kisah zaman kolonialisme dalam hal ini adalah film “*Taboe Toean* (1995) yang mengisahkan kisah nyata Tom Verheul seorang veteran perang.

h. Rekonstruksi

Jenis ini adalah film dengan tujuan merekonstruksi peristiwa dan latar belakang masalah yang didasarkan pada fakta sejarah. Konsep rekonstruksi tidak mementingkan unsur dramatik, namun lebih terkonsentrasi pada pemaparan isi sesuai kronologi peristiwa.

i. Investigasi

Istilah film Investigasi muncul dari “*Nellie Bly*” ketika dia menjadi reporter di surat kabar *Pittsburgh Dispatch* tahun 1890. Film ini biasa digunakan untuk mengungkapkan sebuah kasus, atau peristiwa yang tidak pernah terekspose/ belum terungkap secara jelas di publik yang dapat berpengaruh kepada khalayak ramai. Peristiwa kriminalitas dan politik yang menampilkan sebuah ketegangan. Biasanya film ini disebut juga sebagai dokumenter jurnalistik, karena menggunakan pendekatan jurnalistik.

j. Dokudrama

Dokudrama adalah jenis film dokumenter yang memuat unsur komersial, biasanya objek di dalam dokudrama adalah artis. Dokudrama menampilkan sebuah cerita rekonstruksi dari potret seseorang, sosok tokoh atau masyarakat awam. Bentuk dokudrama umumnya digunakan sebagai media promosi produk atau sebuah profil perusahaan.

### 2.1.1 Pre Production

Pre production adalah proses pembuatan naskah ide/ gagasan ide yang akan digunakan dalam film. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan gagasan ide:

a. Penelitian awal (riset)

Riset sangat dibutuhkan dalam menyusun film dokumenter. Riset berfungsi mengumpulkan data yang mendalam mengenai subjek, peristiwa dan lokasi melalui observasi sesuai tema yang telah ditentukan. Sebagai gambaran awal bagi pengembangan ide agar menjadi lebih matang. Hal ini dilakukan melalui analisa visual yang harus dimiliki seorang pembuat film. Riset dokumenter dilakukan dengan sumber data informasi sebagai berikut.

1. Data tulisan, buku, majalah, koran.
2. Data visual, foto, film video, lukisan, poster.
3. Data suara, rekaman, musik, lagu.
4. Data subjek, narasumber informan.
5. Data lokasi, setting lokasi, peristiwa.

Dalam tahap ini kemudian sutradara dan produser mengkaji lebih dalam mengenai data-data yang sudah terkumpul, menjadi bahan materi film, mengambil *footage*, menulis naskah dan lain sebagainya.

b. Menulis Proposal

c. Diskusi usulan anggaran

d. Penelitian

e. Menulis Naskah

Sebuah proses persiapan sebelum membuat film. Diantaranya penyusunan skenario, anggaran, sebelum membuat film, sutradara, jadwal *shooting* dan lain-

lain. Selama pra-produksi, naskah (*script*) dijabarkan menjadi adegan-adegan, *storyboard* dan semua lokasi, peralatan, properti, dan *lighting*. Jadwal diatur sangat rinci sehingga persiapan menjadi sangat matang bagi pembuat film.

- **Elemen Naratif**

Elemen naratif di dalam proses pembuatan film sangat penting. Elemen naratif berfungsi memberikan kemudahan dalam proses produksi film sehingga film dapat diproduksi secara terstruktur dan runtun. Elemen naratif ini terdiri dari tema, cerita, skenario, plot, *script* (naskah), *story board*, performer dan artis, tempat, suasana *setting* dan narasi (opsional).

- **Tema**

Tema adalah sebuah ide atau gagasan pokok yang mendasari diciptakannya film. Tema diambil dari ide-ide yang umum, semisal kepahlawanan, kebudayaan, perjuangan hidup, lingkungan, kemanusiaan, sosial politik, percintaan dan lain-lain. Banyak sekali tema yang ada di sekitar kita, segala sesuatu bisa diangkat menjadi tema.

- **Cerita**

Dalam teori film dokumenter Gerzon R. Ayawaila, cara bercerita dalam film dokumenter ada tiga jenis, ialah secara kronologis, tematis dan dialektik. Secara kronologis ialah memaparkan sebuah kejadian dari awal hingga akhir yang tersusun menurut waktu kejadian. Biasanya struktur bercerita ini digunakan sebagai gaya bercerita film dokumenter bertema Sejarah. Tahapan setelah menentukan tema adalah menentukan jalan cerita dalam film. Cerita mempengaruhi minat penonton karena menarik tidaknya sebuah cerita akan mempengaruhi keberhasilan suatu film. Mengatur cerita sedemikian rupa sudah menjadi aturan pokok dari produser film. Maka dalam merancang cerita film harus melalui diskusi dan penelitian yang mendalam.

Di dalam cerita biasanya terbagi atas tiga babak, yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Pembukaan adalah babak awal dari sebuah film. Kekuatan audio visual dibutuhkan dalam pembukaan, agar audiens langsung tertarik

untuk mengikuti cerita seterusnya hingga usai. Setelah itu babak kedua, berisi tentang ide pokok atau gagasan cerita sebuah film atau pemaparan masalah di dalamnya. Penutupan adalah yang terakhir yaitu biasanya berisi pesan cerita, kesimpulan, harapan, atau akhir cerita. Seperti yang disampaikan oleh Gustav Freytag, seorang pengamat drama moderen, yang dikutip oleh RMA Harymawan, dalam bukunya Dramaturgi yaitu disebutkan pembabakan dimulai dengan *exposition*, *complication*, *climax* dan *resolution*.

- **Setting**

*Setting* (latar) dapat dibagi menjadi dua, yaitu seting lokasi dan *setting* waktu. *Setting* lokasi adalah sebuah tempat yang dijadikan tempat pengambilan gambar. Sementara *setting* waktu adalah suatu masa dimana film tersebut dikondisikan. *Setting* dapat ditentukan berdasarkan kebutuhan karena film tidak terikat dengan batas ruang dan waktu. Namun di dalam film dokumenter biasanya *setting* dikondisikan dalam keadaan nyata dan tidak dibuat-buat.

- **Naskah**

Naskah (*script*) adalah rancangan sebuah film. Naskah film seperti halnya rancangan adalah sebuah rancangan agar dalam pembuatan film tidak keluar dari jalurnya. Naskah akan membuat tugas produser jauh lebih mudah. Naskah film berfungsi sebagaimana berikut:

1. Naskah adalah pengorganisasian, refrensi dan panduan yang menjadi pedoman setiap orang yang terlibat dalam proses produksi.
2. Naskah mengkomunikasikan gagasan film untuk semua orang yang bersangkutan dengan produksi dan membuat proses produksi film lebih jelas, sederhana dan terstruktur.
3. Naskah sangat penting untuk juru kamera dan sutradara. Berbagai penjelasan tentang suasana, tindakan, dan pekerjaan kameraman.
4. Membantu mendeskripsikan pekerjaan kru lain misal penata anggaran, banyaknya lokasi dan berapa kali *shoting*, pencahayaan, efek khusus, bahan arsip, jenis kamera, lensa dan lain-lain.

- **Plot (Alur Cerita)**

Plot adalah sebuah alur untuk menuju sebuah cerita. Ada terdapat beberapa plot misalnya alur maju, alur mundur atau campuran. Seperti yang telah disebutkan tadi mengenai dramaturgi, terdapat *exposition*, *complication*, *climax* dan *resolution*. Jika plot maju, maka urutannya sesuai di atas, plot mundur menjadi seperti ini: *resolution*, *climax*, *complication*, *exposition*. Namun jika plot campuran urutannya acak.

- **Story Line**

*Story line* adalah sinopsis yang berisi garis besar cerita. Bukan sekedar ringkasan cerita, namun garis besar cerita ditulis secara rinci di sini. Nantinya *story line* akan dijadikan pokok informasi penulisan tahap selanjutnya di dalam sinopsis harus ada konten sebagai berikut:

1. alur dan isi cerita
2. main goal/ukuran keberhasilan
3. karakter/tokoh cerita
4. situasi dan tempat kejadian
5. saat kejadian dan perkembangan waktunya
6. pokok pembicaraan
- 7.

- **Story Board**

*Story board* adalah perubahan sebuah *script* cerita film menjadi bentuk visual yang dapat digambarkan secara rinci sehingga dapat dipahami oleh semua kru yang bekerja. *Story board* bisa digambarkan dalam bentuk per *scene* atau per sekuen. Di dalamnya terdapat suasana *setting*, adegan yang terjadi, perubahan kamera, serta rincian sound dan efek dituliskan di bagian keterangan. *Storyboard* akan menjadi acuan sutradara dalam mengarahkan kru ataupun pemeran ketika proses produksi. Sketsa storyboard dikembangkan oleh disney sekitar tahun 1920-an. Yang saat itu mulai menggunakan ilustrasi kemudian populer pada tahun 1940 digunakan sineas-sineas saat itu. Storyboard harus memuat informasi yang lengkap, karena storyboard ini akan digunakan sebagai acuan oleh semua kru.

Contohnya pada keterangan anak panah, hal tersebut menandakan arah gerakan kamera.

- **Talent**

*Talent* adalah seseorang yang berada di depan kamera terlibat di dalam proses pengambilan gambar. *Talent* digolongkan menjadi dua yaitu:

- a. *Performer*

*Performer* adalah seorang yang muncul di depan kamera atas nama dia sendiri, misalnya dalam film dokumenter seseorang tersebut menjadi nara sumber, atau pewawancara. *Performer* muncul pada *setting* yang nyata, bukan pada adegan fiksi. Untuk menjadi *performer* harus memiliki keterkaitan yang mendalam mengenai tema film tersebut. Misalnya narasumber yang paham betul mengenai tema, cerita dan isi yang akan disampaikannya di depan kamera.

- **Narator**

Pemilihan narator menggunakan casting sama halnya dengan pemilihan talent, karena kebutuhan narrator juga disesuaikan dengan kebutuhan film. Ada empat tipe vokal yang dapat digunakan sebagai narator:

- a. Penyiar radio/ televisi
- b. MC di panggung sebagai entertain
- c. Artis film
- d. Amatir/ awam

Sementara untuk kriteria dalam menyeleksi narrator adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki kepekaan dramatik dan timing penentuan waktu sesuai dengan tempo dan irama ucapan
- b. Mampu menguasai dan menjiwai arti serta tujuan setiap kata dan kalimat dalam pengolahan ucapan
- c. Mampu memberikan aksi dan reaksi terhadap elemen-elemen visual
- d. Mampu menggunakan rasa dalam menerapkan unsur dramatik pada ucapannya sesuai pemahaman pada isi dan tema film, sehingga

antara narasi dan rangkaian visual terjadi harmonisasi serta saling menunjang

- e. Mampu memahami secara cepat dan tepat kapan narasi berfungsi sebagai informasi utama, terutama jika kemampuan visual agak lemah dalam memberikan informasi kepada penonton.

- **Script Narasi**

Narasi baik berupa naskah maupun suara yang diungkapkan dalam film, merupakan sebuah alat bantu kepada audiens untuk memahami isi film apabila kemampuan visual belum mampu bercerita. Narasi ini berbentuk informasi yang disajikan sesuai dengan keadaan tempat (*where*), subjek/siapa (*who*), kapan terjadinya (*when*) dan bagaimana terjadinya (*how*). Maka dalam menganalisa kebutuhan narasi, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah disesuaikan dengan target audiens. Karena narasi dapat memberikan efek kebosanan apabila disajikan bertele-tele. Jika visual yang disajikan sudah dapat menjelaskan cerita maka narasi tidak diperlukan. Beberapa poin menurut Gerzon R. Ayawaila di dalam bukunya, tentang narasi adalah.

- a. Narasi tidak boleh bersaing dengan gambar visual
- b. Narasi tidak boleh mengalihkan perhatian penonton dan gambar visual
- c. Narasi tidak boleh memberikan informasi yang sudah diberikan gambar visual agar tidak terjadi informasi ganda yang membosankan.

Penulisan skrip narasi harus disesuaikan dengan pelafalan, karena narasi tidak digunakan sebagai bacaan, namun akan diperdengarkan di dalam film. Dalam pelafalannya disesuaikan dengan target audien, sebisa mungkin berisi informasi padat dan jelas. Selain itu panjang pendek sebuah kalimat harus sesuai tempo dengan irama susunan shot atau adegan dalam film.

Ada dua tipe narasi yaitu narasi subjektif dan narasi objektif

- a. Narasi Subjektif adalah narasi yang berfungsi sebagai benang merah yang memonopoli apa yang disampaikan dalam visual. Narasi ini diberikan sebagai bentuk simpulan sinematografer yang disajikan untuk diterima penonton.

- b. Narasi Objektif adalah narasi yang tidak dijadikan argumentasi dalam film. Isi narasi berbentuk informasi terkadang disertai pertanyaan-pertanyaan untuk wawancara.

Dalam mengaplikasikan narator ada dua cara yang dapat ditempuh sesuai teknis bercerita film dokumenter seperti *Ekspository*, *Observational*, *Participatory*. Dalam teknik bercerita *ekspository* menggunakan narrator (*voice of god*). Narator tidak perlu berpenampilan menarik, karena hanya dibutuhkan suaranya saja. Berbeda dengan *participatory* dibutuhkan presentator yang menarik dan mampu menjelaskan secara langsung karena presentator terlibat langsung di dalam visual film membawakan cerita.

### 2.1.2 Production

Setelah segala proses *pre production* selesai dilaksanakan maka, proses berikutnya adalah proses produksi. Persiapan sudah dilakukan saat hari *shooting* di lokasi, penataan peralatan, pemeran, dan sutradara siap untuk memulai pengambilan gambar. *Storyboard*, konsep, dan *story line* yang telah disusun sebelumnya dijadikan sebagai pedoman. Ketika terjadi suatu masalah teknis, maka sutradara mencatat segala kesalahan sebagai pembelajaran proses. Proses produksi sangat penting untuk menghasilkan output yang sempurna.

- **Sinematografi**

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani "*kinema*" yang berarti gerakan dan "*graphei*" merekam. Sinematografi adalah ilmu yang mempelajari tentang teknik merekam gambar. Pada dasarnya sinematografi seperti halnya fotografi yaitu menangkap gambar dengan cahaya. Jika fotografi menangkap gambar tunggal, maka sinematografi menangkap gambar tunggal secara terus menerus dan memiliki durasi waktu yang konstan. Sinematografi merupakan pekerjaan suatu tim, dan aspek teknis meliputi pembelajaran alat perekam, sudut pandang, *lighting* dan jarak pengambilan. Seseorang yang bertanggung jawab mengenai segala hal yang berhubungan dengan aspek visual baik secara teknis maupun non teknis disebut sinematografer. Setelah sutradara memberikan seluruh naskah kepada sinematografer, kemudian naskah tersebut diterjemahkan dalam bentuk visual oleh sinematografer.

Persiapan yang dilakukan oleh sinematografer meliputi pemilihan jenis kamera, penataan properti, lokasi, pemilihan jenis lampu. Kinerja sinematografer harus selaras dengan sutradara agar nantinya yang disampaikan kepada penonton harus sesuai dengan tujuan film tersebut dibuat. Tentunya tetap mengikuti pedoman naskah yang telah disepakati bersama.

- **Aspek *Shot*, *Scene* dan *Sequence***

*Shot* adalah aktifitas menekan tombol rekam pada kamera hingga pada akhirnya ditekan lagi untuk *stop* (berhenti merekam). *Scene* adalah gabungan dari beberapa *shot* dalam satu *setting*. *Scene* bisa berisi satu *shot* atau rangkaian beberapa *shot* tergantung kebutuhan dalam naskah. *Sequence* adalah beberapa rangkaian dari *scene* dan *shot* dalam satu kesatuan yang utuh.

Tipe *shot* ada bermacam macam. Setiap tipe memiliki kesan visual dan makna tersendiri. Tipe *shot* adalah sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot*

Sebuah pengambilan gambar dari tempat yang sangat jauh untuk menggambarkan daerah yang luas. *Extreme long shot* yang bersifat diam (statis) biasanya lebih baik digunakan untuk menggambarkan tempat daripada gerakan kamera seperti *panning*. Keadaan geografis dan tempat kejadian misalnya di suatu pedesaan, industri pabrik, kawasan perumahan, perkotaan dan lain lain

2. *Long Shot*

Jarak pengambilan yang lebih pendek dari *extreme long shot* namun fungsinya masih tetap untuk memperlihatkan lingkungan sekitar. Misalnya terdapat rumah dengan halamannya, atau sebuah jalan dengan keramaian, sebuah toko, ruangan dan lain-lain. *Long Shot* bertujuan untuk memperkenalkan dimana tokoh berada. Sangat berguna saat sedang terjadi dialog ketika mata jenuh dengan perpindahan dialog antar pemain, maka sesekali *long shot* digunakan untuk menampilkan variasi suasana lingkungan.

### 3. *Medium shot*

Disebut *medium shot* karena jaraknya diantara *long shot* dan *close up*. Standar yang dipakai adalah sekitar lutut hingga diatas kepala talent. Biasanya bertujuan untuk awal adegan, percakapan dan pertemuan antar talent dalam satu adegan.

### 4. *Close Up*

*Close up* dibutuhkan apabila ingin menampilkan detail wajah talent. Bagian yang diambil adalah dari dagu hingga ujung kepala. Bisa lebih dari itu kurang lebih sekitar leher hingga ujung kepala. *Close up* dapat digunakan untuk mengambil gambar dari benda lain selain wajah manusia. Misalnya kalung, *close up* kalung berarti mengambil detail kalung dari jarak yang dekat.

- **Sudut Pandang**

Penempatan kamera untuk merekam objek dari sudut tertentu merupakan hal yang penting. Pengambilan gambar dengan sudut yang tepat akan merepresentasikan maksud tertentu yang menguatkan pesan atau cerita yang disampaikan dalam film.

#### 1. *Eye Level*

*Eye level* adalah pengambilan gambar dari ketinggian mata normal ukuran mata manusia. Gambar yang diambil dengan ukuran *eye level* akan menghasilkan sudut pandang biasa, artinya sesuai dengan apa yang terlihat oleh mata pada kehidupan sehari-hari. Garis-garis pada gedung akan tetap terlihat tegak lurus, kecuali menggunakan lensa *fish eye*. Begitu pula dinding dan tepi gedung akan terlihat sebagaimana adanya tanpa distorsi. *Eye level* dapat digunakan ketika objek sedang duduk, memperlihatkan bahwa posisinya agak rendah sedikit daripada orang yang berdiri. Sudut pandang ini merepresentasikan seperti posisi audiens sebagai lakon dalam film, terlibat kedalam cerita.

#### 2. *High Angle*

Sudut pengambilan ini adalah kamera diarahkan ke bawah. Biasanya kamera ditempatkan pada ketinggian diatas kepala manusia. Pilihan sudut pandang *high angle* bisa dipilih atas dasar

alasan estetika, teknik, atau pertimbangan psikologis. Secara umum, meletakkan kamera lebih tinggi dari objek sehingga terlihat lebih estetik. Selain itu high angle digunakan untuk memperlihatkan keadaan lingkungan yang dijadikan *setting* lokasi.

### 3. *Low Angle*

*Low angle* adalah *shot* dengan kamera menengadah saat membidik objek. *Angle* ini dapat menciptakan suasana kekaguman, atau membangkitkan kegairahan. Menciptakan perspektif yang kuat, sehingga menambah efek dramatis pada gambar. Bangunan gedung pencakar langit, candi, gereja, istana dapat terlihat megah. Kesan berwibawa juga dapat dihadirkan dengan *shot low angle* ini ketika hadir tokoh-tokoh penting, seperti presiden hakim, lurah dan orang yang dituakan.

- **Gerakan Kamera**

Sebelum menggerakkan kamera, hal terpenting adalah penempatan kamera. Penempatan kamera adalah keputusan kunci dalam cerita. Lebih dari sekedar hanya terlihat baik. “Menentukan apa yang penonton lihat dan dari perspektif mana yang mereka lihat”. Gerakan dasar kamera adalah sebagai berikut.

#### 1. *Pan*

*Pan* adalah kependekan dari panorama, padahal gerakan horisontal ke kanan/kiri kamera di mana posisi kamera tidak berubah. *Pan* cukup mudah dioperasikan apabila poros tripod berfungsi dengan baik. Ada satu batasan operasional yang harus diketahui. Jika kameramen menyorot terlalu cepat tanpa maksud tertentu hal itu akan sangat mengganggu. Sebagai aturan umum, dengan *pan* perubahan sorot kamera 180° dan frame rate 24 atau 25 fps. Harus diambil minimal 15 detik untuk sebuah objek ketika berpindah dari satu sisi frame yang lain.

#### 2. *Tilt Up or Down*

Sorot kamera keatas atau bawah gerakan ini tanpa mengubah posisi kamera. Sorot secara vertikal ini, lebih jarang digunakan daripada *pan*. Misalnya digunakan untuk keluar dari bidang

horizontal terbatas dan membuat adegan lebih benar benar tiga dimensi. *Tilt* biasa digunakan untuk menyorot sebuah gedung yang tinggi, memperlihatkan pandangan anak kepada orang dewasa, dan lain sebagainya.

### 3. *Move In/ Move Out*

Gerakan ini adalah gerakan memindahkan (*dolly*) kamera mendekat atau menjauhi objek. Ini akan memberikan efek lebih fokus kepada suatu objek daripada memotong dari *longshot* ke close up. Move in lebih tepat digunakan untuk suasana tertentu. Misalnya memberikan kejelasan pada suatu adegan. Sementara move out biasanya digunakan setelah mengakhiri percakapan, aktor meninggalkan tempat atau sebuah penampilan lingkungan dari hal khusus ke hal umum.

- **Audio**

Audio merupakan hal penting dalam film saat ini. Efek penggunaan audio dalam film adalah sebagai tutur narasi, dan efek musik seperti instrumen dapat menciptakan suasana keberlanjutan *scene* di dalam *shot* yang terputus. Untuk mengurangi *noise* (gangguan kejernihan suara) pada rekaman dialog dalam film dibutuhkan alat mic eksternal yang dihubungkan pada kamera. Karena mic eksternal biasanya sudah dilengkapi dengan *pre-amp*. Ada tiga macam efek suara yaitu *ambience/ atmosphere FX*, *Foley FX*, dan Musik. Efek suara mempunyai beberapa fungsi di dalam sebuah *soundtrack*, yaitu:

1. Menciptakan ilusi dari sebuah realitas
2. Menciptakan menciptakan ilusi waktu.
3. Menciptakan ilusi ruang.
4. Menciptakan ilusi jarak.
5. Mengambarkan *action* yang tidak disajikan secara visual.
6. Mengatasi permasalahan rekaman *audio* yang buruk, menyamarkan kebisingan yang tidak diperlukan dengan menambahkan kebisingan (dengan frekuensi yang sama).
7. Penekanan pada *visual stunt*.
8. Memandu *mood*.

### 2.1.3 Post Producton

Proses ini seputar *editing* penggabungan seluruh adegan film, penambahan efek video, audio, musik, dan lain-lain. Setelah proses *editing* selesai maka dilakukan peninjauan ulang, apabila masih terdapat kekurangan maka perlu dilakukan perbaikan. Sehingga film tersebut layak untuk diapresiasi masyarakat.

- **Editing**

Setelah berbagai proses pengambilan gambar selesai, dipastikan seluruhnya berjalan sesuai rencana dalam naskah, kini saatnya proses *editing*. Hal yang pertama adalah melihat rancangan yang disusun di awal setelah diurutkan sesuai adegan, dan apakah gambar seluruhnya sudah lengkap. Kini di dalam komputer siap untuk di edit. Penyimpanan file dari memori ke hardisk komputer sudah dilaksanakan sebelumnya ketika setelah take film dalam satu hari. *Editing* dapat menggunakan komputer yang mumpuni dan berspesifikasi tinggi agar tidak mudah eror ketika menjalankan *software* yang berat seperti *adobe premiere pro*, *final cut pro*, *sony vegas* dan lain-lain. Dalam proses ini berbagai elemen video disatukan dan terjadi pemotongan yang dirasa kurang perlu. Elemen audio juga ditambahkan bila diperlukan.

## 2.2 Tinjauan Film Sebagai Media Edukasi

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar<sup>1</sup>. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk:

1. Mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya

---

<sup>1</sup> <http://mediaedukasi73.blogspot.com/2011/03/pengertian-media.html>

2. Mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya.
3. Memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian. Dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Ia merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan<sup>1</sup>.

Karakteristik dari film dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
3. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
4. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
5. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis
6. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya

---

<sup>1</sup> Anonim. Mei 2013. Video Sebagai Media Pembelajaran. Center for Teaching and Learning Telkom University (<https://ctle.telkomuniversity.ac.id/video-sebagai-media-pembelajaran/>) Tanggal Akses: 15 Maret 2017

### 2.3 Tinjauan Kampung Tambak Bayan



*Gambar 2.1: Kampung Tambak Bayan*  
(Sumber: Maulida, 2017)

Tambak Bayan sendiri merupakan salah satu dari kampung pecinan lama di kota Surabaya, dimana kampung dengan mayoritas etnis Tionghoa tersebut masih bertahan di tengah perkembangan perekonomian kota Surabaya. Kampung Tambak Bayan terletak di kelurahan Alun-alun Contong, Kecamatan Bubutan, Kota Surabaya<sup>1</sup>. Adapun batas administrasi kampung Tambak Bayan adalah sebagai berikut

- a. Sebelah utara: Jalan Pasar Besar.
- b. Sebelah timur: berbatasan langsung dengan sungai Kalimas dan kampung Peneleh.
- c. Sebelah selatan: Jalan Kramat Gantung
- d. Sebelah barat: Alun-alun Contong

Hingga saat ini, sekitar 50 keluarga yang menghuni wilayah Kampung Tambak Bayan. Warga yang menghuni daerah tersebut berusaha melestarikan peninggalan leluhur. Hal ini terlihat pada ornamen-ornamen yang terpasang saat memasuki wilayah Tambak Bayan dan pelataran yang terpasang di tiap rumah. Kampung ini dikenal memiliki tukang kayu yang hebat, banyak beragam kerajinan kayu berasal dari daerah tersebut, namun seiring waktu mata pencaharian warga menjadi beraneka ragam. Hal

---

<sup>1</sup> Putra, R Dimas Widya “Kajian Place Attachment di Kampung Pecinan Tambak Bayan Tengah” Academia Edu. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 13 Oktober 2017 <[http://www.academia.edu/29428458/The\\_Study\\_of\\_Place\\_Attachment\\_at\\_Kampung\\_Pecinan\\_Tambak\\_Bayan\\_TTengah\\_City\\_of\\_Surabaya](http://www.academia.edu/29428458/The_Study_of_Place_Attachment_at_Kampung_Pecinan_Tambak_Bayan_TTengah_City_of_Surabaya)>

unik dari kampung Tambak Bayan adalah kampung ini terletak di luar kuarter Cina, dimana pada zaman dahulu kolonial Belanda menetapkan kuarter untuk Cina, Arab, dan Belanda sendiri. Sehingga kampung ini berdiri dari pendirian leluhur yang tinggi pada masa perang dan menyebabkan berbagai tradisi masih terasa di masing-masing warga Tambak Bayan

Kampung Tambak Bayan sudah terbentuk dari tahun 1275 sebagai gugusan pulau dan dikelilingi oleh hutan belantara. Namun pada masa ini, Kampung Tambak Bayan belum dihuni etnis Tionghoa melainkan masih daerah huniah kolonial Belanda. Tempat hunian masih merupakan gugusan pulau yang tidak terhubung, sehingga media air atau sungai berperan penting dalam mobilisasi atau pergerakan dari kampung satu ke kampung lainnya. Sedangkan kedua sungai besar, yaitu kalimas dan pegirian, mengelilingi gugusan pulau dan kelompok pemukiman awal dan pola jalan belum terlihat. Seiring dengan waktu yang berjalan, ugusan pulau kecil menjadi satu, namun keberadaan sungai besar masih terlihat. Pemukiman meluas ke sisi selatan dan barat. Kampung Tambak Bayan pun sudah mulai dihuni dengan rumah hunian pegawai Belanda. Pada tahun 1876, Wilayah ini merupakan kandang kuda yang digunakan sebagai alat transportasi masyarakat Belanda.

Pada tahun 1930, berawal dari 20 orang pengungsi dari China daratan Kanton yang bermigrasi dari jalur laut, mereka merupakan korban pergolakan politik dan krisis ekonomi di China. Keahlian orang-orang itu antara lain ahli memasak, penjahit, dan tukang kayu. Mereka bertempat tinggal di bangunan peninggalan Belanda di Tambak Bayan, Bangunan dengan langit-langit tinggi dan terbagi beberapa ruang, dimana bangunan tersebut merupakan perkantoran pegawai Belanda dan kandang kuda. Kemudian masyarakat China tersebut menarik teman-teman mereka yang sama-sama berasal dari daratan China untuk diajak bermukim di Tambak Bayan pada tahun 1938.

Namun pada tahun 2007, Kampung Tambak Bayan menghadapi kasus sengketa tanah dengan pemilik Hotel V3 (*Vini, Vidi, Vice*). Kasus sengketa ini tidak hanya menyebabkan tergusurnya rumah-rumah di Tambak Bayan, kerugian ekonomi, tapi juga tercerabutnya hubungan sosial manusia dan lingkungannya. Terlihat pada 2012 kondisi Tambak Bayan memanas. Sengketa tanah antara warga dan pemilik perhotelan memuncak. Akhirnya, ada sekitar sepuluh warga yang kehilangan tempat tinggal saat itu. Para aktivis seperti mahasiswa mendukung warga yang mengalami sengketa dengan mengadakan acara dan berkarya melalui mural yang berisi perlawanan dan

harapan agar Kampung Tambak Bayan tidak digusur. Tetapi keputusan Mahkamah Agung lebih berpihak ke Hotel V3. Akhirnya warga memilih untuk relokasi agar kebudayaan Kampung Pecinan Tambak Bayan tidak menghilang seketika<sup>1</sup>

Hingga saat ini, warga Tambak Bayan masih menghuni wilayah tersebut. Kampung Tambak Bayan sering digelar acara tahunan, Hari Raya Imlek, warga mengumpulkan uang untuk menyewa barongsai dan menonton pertunjukkan ludruk. Perayaan Imlek di Tambak Bayan menjadi perayaan yang bisa dinikmati siapa saja. Meski sudah terakulturasi berbagai budaya. Warga Tambak Bayan tetap mempertahankan tradisi sembahyang di malam tahun baru Imlek. Meskipun sembahyang identik dengan agama Konghucu, warga beragama lain seperti Islam dan Kristen tetap melakukan sebagai wujud penghormatan leluhur

## 2.4 Studi Acuan

### 2.4.1 Bhaktamar. A Visual Interpretation of India and Nepal Journey (Segi Sinematografi)



*Gambar 3.2: Potongan film Bhaktamar: Visual Interpretation of India and Nepal Journey*

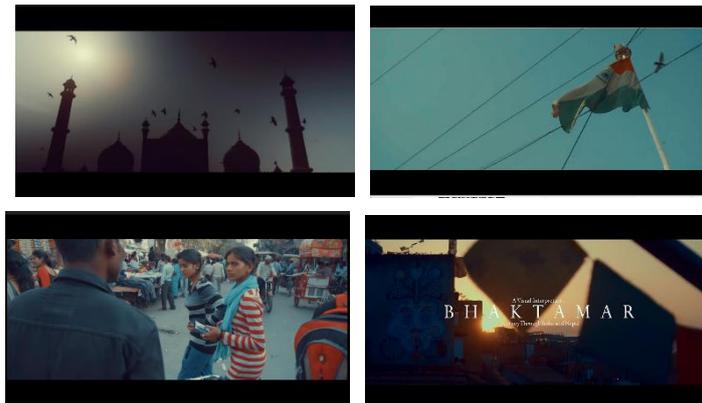
Film dokumenter ini merupakan film dokumenter non-naratif akan perjalanan di India dan Nepal. Film ini menampilkan kehidupan sehari-hari masyarakat India dan Nepal tanpa sebuah narasi atau *talent* yang menjelaskan cerita film ini dengan tujuan agar audiens dapat memahami kehidupan seperti

---

<sup>1</sup> Ayorek!. 2015. "Cerita dari Kampung Tambak Bayan". <http://ayorek.org> . diakses 6 November 2017

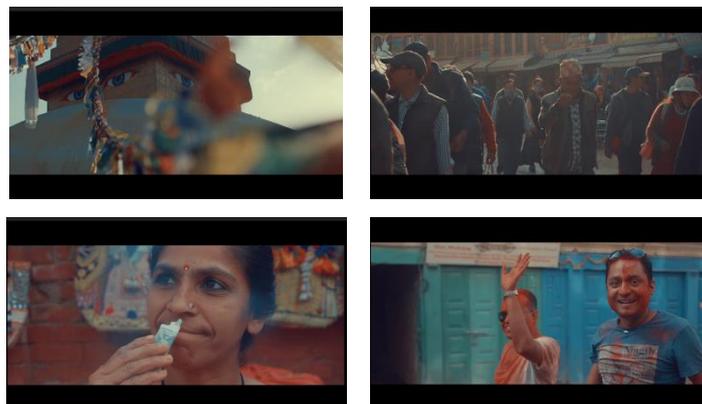
sosial, ekonomi, agama, dan perayaan besar secara visual dengan kameramen berinteraksi dengan masyarakat India dan Nepal.

Dalam durasi sekitar 3 menit, film ini mampu mendeskripsikan secara visual kehidupan India dan Nepal. Karena singkat, pengambilan adegan dilakukan semaksimal mungkin. Ada pun teknik transisi yang digunakan dinamis.



*Gambar 4.3: Intro Bhaktamar: Visual Interpretation of India and Nepal Journey*

Pada awal adegan 1 detik hingga 40 detik diperlihatkan bangunan-bangunan yang menjadi sebuah ikon dari India, berpindah ke bendera India, lalu ditransisi menuju kondisi sosial penduduk India. Setelah memperlihatkan kondisi secara keseluruhan, video masuk ke main title.



*Gambar 5.4: Adegan pertengahan Bhaktamar: Visual Interpretation of India and Nepal Journey*

Pada pertengahan video, ditampilkan kegiatan peribadahan dan sosial yang dieksekusi secara *slow motion* untuk menampilkan emosi dari kegiatan dan ekspresi penduduk Nepal. Menurut penulis, film ini secara visual menarik dan mampu menggambarkan kehidupan sosial India dan Nepal tanpa menggunakan narasi apapun.

#### **2.4.1.1 Elemen Narasi**

1. Konten : menampilkan perjalanan yang dilakukan oleh kameramen akan kehidupan sehari-hari masyarakat India dan Nepal
2. Talent : Non Talent, dimana film ini menggunakan sudut pandang kamera sehingga memperlihatkan pemandangan yang dilihat oleh kameramen
3. Narasi : film tanpa menggunakan narasi dan dokumenter bersifat *Obsevatory* dimana pengambilan kamera bersifat spontan
4. *Non Subtitle text*

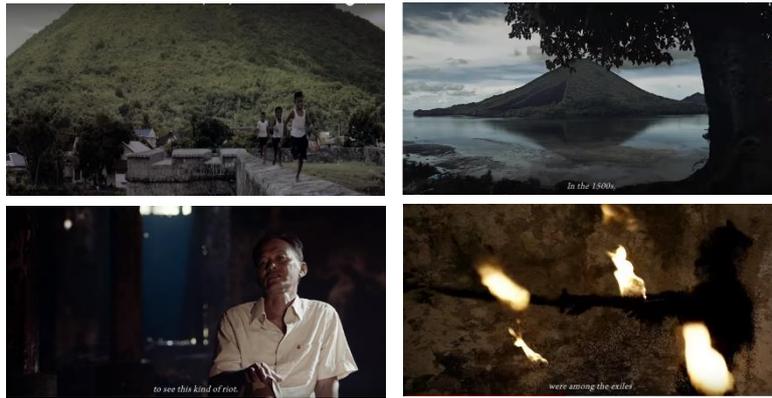
#### **2.4.1.2 Elemen Visual**

1. Kecepatan Gambar : Normal, *Slow motion* pada saat memperlihatkan ekspresi warga Nepal untuk menimbulkan emosi pada video tersebut, *hyperlapse* untuk bertransisi antar video atau memperlihatkan alur kegiatan yang dilakukan masyarakat India
2. *Tone* warna : Tone warna netral mengarah ke hangat untuk menimbulkan suasana keramahan yang didapatkan kameramen di India dan Nepal
3. Transisi : *cut to cut, Fade in*
4. Jarak *shot*: *long shot, medium shot, close up*
5. Angle kamera : dari sudut normal beberapa kali *low angle*
6. Gerakan kamera : *pan, zoom out* dan *zoom in*
7. *Lighting* : cahaya natural (outdoor)

#### **2.4.1.3 Elemen Audio**

Pada awal dimainkan musik *folk* India dengan menggunakan alunan drum dan gitar, saat memasuki menit ke 1, musik menjadi pelan dan bertransisi lebih kuat ditandai dengan *beat* drum

## 2.4.2 Banda: The Forgotten Trail (Segi tonenitas dan penyampaian narasi)



*Gambar 6.5: Potongan film Banda The Forgotten Trail*

Film dokumenter ini bercerita tentang sejarah panjang Pulau Banda yang terkenal dengan rempah-rempahnya. Di masanya, pulau yang terletak di Maluku ini menjadi incaran penjajah asing yang memburu rempah-rempah. Di Banda sendiri, kaya akan cengkeh dan pala, hal ini membuat dilema tersendiri karena di satu sisi dapat memakmurkan daerahnya, namun, satu sisi juga dapat menimbulkan peperangan yang luar biasa. Belanda menyerahkan klaim mereka ke Manhattan dengan imbalan Rhun, sebuah pulau kecil di Banda, sebuah koloni Inggris, untuk mendapatkan monopoli perdagangan pala dan garmah yang menguntungkan. Di Banda, perbudakan dan pembantaian pertama terjadi di Indonesia. Tapi di sana juga, semangat nasionalisme dan identitas multikultural lahir

### 2.4.2.1 Elemen Narasi

1. Konten : menampilkan Banda dari sejarah hingga tempatnya di masa kini
2. Talent : sebagian besar Narasumber berasal dari daerah tersebut dan satu narasumber dari luar daerah
3. Narasi : Narasi menceritakan sejarah dan bersifat *Ekspository*, dimana terdapat *voice of God* dalam pembabakan film tersebut
4. *Non Subtitle text*
5. *Sound FX* : Suara musik Klasik

### 2.4.2.2 Elemen Visual

1. Kecepatan Gambar : Normal, *Hyperlapse* saat memperlihatkan *landscape*

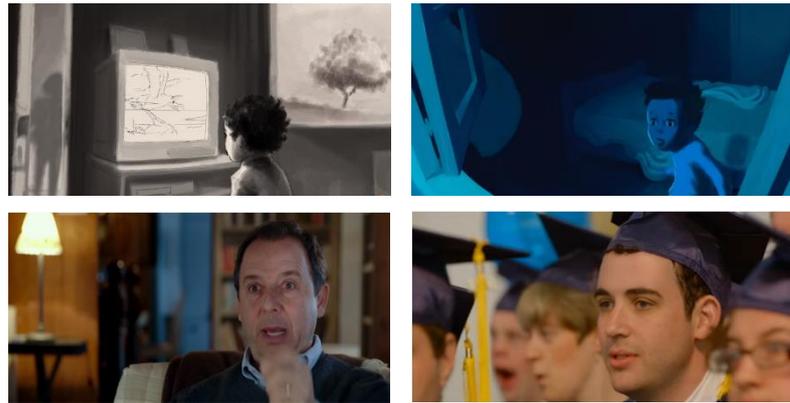
2. *Tone warna* : Tone berwarna *mixed desaturation* rendah dengan warna cenderung mengarah dingin untuk menimbulkan suasana sejarah masa kolonial. Pada adegan yang memperlihatkan *landscape* atau *landmark* pulau Banda, terdapat *Vignette* di sekeliling *frame*
3. *Transisi* : *cut to cut, fade to black, Fade in, fade out*
4. *Motion Graphic* : digunakan ketika menceritakan sejarah pada masa kolonial Belanda. Dimana *motion* dil film tersebut menggunakan siluet dari bayangan api



**Gambar 7.6:** Penggunaan Tonalitas dan narasi

Dalam durasi sekitar 1 jam 34 menit, film ini menggunakan pewarnaan tonalitas *mixed desaturation* dengan warna dingin dimana pewarnaan ini meningkatkan suasana sejarah dari Banda saat *footage* memperlihatkan pemandangan maupun narasumber. Penggunaan narasi (*voice of God*) pada awal hingga akhir cerita menjadi benang merah ke babak selanjutnya, dimana narasi mendeskripsikan sejarah Banda dan konflik yang terjadi pada era kolonial Belanda terlebih dahulu dan membuat audiens memahami akan pembahasan dari narasumber selanjutnya

### 2.4.3 Live, Animated (Segi penggunaan animasi sebagai reka adegan)

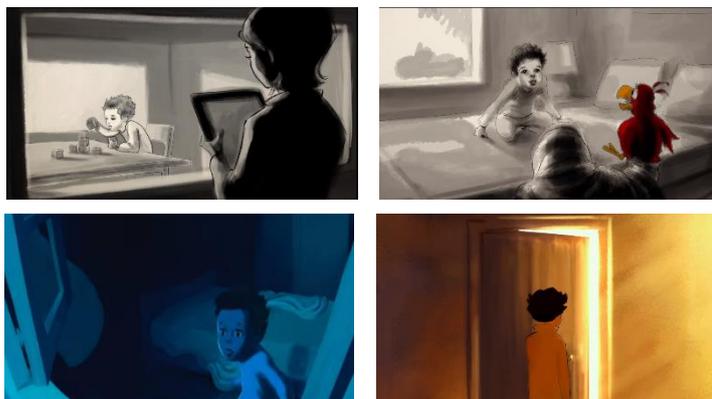


*Gambar 8.7: Live, Animated*

Film dokumenter ini bercerita tentang Owen Suskind adalah anak laki-laki yang memiliki masa depan yang cerah, sampai dia didiagnosis menderita autisme pada usia 3 tahun. Saat Owen menarik diri ke dalam keadaan diamnya, orang tuanya hampir kehilangan harapan bahwa dia akan menemukan cara untuk berinteraksi dengan dunia. Namun, cara itu ditemukan melalui film animasi, terutama yang oleh Walt Disney Pictures, yang memberi Owen cara untuk memahami dunia melalui kisah-kisahannya hingga menciptakan kisah dirinya sendiri dan tumbuh dengan terobsesi film produksi Disney meskipun juga memiliki beberapa film non-Disney. Film ini mencakup kehidupan Owen dan bagaimana dia bisa berfungsi semaksimal mungkin dengan bantuan Disney dan keluarganya sampai pada kehidupannya sendiri. Namun, Owen belajar juga bahwa ada lebih banyak kehidupan nyata daripada yang bisa diilustrasikan Disney dalam animasi bahkan saat keluarganya mempersiapkan diri untuk masa depan yang tidak pasti dengannya.

Di video non narasi ini mengambil potongan gambar berupa video yang diambil oleh kedua orang tua Owen, foto masa kecil keluarga Suskind, animasi

yang disukai Owen, dan animasi dengan gaya sketsa kasar saat menjelaskan beberapa tahap kehidupan Owen.



**Gambar 9.8:** Penggunaan animasi sebagai reka adegan

Penggunaan Animasi yang digunakan dalam film ini berhasil menggambarkan secara jelas kehidupan masa lalu Owen sehingga audiens bisa memahami kehidupan yang terjadi secara visual, dimana animasi tersebut bergaya *animatic* dengan warna monokrom abu-abu dan diletakkan saat narasumber menceritakan masa lalu Owen

#### **2.4.3.1 Elemen Narasi**

1. Konten : menampilkan kehidupan Owen Suskind dari awal dirinya didiagnosa autis di usia 3 tahun hingga dewasa. Namun metode Owen mengetahui dunia melalui film animasi, terutama Walt Disney Pictures
2. Talent : Narasumber berupa Owen Suskind, kedua orang tua Owen, dokter yang menangani Owen
3. Narasi : Dokumenter bersifat *Observatory* atau adegan yang diambil dalam film tersebut bersifat spontan
4. *Non Subtitle text*

#### **2.4.3.2 Elemen Visual**

1. Kecepatan Gambar : Normal
2. *Tone* warna : *Tone* warna bersifat netral tanpa menggunakan
3. Transisi : *cut to cut*, *Fade in*, *fade out*
4. Jarak *shot*: *medium shot*, *close up*, *extreme close up*
5. Angle kamera : dari sudut normal beberapa kali *low angle*
6. Gerakan kamera : *pan*, *zoom in*

7. *Lighting* : Sebagian besar cahaya natural baik indoor maupun outdoor. Terdapat cahaya buatan di beberapa adegan, terutama saat narasumber berbicara terdapat dua lighting
8. *Motion Graphic* : digunakan ketika menceritakan masa lalu saat Owen diduga autis. *Motion* berupa ilustrasi dan animasi

### 2.3.3.2 Elemen Audio

Suara musik latar belakang bersifat klasik dan fantasi, dimana dalam film ini, Owen mengetahui cara berkomunikasi melalui film ciptaan *Walt Disney Pictures*, terdapat suara percakapan saat Owen menjalani kegiatannya

## 2.5 Studi Eksisting

### 2.5.1 Tambak Bayan Calling



*Gambar 10.9: Tambak Bayan Calling*

Film dokumenter ini yang dibuat oleh komunitas Milisifotocopy ini bercerita tentang kasus sengketa tanah dengan hotel V3 (Vini, Vidi, dan Vici) yang terjadi pada tahun 2012, dimana film ini mengangkat cerita dari sisi warga Kampung Tambak Bayan dari sisi sejarah kampung Tambak Bayan, dimulainya masa sengketa, permasalahan yang dihadapi selama masa sengketa berlangsung, dan solusi yang dilakukan. Film ini berlangsung tanpa narasi atau *Voice of God*, sehingga cerita sengketa diceritakan melalui wawancara narasumber yang terkonsep.

Pada awal dari video, narasumber menceritakan sejarah etnis Tionghoa saat memasuki Kampung Tambak Bayan, dimana dilanjutkan penjelasan mempertahankan tanah leluhur. Alur penceritaan dari film ini adalah umum ke

khusus dimana mereka menjelaskan terlebih dahulu sejarah lalu bertransisi pada kasus sengketa tahun 2006 hingga 2011

#### **2.5.1.1 Elemen Narasi**

1. Konten : memperlihatkan kasus sengketa yang terjadi pada tahun 2012 dari sisi penduduk Kampung Tambak Bayan
2. Talent : Narasumber berasal dari daerah Tambak Bayan
3. Narasi : Dokumenter bersifat *Obsevational* atau adegan yang diambil dalam film tersebut bersifat spontan. Namun terdapat adegan dalam transisi pembabakan yang diambil secara tidak spontan
4. *Non Subtitle text*

#### **2.5.1.2 Elemen Visual**

1. Kecepatan Gambar : Normal, *Hyperlapse*
2. *Tone* warna : Tone warna dingin
3. Transisi : *cut to cut, fade to black, Fade in, fade out*
4. Jarak *shot: long shot, medium shot, close up,*
5. Angle kamera : dari sudut normal beberapa kali low angle
6. Gerakan kamera : *pan, zoom in*
7. *Lighting* : film ini menggunakan cahaya natural baik indoor maupun outdoor.
8. *Motion Graphic : non motion graphic*

#### **2.5.1.3 Elemen Audio**

Pada awal dimainkan musik urban dalam memperlihatkan sudut-sudut Kampung Tambak Bayan, pembabakan film, dan transisi menuju narasumber selanjutnya

## **2.6 Kesimpulan**

Berikut adalah kesimpulan dari analisa studi acuan dan studi eksisting yang akan dijadikan kriteria desain dalam perancangan film dokumenter:

1. Adanya pengetahuan umum terhadap sejarah Kampung Tambak Bayan baik itu dari sejarah, dan peristiwa yang pernah terjadi secara kronologis untuk

memberikan informasi umum kepada masyarakat sehingga menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke Tambak Bayan

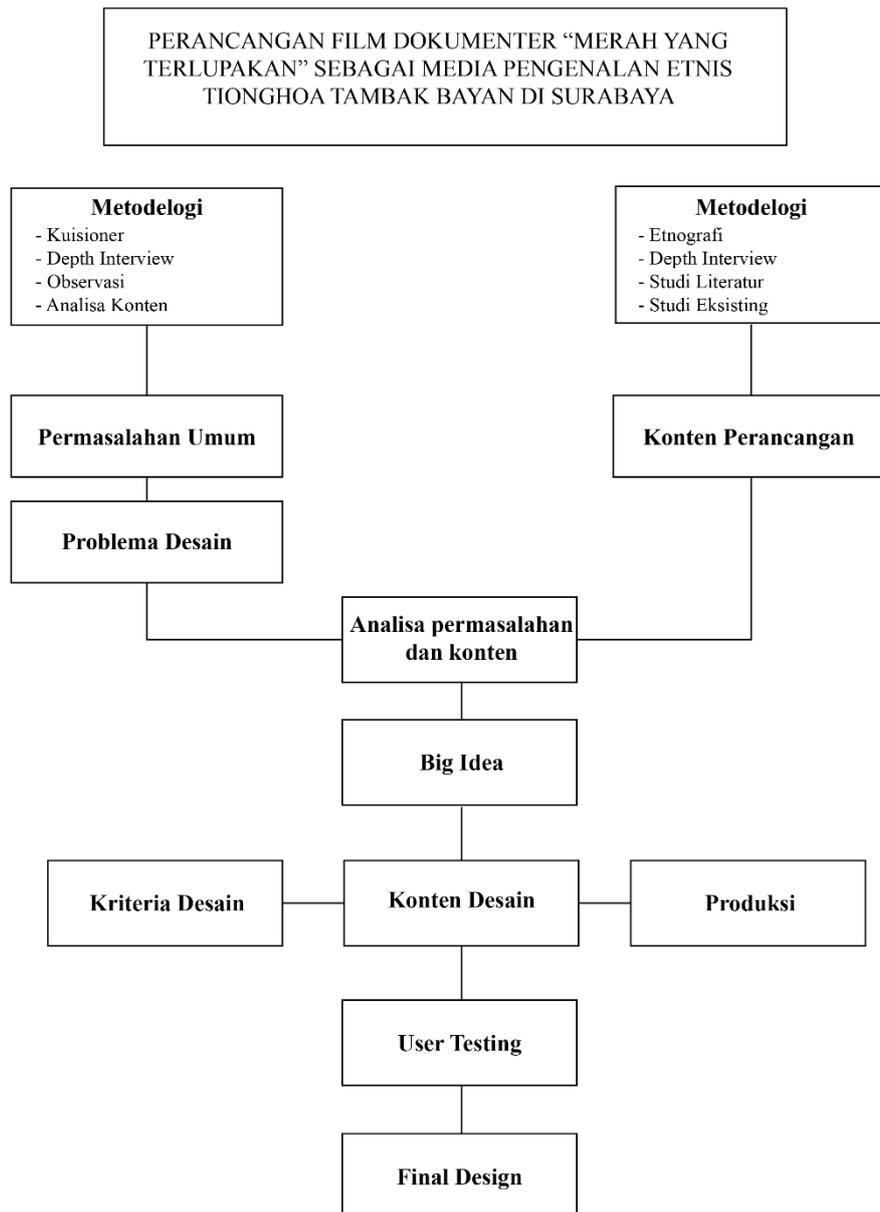
2. Pengambilan gambar diambil secara keseluruhan baik itu dari hari raya, bangunan, maupun aktivitas sehari-hari. Sehingga objek berpotensi menarik perhatian masyarakat
3. Penyampaian narasi menggunakan bahasa sehari-hari dan tata bahasa yang sederhana sehingga menarik target audiens yang ditargetkan dalam perancangan film dokumenter tersebut
4. Ditampilkan narasumber yang terlibat atau mengetahui bidang sehingga penyampaian informasi dalam film dokumenter tersebut lebih kuat
5. Penggunaan tonalitas warna disesuaikan dengan suasana tempat dan *ambience* yang ingin dibangun dalam film tersebut
6. Penggunaan musik yang tepat menjadi faktor untuk membuat penyampaian atau pembabakan dari sebuah film lebih menarik

"Halaman ini sengaja dikosongkan"

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Skema Penelitian



*Grafik 3.1: grafik skema penelitian (sumber: Maulida, 2017)*

## **3.2 Metode Pencarian Data**

### **3.2.1 Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan. Data kuantitatif berfungsi untuk mengetahui objek atau besaran dari objek atau target yang diteliti. Dalam perancangan ini, untuk memperoleh data kuantitatif, digunakan metode kuisisioner

#### **3.2.1.2 Kuisisioner**

Kuisisioner adalah metode survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan hasil kuantitatif dari tanggapan beberapa kelompok individu akan minimnya informasi terhadap etnis Tionghoa di Surabaya, khususnya etnis Tionghoa yang menempati wilayah Kampung Tambak Bayan. Kuisisioner ini disebarakan kepada masyarakat Surabaya

1. Demografis:
  - a. Pria dan Wanita
  - b. Usia 18-30 Tahun
2. Geografis
  - a. berdomisili Surabaya
3. Psikografis
  - a. gemar menonton film
  - b. peka terhadap isu sosial
  - c. mempunyai rasa toleransi yang tinggi

### **3.2.2 Data Kualitatif**

Data Kualitatif adalah data yang terbentuk kata-kata, tidak dapat diukur dengan angka. Data tersebut didapatkan dalam hasil analisa yang mendalam untuk mengetahui karakteristik atau sifat dari sebuah subjek. Berikut ini adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data kualitatif

### 3.2.2.1 Depth Interview

Depth Interview atau wawancara mendalam adalah metode untuk mendapatkan data terbaru secara verbal dari sumber yang bersangkutan. , diantaranya adalah:

1. Ketua RT Tambak Bayan Tengah, Suseno Karja. Kegiatan ini dilakukan untuk menggali informasi tentang sejarah Tambak Bayan. Selain itu *depth interview* ini juga bertujuan untuk menggali dan menguatkan masalah yang didapat oleh peneliti dari data sebelumnya.
2. Warga Tambak Bayan, Gepeng dan Gunawan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui interaksi warga dengan komunitas yang berkunjung ke Tambak Bayan, serta menggali konten sejarah yang terdapat di Tambak Bayan.
3. *Co. Founder Orange House Studio*, Bintang Putra dan Pandu Utomo. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui pandangan masyarakat atau komunitas akan Kampung Tambak Bayan serta mengetahui keunikan yang terdapat di kampung tersebut.
4. Budayawan, Bapak Wijaya. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali konten sejarah awal tradisi yang terdapat di Tambak Bayan baik yang diketahui ataupun tidak diketahui masyarakat serta memperkuat masalah yang terdapat di Tambak Bayan

### 3.2.2.3 Observasi

Observasi adalah metode untuk mengamati secara langsung akan permasalahan yang terjadi di Lapangan. Penulis melakukan metode ini sebagai tahap awal untuk mengidentifikasi masalah lalu menganalisa masalah tersebut menjadi *problema* desain. Kekurangan dari metode ini adalah penulis mendeskripsikan sebuah masalah melalui pandangan pribadi sendiri dan melibatkan hal yang bersifat pribadi. Subjek dari metode observasi adalah:

1. Lingkungan Kampung Tambak Bayan, kegiatan ini bertujuan untuk menggali konten sejarah yang terdapat di sekitar Kampung

Tambak Bayan. Baik itu bangunan tua peninggalan Belanda, artefak kuno suku hokian, dan lain-lain

2. Buku advokasi kasus sengketa Kampung Tambak Bayan, untuk menggali dan menguatkan permasalahan yang didapatkan dari peneliti sebelumnya
3. Karakteristik warga Kampung Tambak Bayan, untuk menggali konten interaksi warga dengan komunitas sekitar Surabaya serta mendapatkan informasi akan tradisi suku hokian yang kini masih dilakukan dengan warga

#### **3.2.2.4 Studi Literatur**

Studi literatur adalah pembahasan data-data atau sumber yang berhubungan pada bidang tertentu dari suatu penelitian. Studi literatur didapatkan dari buku, dokumentasi, jurnal, artikel dan pustaka. Di metode ini, penulis mengambil jurnal mengenai Etnis Tionghoa di Surabaya, artikel dan jurnal yang membahas Kampung Tambak Bayan, Buku yang membahas sinematografi, data-data dari penelitian dahulu atau memiliki karakteristik yang sama, artikel sinematografi, dan video dengan topik yang bersangkutan

#### **3.2.2.5 Mind mapping**

Mind mapping adalah metode untuk memetakan ide untuk menghubungkan konsep dari sebuah permasalahan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengambil topik yang diinginkan oleh penulis, dimana topik ini akan berhubungan dengan nilai yang ingin dicapai dalam perancangan tersebut dan diaplikasikan dalam *output*

## BAB IV

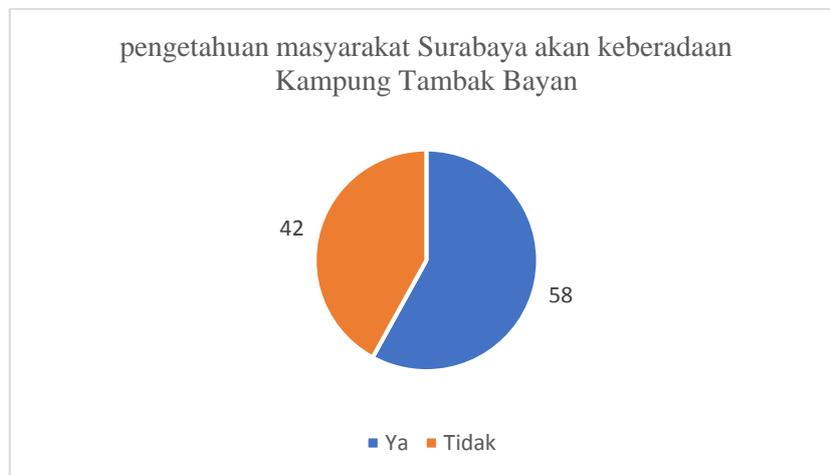
### HASIL DAN ANALISA PENELITIAN

#### 4.1 Analisa Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Kuisioner

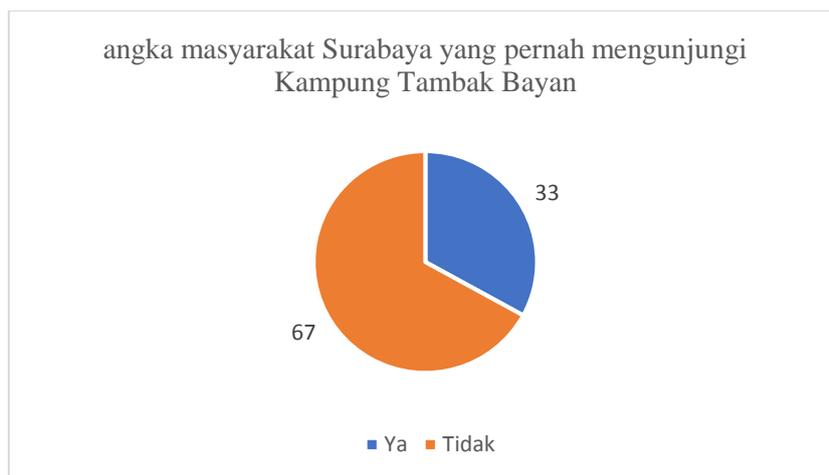
Kuisioner dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif terhadap pengetahuan dan hubungan masyarakat Surabaya terhadap Etnis Tionghoa dan Kampung Tambak Bayan, serta mengetahui karakteristik dari masyarakat akan melihat film. Berikut ini adalah beberapa hasil kuisioner yang disebar kepada 100 responden secara acak.

- a. Responden mengetahui keberadaan Kampung Tambak Bayan. Hasil dari kuisioner ini bertujuan untuk mengetahui besar kecil angka masyarakat Surabaya yang mengetahui keberadaan Kampung tersebut



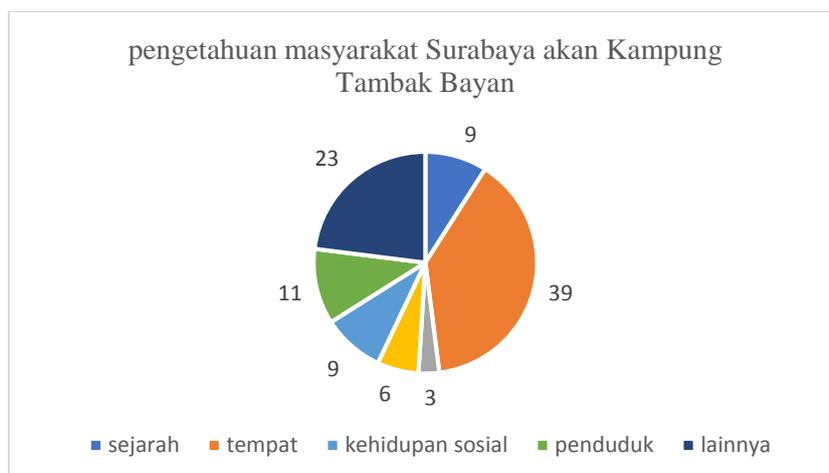
*Grafik 4.1: kuisioner pengetahuan masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan*

- b. Sebagian besar responden tidak pernah mengunjungi Kampung Tambak Bayan. bertujuan untuk mengetahui besar kecil angka masyarakat Surabaya yang mengetahui pernah mengunjungi tempat tersebut.



**Grafik 5.2:** kuisoner pengetahuan masyarakat Surabaya akan  
Kampung Tambak Bayan

- c. Responden mengetahui Kampung Tambak Bayan berdasarkan letak dimana Tambak Bayan berada. bertujuan untuk mengetahui besar kecil angka pengetahuan masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan dalam beberapa sektor.



**Grafik 6.3:** kuisoner pengetahuan masyarakat Surabaya akan  
Kampung Tambak Bayan

Data Kuisoner akan menjadi bahan pertimbangan dalam membuat film dokumenter. Data Kuisoner lainnya digunakan sebagai acuan karakteristik target audiens dan membuat film dengan kriteria karakteristik audiens

## 4.1.2 Depth Interview

### 4.1.2.1 Suseno (Ketua RW 05 Tambak Bayan)



*Gambar 4.1: Bapak Suseno (sumber: maulida, 2017)*

Di wawancara ini, Kampung Tambak Bayan merupakan kampung lama yang sudah ada dari tahun 1930 dimana pengungsi dari Tiongkok berpindah ke daerah tersebut. Di Tambak Bayan jarang terjadi seperti isu diskriminasi sehingga warga Tionghoa dan non-Tionghoa hidup berdampingan tanpa membedakan etnis. Diketahui Tambak Bayan sendiri merupakan salah satu bagian dari Keraton Surabaya. Dimana Kampung Tambak Bayan diketahui sebagai tempat tinggal dari kabayan

Pada tahun 2006, konflik sengketa tanah terjadi, diawali dengan dibongkarnya bangunan yang pernah menjadi kampus UPN “VETERAN” Surabaya oleh pihak Hotel V3. Sejak proses pembangunan hotel V3 berlangsung terjadi intimidasi kepada Warga Kampung Tambak Bayan untuk mengosongkan rumah mereka. Berbagai upaya pun terus dilakukan warga Tambak Bayan dan Kepatihan untuk mempertahankan rumah yang berdiri dari zaman penjajahan Belanda, namun tidak berbuah hasil. Sempat terjadi pemikiran pada tahun 2009 bahwa tahun berikut menjadi imlek terakhir warga setempat. Tetapi di tahun 2010, seorang peneliti asal Jepang, Kenta Keshi beserta mahasiswa dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember dan Universitas Kristen Petra, turun ke lapangan untuk meneliti dan mendukung warga setempat dalam kasus sengketa tanah

tersebut. Hal ini menarik perhatian publik dan beberapa dukungan mulai muncul.

Dukungan tersebut berbuah hasil diungkapkan bahwa Kampung Tambak Bayan saat ini digantung semenjak hasil kesepakatan kedua belah pihak yakni warga Tambak Bayan dan Hotel V3 dalam kasus sengketa tanah menyatakan relokasi kampung Tambak Bayan. Namun semenjak hasil kesepakatan dikeluarkan, warga mulai menjalani kehidupan sehari-hari mereka dengan tenang sambil menunggu pencarian relokasi Kampung Tambak Bayan.

Masyarakat kini mulai berdatangan untuk mengunjungi Tambak Bayan. Terdapat kelompok dari golongan mahasiswa dan organisasi masyarakat baik dari Surabaya maupun luar Surabaya, yang kini turut membantu memberikan bantuan sosial kepada warga Kampung Tambak Bayan.

#### 4.1.2.2 Imam (Saksi sejarah Tambak Bayan)



*Gambar 4.2: Bapak Imam (sumber: maulida, 2017)*

Disebutkan bahwa Tambak Bayan mulai diduduki pada tahun 1930an, Pengungsi Tionghoa Hokian yang kabur dari perang di Tiongkok menduduki kampung tersebut dikarenakan daerah Tambak Bayan dekat dengan pelabuhan Tanjung Perak dan terdapat warga Tionghoa yang sudah menduduki daerah tersebut. Pada jaman dahulu hanya terdapat bangunan peninggalan Belanda dan Istal kuda hingga pengungsi berbagi tempat di dua tempat tersebut. Pada masa itu, migrasi

warga masih mengalami kemudahan sehingga tidak ada permasalahan pada masa kedatangan pengungsi Kampung Tambak Bayan. Diketahui bahwa bangunan para pengungsi tempati adalah bangunan yang dimiliki oleh warga Belanda yang mempunyai pasangan yakni warga Tionghoa, dimana terdapat pendapat yang memungkinkan bahwa para pengungsi dari Tiongkok dibantu oleh pemilik bangunan tersebut,

#### 4.1.2.3 Pandu Utomo (Salah satu pendiri Orange House Studio)

Menyebutkan bahwa awal mula mereka tertarik pada Kampung Tambak Bayan dikarenakan Penelitian kampung yang bertahan di tengah megapolitan, dimana hal ini dilakukan oleh Kenta Keshi pada Agustus tahun 2010. Kenta Keshi melakukan penelitian di 3 kampung yaitu Pelampitan, Lemah Putro, dan Tambak Bayan. Tambak Bayan menjadi pilihan Kenta Keshi karena kampung itu berada masa kritis dan terancam hilang akibat sengketa tanah yang dilakukan pemilik hotel V3.

Pada awal mula kedatangan Orange House Studio ke Kampung Tambak Bayan tidak disambut dengan terbuka karena dianggap sebagai orang yang merebut tanah Tambak Bayan akibat pada masa itu belum ada penyelesaian dan hukum lebih berpihak kepada Pemilik hotel V3. Namun kesalahpahaman itu mereda setelah Kenta Keshi mencoba menjelaskan warga Tambak Bayan menjelaskan tujuan mereka untuk mendatangi Tambak Bayan.

Setahun setelah penelitian, Orange House Studio mengadakan acara di 3 kampung dan berpusat di Tambak Bayan. Puncak acara itu diadakan sebagai hasil penelitian yang dilakukan selama 1 tahun. Acara itu terdiri jelajah 3 kampung yang diteliti, pembangunan instalasi dengan barang bekas di Pelampitan dan Lemah Putro, pelukisan mural di dinding rumah warga Tambak Bayan yang mengarah ke hotel V3, dan pameran hasil penelitian di Tambak Bayan. Dalam acara ini juga turut terlibat mahasiswa dari ITS (Institut Teknologi Sepuluh Nopember) dan UBAYA (Universitas Surabaya). Dampak yang terjadi dari acara ini mulai membawa nama Tambak Bayan terdengar oleh publik “acara yang kami buat mendatangkan beberapa orang yang tertarik daerah ini seperti Milisi Fotocopy yang membuat mural dan hiburan, Launching

pertama album Silampukau juga di Tambak Bayan, dan kini mulai banyak lembaga yang datang dari luar Surabaya”

#### 4.1.2.4 Wijaya/ Koh Sugeng (Pakar sejarah dan Budaya)

Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa kurangnya inisiatif dari warga terutama warga yang bertempat tinggal di bagian barat kampung tersebut untuk membangun Kampung Tambak Bayan sebagai tempat yang berpotensi sebagai objek wisata. Namun masih terdapat warga yang berusaha untuk membangun terlihat dimana terdapat pertunjukan pada hari imlek yang dipersembahkan oleh warga kampung Tambak Bayan sendiri.

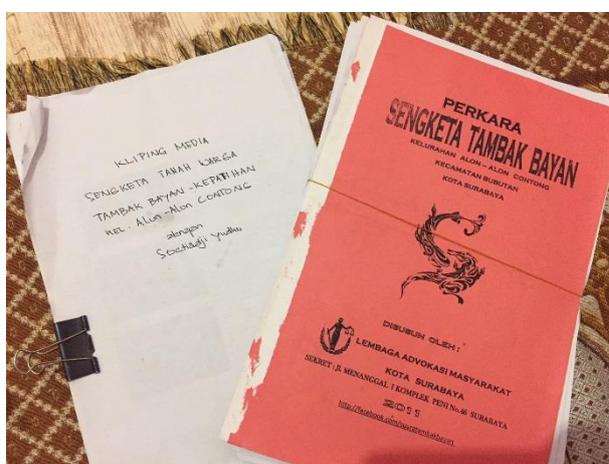
#### 4.1.4 Observasi

Observasi dilakukan pada tiga hal. Pertama, observasi kondisi kampung Tambak Bayan. Kedua, observasi terhadap kliping dan laporan advokasi kasus sengketa tanah, terakhir adalah karakteristik warga Kampung Tambak Bayan



**Gambar 4.3:** Suasana Tambak Bayan (sumber: maulida,2017)

Pada observasi kondisi Kampung Tambak Bayan, kondisi Kampung Tambak Bayan kini mulai meningkat walau terdapat beberapa lukisan mural memudar karena perubahan cuaca dari tahun ke tahun. Kondisi ekonomi dari penduduk Kampung Tambak Bayan terdapat dari kelas menengah hingga bawah. Pusat kegiatan warga Tambak Bayan dilakukan pada bangunan besar peninggalan Belanda, dimana berbagai kegiatan dilakukan pada bangunan tersebut. Pada bagian tengah, sebelah lapangan parkir hotel V3. Terdapat sumur yang bernama Sumur Jodo, sumur ini dijelaskan oleh warga setempat bahwa sumur tersebut menyambung pada sumur yang terdapat di kantor Gubernur Jawa Timur



**Gambar 4.4:** Kliping dan laporan Advokasi kasus  
(sumber: maulida,2017)

Pada observasi kliping dan laporan advokasi kasus sengketa Tanah digunakan sebagai materi untuk mendukung sejarah Etnis Tionghoa Kampung Tambak Bayan. Dalam kliping dan laporan tersebut, dinyatakan bahwa kasus sengketa berlangsung dari tahun 2006. Tanah dikuasai oleh pemilik hotel V3 atas SHGB (Sertifikat Hak Guna Bangunan) tanpa memegang sertifikat hak milik yang kini keberadaannya yang diketahui masih menjadi milik Warga Negara Asing yang kini meninggalkan Indonesia. Warga Tambak Bayan pun mengajukan tuntutan kepada Pengadilan Negeri Surabaya hingga Mahkamah Agung atas intimidasi yang dilakukan oleh pihak hotel V3 dan berusaha mempertahankan tanah mereka. Hingga saat ini, tuntutan yang mereka ajukan kepada Mahkamah Agung pun tidak mendapatkan tanggapan.



**Gambar 4.5:** Observasi warga Kampung Tambak Bayan

(sumber: maulida,2017)

Terjadi juga observasi terhadap karakteristik warga Kampung Tambak Bayan sebagai materi pendukung untuk konten dari perancangan film dokumenter. Penulis menyimpulkan kegiatan yang terjadi pada penduduk Tambak Bayan:

1. Pada hari Senin hingga Jumat pagi, terdapat warga yang pergi menuju tempat kerja mereka masing-masing. Dimana sebagian besar warga kampung Tambak Bayan kerja di luar wilayah Tambak Bayan
2. Pada hari Senin hingga Minggu siang dan malam, beberapa warga usia dewasa akhir atau lanjut berkumpul dalam satu tempat untuk bercengkrama setelah bergotong royong atau makan, dimana makanan tersebut disiapkan oleh warga sekitar
3. Pada Minggu pagi, terdapat perkumpulan yayasan suku Hokian yang berkumpul di gedung Dharma Wanita untuk melakukan ramah tamah dengan suku Hokian lainnya yang terdapat di dalam maupun di luar wilayah Tambak Bayan
4. Ketika mendekati hari besar seperti Imlek, Cap Go Meh, Hari Raya Idul Fitri dan lain-lain. Sebagian warga berkumpul untuk membahas agenda atau acara yang akan diadakan di Tambak Bayan

#### **4.1.5 Mind Mapping**

*Mind Mapping* bertujuan untuk menemukan cerita yang akan ditampilkan dalam film dokumenter dengan nilai yang diinginkan oleh penulis. Nilai yang diambil pada film ini adalah nilai pendirian dan keberagaman, dimana pendirian melambangkan keteguhan warga Tambak Bayan

mempertahankan tradisi leluhur dan keberagaman melambangkan penyebaran tradisi suku Hokian yang kini mulai tersebar di Surabaya

#### 4.2 Formulasi masalah dan kebutuhan

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan dan studi literatur, terdapat beberapa fenomena yang ditemukan:

1. Kurangnya sumber daya dalam membangun Kampung Tambak Bayan sebagai tempat yang berpotensi sebagai objek wisata

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Wijaya. Penulis menganalisa bahwa terhambatnya pembangunan Kampung Tambak Bayan sebagai Objek Wisata karena kurangnya sumber daya manusia, terutama dalam warga Kampung Tambak Bayan itu sendiri

2. Minimnya pengetahuan masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan

Terlihat pada hasil kuisioner yang disebarakan oleh penulis kepada 100 responden berdomisili Surabaya secara acak. Dimana suara mayoritas sebanyak 39 responden menyatakan mengetahui Tambak Bayan berdasarkan tempatnya. Sejarah mendapatkan 9 responden dimana kedua hal ini menjadi acuan untuk diangkat dalam perancangan film dokumenter tersebut

3. Studi literatur yang berkaitan dengan film dokumenter dan Tambak Bayan, dimana hasil penelitian ini membuat keputusan untuk membuat alur cerita umum ke khusus dan bersifat *ekspository observational*

4. Berdasarkan hasil kuisioner akan karakteristik masyarakat dalam menonton film, pendistribusian media film dokumenter ini disebarakan melalui media sosia berbasis *sharing* seperti *Youtube* dan *Instagram*

5. Pada hasil observasi, terlihat pada Kampung Tambak Bayan dan warga kampung tersebut masih memegang tradisi yang diturunkan oleh leluhur, namun langkah-langkah akan tradisi seperti sembahyang saat imlek, masih dilakukan oleh penduduk usia dewasa akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan media informasi dan edukasi kepada masyarakat Surabaya akan Kampung Tambak Bayan. Film akan

berfokus pada sejarah Kampung Tambak Bayan dari terbentuknya kampung tersebut hingga saat ini dengan tujuan untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat dalam melestarikan keberadaan Kampung Tambak Bayan

#### **4.2.1. Analisa AIO**

Analisa ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan konsep desain dan konten yang akan disajikan. Berdasarkan survei dari 100 orang responden yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuisioner, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut:

##### *1. Activity*

Kecenderungan responden dalam mencari informasi dan menonton film adalah menggunakan internet, seperti media sosial dan media *sharing*

##### *2. Interest*

Ketertarikan responden pada film dokumenter terlihat pada tema yang diangkat dalam film tersebut

##### *3. Opinion*

Responden berpendapat bahwa menonton film dilakukan dengan tujuan menghibur diri

#### **4.2.2. Target Audiens**

Target audiens dari perancangan ini adalah dewasa awal, dengan rentang usia 18-25 tahun. Kelompok ini dipilih karena pada tahap usia tersebut, mereka dalam transisi untuk mengetahui cara berkehidupan masyarakat dan puncak pematangan pola pikir. Kelompok ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Penikmat Film, khususnya film dokumenter
2. Aktivis muda dalam organisasi sosial di Surabaya

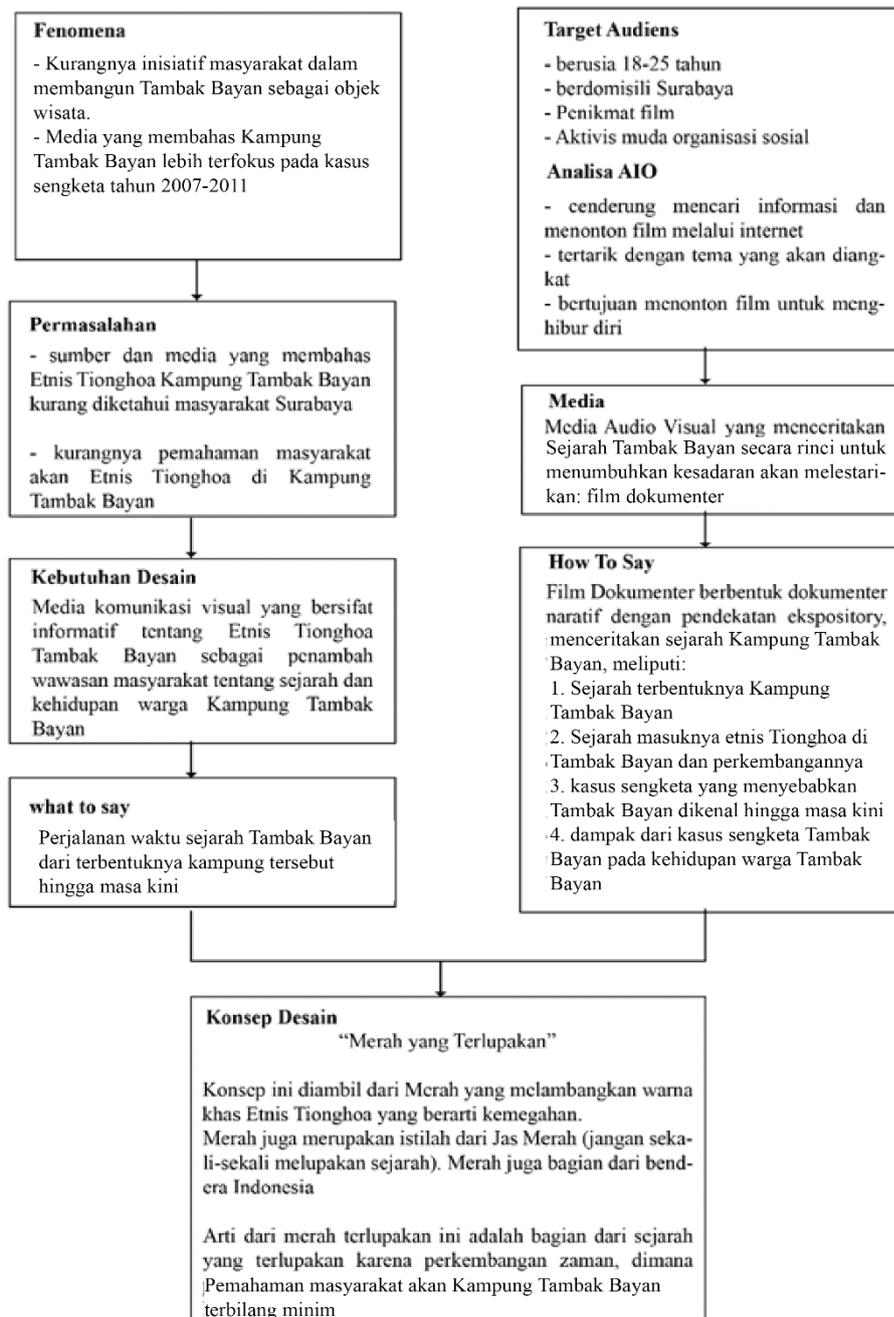
#### **4.3 Kriteria Desain**

Kriteria Desain adalah sub bab yang membahas tentang konsep desain dalam perancangan film dokumenter ini. Kriteria desain pada perancangan Film Dokumenter ini adalah informatif dan menarik, dimana informatif berarti memberikan wawasan atau informasi yang jelas dan sesuai dengan keadaan lapangan. Sedangkan menarik berarti mampu membuat audien tertarik akan video baik secara naratif maupun visual sehingga

memudahkan audiens memahami pesan komunikasi yang disampaikan pada perancangan film dokumenter tersebut. Kriteria desain meliputi konsep desain, konsep komunikasi, dan konsep visual

### 4.3.1 Konsep Desain

Berikut adalah hasil konsep desain secara ringkas:



Grafik 7.4: Struktur Konsep Desain (sumber: maulida,2017)

#### 4.3.2 Strategi Komunikasi

Media yang akan dihasilkan dalam perancangan ini adalah film dokumenter Kampung Tambak Bayan. Film ini berfokus mengenalkan sejarah Kampung Tambak Bayan dari mulai terbentuk hingga era modern. Hal ini tidak menutup kemungkinan sebagai salah satu media edukasi sejarah Kampung di Surabaya

Berlandaskan tinjauan dan penggalan data yang tertera pada bab sebelumnya, maka film ini akan dibuat dengan waktu sekitar 20 menit. Penentuan durasi film juga berdasarkan konsep distribusi yang utama dilakukan yakni melalui media sosial dan media *sharing*, yang dimana durasi rata-rata film dokumenter antara 10 sampai 30 menit. Konsep film ini nantinya akan memuat informasi mengenai sejarah tibanya pengungsi di Kampung Tambak Bayan hingga generasi saat ini, potret kehidupan sosial dan akulturasi yang terjadi pada Etnis Tionghoa Tambak Bayan dengan masyarakat Surabaya. Rencana kedepannya, film dokumenter ini akan dibagi menjadi beberapa babak, dimana masing-masing babak mempunyai tema berbeda dan akan disebar sebagai media untuk menghitung mundur perayaan hari besar Etnis Tionghoa seperti Imlek atau Festival Bulan

Dalam pendistribusi film dokumenter ini, secara singkat penulis memberikan alternatif penyebaran dalam media digital. Berdasarkan hasil kuisioner target yang dibahas sebelumnya bahwa masyarakat lebih berminat menonton film dokumenter melalui Internet dan bioskop, maka pendistribusian film utama adalah melalui pengunggahan film pada situs menonton di situs video populer seperti *Youtube*, *Vimeo*, *Daily Motion*, dan lain sebagainya. Sementara itu, untuk menarik perhatian audiens dan jumlah Penonton, maka dibuatlah akun social media seperti Facebook, Twitter dan Instagram. Konten yang ada pada media sosial adalah teaser dan potongan gambar dari film. Tautan alamat untuk menonton di bagikan melalui akun media sosial yang nantinya akan berpotensi dibagikan kepada akun sosial media lain. Media internet merupakan media yang paling cepat dalam penyebaran suatu jaringan yang saling terhubung di seluruh penjuru dunia.

Tabel Strategi Komunikasi Film Dokumenter

Primer	Sekunder
Youtube (disebarkan secara satu babak untuk menyambut Hari Besar di Tambak Bayan)	Tersebar di festival film dan komunitas pencinta film Surabaya
Akun media sosial ( <i>Instagram, twitter, facebook</i> dan <i>line@</i> ) untuk menampilkan <i>teaser</i> dan <i>trailer</i> sebagai media promosi film dokumenter	Tersebar di Televisi Lokal sebagai media untuk mengedukasi masyarakat akan Sejarah Kampung Tambak Bayan
Tersebar di website bersifat <i>Travel Journal</i> dan <i>Social Gathering</i> sebagai media informasi Kampung Tambak Bayan	<i>Screening</i> film dilakukan setiap tamu dari luar Surabaya berkunjung ke Tambak Bayan

Tabel 4.1: Konsep Komunikasi (sumber: maulida,2017)

#### 4.3.2.1 Keyword

- a. Dokumenter
- b. Kampung Tambak Bayan
- c. Edukasi
- d. Sejarah

"Halaman ini sengaja dikosongkan"

## BAB V

### KONSEP DESAIN

#### 5.1 Konsep Dasar

Selain bertujuan sebagai media informasi dan edukasi, perancangan film dokumenter Kampung Tambak Bayan ini merupakan upaya untuk melestarikan keberadaan Kampung Tambak Bayan dimana relokasi masih belum diketahui. Film ini dirancang juga sebagai bentuk dokumentasi dengan topik utama perjalanan kehidupan Kampung Tambak Bayan di Surabaya. Perjalanan kehidupan yang dimaksud adalah sejarah terbentuknya Kampung Tambak Bayan hingga sejarah pada era modern saat ini, didukung oleh kehidupan sosial dan tradisi yang kini masih berjalan. Film ini dikonsepsi dengan sebuah cerita yang disampaikan langsung oleh narasumber-narasumber dengan tambahan narasi *voice over* dan animasi yang turut mendukung untuk menceritakan sejarah Kampung Tambak Bayan

#### 5.2 Konsep Naratif

Konsep naratif yang digunakan dalam film dokumenter ini adalah pendekatan *Expository* dan *observatory*, dengan maksud memberi penjelasan tambahan kepada penonton dengan menggunakan *voiceover*. Cerita inti dibuat dengan konsep perjalanan waktu dimana film ini menceritakan perkembangan Kampung Tambak Bayan dari Generasi pertama hingga saat ini baik dari sisi sejarah hingga budaya. Berikut adalah konsep narasi yang didapatkan dalam film tersebut:

- **Judul:** Merah Terlupakan: Tambak Bayan
- **Bentuk film:** *Expository* dan *observatory*
- **Alur cerita:** cerita beralur maju sesuai dengan *what to say* pada film, yaitu perjalanan waktu dari terbentuknya Tambak Bayan hingga masa kini
- **Ide:** Sebuah Kampung pecinan yang berdiri secara independen pada yang eksistensinya dikenal melalui sejarah dan nilai tradisi yang diturunkan ke generasi selanjutnya
- **Sinopsis:** Perjalanan waktu Kampung Tambak Bayan, sebuah kampung lama yang terletak di pusat kota Surabaya. Film ini menceritakan

bagaimana Tambak Bayan berkembang dan dikenal sebagai Kampung Pecinan dalam usia yang kurang dari 1 abad.

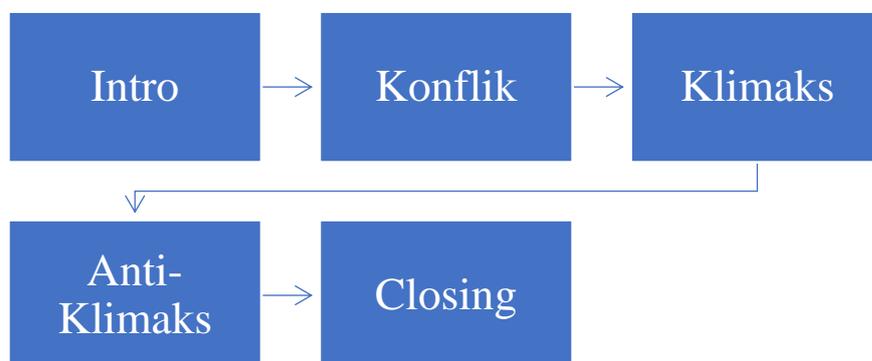
- **Pesan film:** Dalam film ini memberikan nilai pendirian akan tradisi yang diturunkan ke generasi selanjutnya. Dimana Kampung Tambak Bayan sendiri masih memegang tradisi atau metode yang diajarkan oleh suku Hokian di Tiongkok

Film ini disampaikan langsung oleh narasumber yang berperan sebagai tokoh utama, yaitu warga Kampung Tambak Bayan. Ada pula tokoh tambahan yang merupakan aktivis dan pakar sejarah. *Voice-over* berguna sebagai jembatan dari setiap babak pada film. Konten film berupa wawancara terkonsep dengan tambahan cuplikan video dan animasi yang merupakan hasil visualisasi dari penjelasan narasumber. Film ini juga ditambah dengan teks dalam beberapa istilah yang menggunakan bahasa Tiongkok agar mudah dimengerti oleh audiens. Sesuai dengan konsep *What to Say*, yaitu perjalanan kehidupan Kampung Tambak Bayan. Konten cerita yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Awal mula dikenalnya Kampung Tambak Bayan
2. Terbentuknya kampung Tambak Bayan
3. Masuknya Etnis Tionghoa ke Kampung Tambak Bayan
4. Perkembangan Kampung Tambak Bayan dari awal masuk hingga era modern

### 5.3 Konsep Pembabakan dan Alur Cerita

Pada film dokumenter ini, pembabakan pada film ini menjadi 5 babak, yaitu:



*Grafik 8.1: Alur pembabakan film*

Disesuaikan dengan analisa terhadap audiens, Pada Intro akan ditayangkan *footage* berupa suasana perkotaan Surabaya, memperlihatkan wilayah kuarter-kuarter yang terdapat di Surabaya dan Tambak Bayan. Tujuan dengan adanya memperlihatkan Kuarter yang terdapat di Surabaya ini untuk memperlihatkan eksistensi sejarah kuarter yang masih bertahan di Surabaya, transisi pada Kampung Tambak Bayan sebagai keunikan kampung tersebut, dimana Tambak Bayan terletak pada luar kuarter namun mempunyai sejarah dan eksistensinya mulai dikenal masyarakat setelah kasus sengketa mencapai kesepakatan.

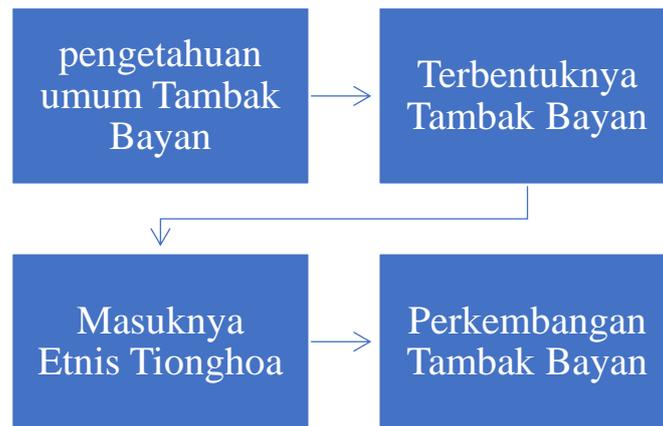
Untuk prolog, akan ditampilkan *footage* berupa Kampung Tambak Bayan secara keseluruhan baik itu bangunan maupun kondisi penduduk di Tambak Bayan itu sendiri dengan narasumber menjelaskan Tambak Bayan secara umum agar audiens mengetahui apa saja yang terdapat di Tambak Bayan.

Pada bagian konten, terdapat alur cerita dan informasi apa saja yang disampaikan. Tujuan dari bagian ini adalah memberikan pengetahuan sejarah dan nilai berupa pendirian tradisi luhur yang terdapat pada film tersebut sehingga mengundang audiens untuk tertarik mempelajari sejarah. Konten ini berupa animasi dan *footage* narasumber. Penggunaan animasi bertujuan sebagai reka adegan untuk menyampaikan informasi sejarah agar lebih mudah tersampaikan. terhadap audiens.

Pada bagian klimaks, ditampilkan *footage* dan animasi berupa kondisi Tambak Bayan di masa kini. Bagian ini memperlihatkan dampak dari kasus sengketa yang terjadi pada tahun 2011, dimana memperlihatkan ketentraman dan keberagaman yang terdapat di Tambak Bayan saat ini. Tujuan dari adegan ini sebagai pemberian nilai keberagaman yang terdapat di Tambak Bayan dan memperlihatkan kampung tersebut dijadikan sebuah destinasi sebuah pameran atau perkumpulan.

Pada *Closing*, disampaikan dengan *footage* Tambak Bayan beribadah dan merayakan hari imlek sebagai tanda sebuah tradisi Tambak Bayan yang terus berjalan. Bagian akhir diperlihatkan kepada audiens selain sebagai daya tarik Kampung Tambak Bayan, bagian ini sebagai pengingat untuk meneruskan tradisi yang diturunkan ke generasi selanjutnya, dimana pada bagian ini terdapat generasi muda dan tua untuk mengadakan imlek

Untuk alur cerita, dibuat sesuai dengan konsep naratif. Agar dapat dengan mudah disampaikan, maka alur cerita dibuat:



**Grafik 9.2:** Alur pembabakan film

Pada awal video, konten yang diberikan di awal adalah pengetahuan tentang Kampung Tambak Bayan secara umum, yaitu awal mula Tambak Bayan dikenal dan keunikan dari kampung tersebut baik itu disampaikan narasumber warga dalam maupun luar Tambak Bayan. Konten kedua, yaitu terbentuknya Tambak Bayan. Dimana konten ini memberikan pengetahuan asal mula nama Tambak Bayan terbentuk berdasarkan sejarah keraton Surabaya. Ketiga adalah masuknya etnis Tionghoa di Tambak Bayan. Konten keempat adalah perkembangan Tambak Bayan dalam sektor tertentu, dimana bagian ini menjelaskan sektor-sektor yang membuat Tambak Bayan mulai dikenal di masyarakat. Untuk penyampaian konten lebih menarik, maka video yang ditampilkan akan diselingi dengan animasi, sebagai ilustrasi untuk penyampaian informasi tentang peristiwa sejarah.

#### 5.4 Konsep Motion Graphic

*Motion Graphic* digunakan sebagai elemen pembantu dalam menjelaskan konten yang memuat unsur penting seperti sejarah dan infografis konten dengan tujuan membuat penyampaian sejarah lebih menarik dan mereka adegan yang terjadi berdasarkan data atau informasi yang didapatkan oleh narasumber. Dalam perancangan ini, *motion graphic* terdapat di bagian awal pengenalan kampung-kampung di Surabaya, pengenalan Tambak Bayan dan sejarah Tambak Bayan



## 5.4.2 Framing

Aspect ratio film ini adalah 12:5 dengan resolusi 1080p dan frame rate 25fps. Berikut beberapa Teknik jarak pengambilan yang digunakan:

### 1. *Long shot*



**Gambar 5.3:** *Long Shot*

(sumber: maulida,2018)

Long Shot bertujuan untuk memperkenalkan dimana tokoh berada. Digunakan untuk menampilkan suasana Surabaya dan Kampung Tambak Bayan

### 2. *Medium Shot*



**Gambar 5.4:** *Medium Shot*

(sumber: maulida,2018)

Disebut medium shot karena jaraknya diantara long shot dan close up. Standar yang dipakai adalah sekitar lutut hingga diatas kepala talent. bertujuan untuk memperlihatkan suasana narasumber

### 3. *Close Up Shot*



**Gambar 5.5:** *Close Up Shot*

(sumber: maulida,2018)

Close up dibutuhkan apabila ingin menampilkan detail wajah talent. Bagian yang diambil adalah dari dagu hingga ujung kepala

## 5.4.2 Transisi

Transisi digunakan untuk memperjelaskan sebuah kegiatan yang sedang berjalan dalam jangka waktu atau detail gerakan dari sebuah kegiatan

1. *Hyperlapse*

digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang sedang berlangsung, misalnya suasana sebuah mural yang digambar oleh pihak mahasiswa

2. *Slow motion*:

digunakan untuk menambah emosi dari suatu footage dan memperjelas sebuah gerakan yang berlangsung, misalnya ketika seseorang mulai bermain barongsai

## 5.4.3 Tone



*Gambar 5.6: Tone warna (sumber: maulida,2017)*



*Gambar 5.7: Hasil Tone Warna (sumber: maulida,2017)*

Warna digunakan untuk membangun suasana suatu kota Pecinan bagi audiens sehingga audiens merasa berada dalam suasana tersebut dan disesuaikan dengan *ambience* yang dibangun dalam film dokumenter tersebut, yaitu sejarah budaya pecinan. Warna yang akan digunakan oleh penulis adalah warna netral *mixed desaturation* yang sedikit mengarah warna panas agar sesuai dengan suasana perkampungan

#### 5.4.4 Tipografi

##### a. Main Title

Dalam Film ini menggunakan *font* Aharoni dan Century751 No2 BT Roman dalam judul utama film, dimana *font* tersebut mempunyai keterbacaan teks yang mudah apa bila dilihat dalam latar belakang yang kompleks. Font yang digunakan untuk pengenalan nama narasumber dan subtitle keterangan narasumber adalah Century751 No2 BT Roman yang mempunyai keterbacaan teks dan bentuk *font* menyesuaikan dengan konsep sejarah yang diangkat dalam film

**AHARONI BOLD**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

**Century751 No2 BT Roman**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890**

*Gambar 5.8: Tipografi Film*

#### 5.5 Proses Desain

##### 5.5.1 Storyline

Seperti yang dijelaskan pada konsep naratif, Konten cerita yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan Kampung Tambak Bayan di masa kini
2. Awal terbentuknya kampung Tambak Bayan
3. Awal Masuknya Etnis Tionghoa ke Kampung Tambak Bayan
4. Perkembangan Kampung Tambak Bayan dari awal masuk hingga era modern
5. Keadaan Tambak Bayan di masa kini

### Babak 1 (± 1- menit)

Bagian ini menceritakan Kampung Tambak Bayan di masa kini

- Babak ini diawali dengan footage patung Sura dan Baya, lalu dilanjutkan pemandangan lalu lintas Surabaya dan kerumunan manusia di Surabaya.
- Dilanjutkan dengan *Voice over* menceritakan kuartir Cina, Arab, dan, Belanda, dimana bagian ini memperlihatkan animasi dari peta kota Surabaya. Pergerakan animasi zoom memperlihatkan pembagian kuartir di Surabaya, lalu fokus berpindah pada area Tambak Bayan.
- Intro Judul, lalu dilanjut *voice over* menceritakan Kampung Tambak Bayan saat ini sambil diiringi *footage* area Tambak Bayan dan kehidupan penduduk.

### Babak 2 (± 3-5 menit)

Bagian ini menceritakan sejarah awal terbentuknya Kampung Tambak Bayan

- narasumber menjelaskan berdirinya Kampung Tambak Bayan dari tahun 1200 dan asal nama dari Tambak Bayan. Kamera memperlihatkan gerbang keraton yang terdapat di jalan Kramat Gantung dan area Tambak Bayan

dengan narasumber Pakar sejarah sebelum dengan durasi 3-5 menit.

### Babak 3 (±6-10 menit)

Bagian ini menceritakan sejarah awal masuknya Etnis tersebut ke Kampung Tambak Bayan dan perkembangannya hingga era modern

- Diawali *voice over* dengan memperlihatkan ilustrasi masuknya etnis tionghoa di Kampung Tambak Bayan akibat peperangan yang terjadi di Tiongkok sekitar 3 menit dengan narasumber saksi sejarah dan guru budaya Tionghoa. Pada bagian ini, didukung oleh animasi dan footage Bangunan Tengah Kampung Tambak Bayan

### Babak 3 ( $\pm$ 15-18 menit)

Babak ini menceritakan akan perkembangan Kampung Tambak Bayan dalam berbagai sektor, dimulai pada saat etnis Tionghoa memasuki kampung tersebut hingga masa kini

- narasumber menceritakan sejarah perkembangan Tambak Bayan dari kuliner, perngrajin kayu, dan binatu. Di bagian ini terdapat footage dari artefak *appliance* kayu yang terdapat di gedung peninggalan Belanda
- menunjukkan letak penjahit yang terdapat di tambak bayan, diiringin narasumber berbicara akan perkembangan industri tata busana dan animasi baju
- memperlihatkan kuliner di Tambak Bayan, dilanjutkan animasi kuliner dan bahan-bahan nasi campur tambak bayan.

### Babak 4 ( $\pm$ 15-18 menit)

Babak ini menceritakan kehidupan masa kini. Dimana warga dari kalangan mahasiswa, maupun hiburan mulai mendatangi kampung tersebut

- Diawali motion masa kini dan *voice over*, dimana masyarakat luar Tambak Bayan mulai berdatangan untuk mengunjungi dan membantu warga Kampung Tambak Bayan. Disini diperlihatkan interaksi warga Tambak Bayan dengan pihak luar dimana mereka saling membantu sama lain. Di sini diperlihatkan footage mural yang tergambar di beberapa titik Tambak Bayan dan mahasiswa yang berbincang dengan warga. Bagian ini diceritakan dalam durasi 1 menit 30 detik
- Diperlihatkan acara dengan menampilkan warga luar Kampung Tambak Bayan memadati pertunjukan barongsai yang diadakan pada hari raya imlek. Di sini dijelaskan apa yang mereka lakukan pada hari raya imlek seperti berkunjung ke rumah kerabat yang tertua, memberikan angpau, dan mengundang kelompok barongsai
- Film diakhir dengan warga menikmati pertunjukan barongsai

#### 5.4.2 *Naskah Narator*

- Surabaya, merupakan kota metropolitan terbesar ke 2 di Indonesia. Surabaya terdapat 3 kuartar yang terdiri dari kuartar Arab, kuartar Belanda, dan Kuartar Cina, dimana dalam kuartar tersebut terdapat sebuah peninggalan maupun keturunan masing-masing. Uniknya, ada sebuah kampung pecinan yang terdapat di luar kuartar Cina, yaitu Tambak Bayan.
- Tambak Bayan. merupakan salah satu dari kampung lama yang terletak di di tengah perkembangan perekonomian kota Surabaya. Kampung tersebut dikenal sebagai kampung pecinan yang terdapat di Surabaya. dimana kampung itu diduduki mayoritas penduduk keturunan Tionghoa.
- Dibalik sebuah kasus sengketa, ada cerita yang tidak terlalu diketahui masyarakat surabaya. yakni sejarah tambak bayan.
- masuknya tambak bayan pun dimulai pada sekitar tahun 1920. dimana akibat peperangan yang terjadi di Tiongkok, masyarakat tionghoa berbondong untuk mengungsi ke berbagai tempat, salah satunya adalah surabaya. kononnya, bangunan yang mereka tempati saat itu merupakan sebuah kantor dari pihak Belanda yang berpasangan dengan warga Tionghoa
- setelah mereka menetap, mulai dikenal kampung Tambak Bayan ini dengan keprofesian mereka sebagai tukang kayu, usaha dibidang tata busana, dan kuliner yang kini mudah didapatkan di surabaya. dimana uniknya dalam bidang tersebut, mereka menggunakan tata cara yang diturunkan oleh leluhur mereka
- masa kini, nama Kampung Tambak Bayan mulai dikenal dan dikunjungi masyarakat. mulai dari mahasiswa, komunitas, organisasi bahkan ranah hiburan. untuk melihat sebuah cerita akan sebuah kampung, sebuah warna sejarah yang kini mulai diingat oleh masyarakat

#### 5.5.3 *Storyboard*

Storyboard dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah *scene*



transisi patung surabaya sebuah ke pagi  
"surabaya"

SCENE 1

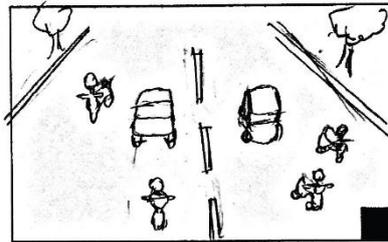
DURATION

5"

SHOT  
long shot,  
hyperlapse  
ANGLE

low angle

AUDIO  
background music



suasanan perkotaan surabaya  
"kota metropolitan terbesar ke 2 di Indonesia"

SCENE 2

DURATION

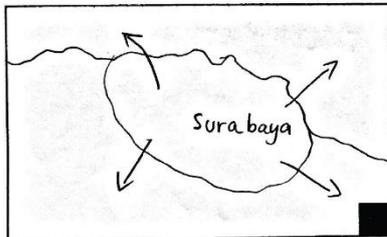
4"

SHOT  
long shot

ANGLE

high angle

AUDIO  
Egan



ilustrasi peta surabaya  
"Surabaya terdapat 3 kuartar yang pada zaman dahulu ditetapkan pemerintahan belanda, dimana terdiri dari kuartar Arab, kuartar Belanda, dan Kuartar Cina, dimana dalam kuartar tersebut terdapat sebuah peninggalan sejarah masing-masing kuartar"

SCENE

DURATION

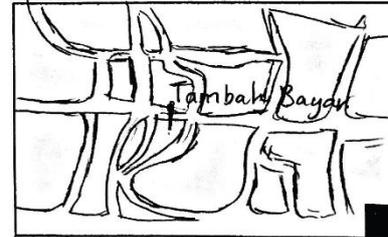
10"

SHOT  
long shot, ilustrasi  
move in

ANGLE

high angle

AUDIO  
background music



ilustrasi peta surabaya  
"Uniknya, ada sebuah kampung pecinan yang terdapat di luar kuartar Cina, yaitu Tambak Bayan"

SCENE

DURATION

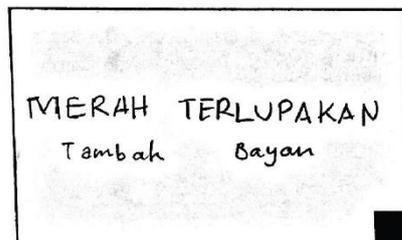
10"

SHOT  
long shot, ilustrasi  
move in

ANGLE

high angle

AUDIO  
background music



intro film dokumenter

SCENE

DURATION

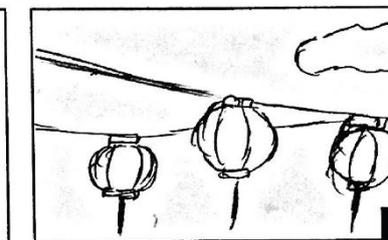
10"

SHOT  
long shot, ilustrasi  
move in

ANGLE

high angle

AUDIO  
background music



menunjukkan hiasan yang terdapat pada Tambak Bayan  
"Tambah Bayan, merupakan salah satu dari kampung lama yang terletak di di tengah perkembangan perekonomian kota Surabaya"

SCENE

DURATION

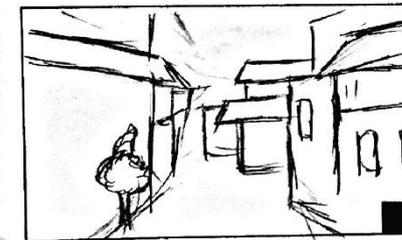
6"

SHOT  
medium shot

ANGLE

low angle

AUDIO  
background music



menunjukkan suasana Tambak Bayan  
"Tambah Bayan, merupakan salah satu dari kampung lama yang terletak di di tengah perkembangan perekonomian kota Surabaya"

SCENE

DURATION

10"

SHOT  
long shot, ilustrasi  
move in

ANGLE

eye angle

AUDIO  
background music



narasumber membicarakan keunikan tambak bayan

SCENE

DURATION

8"

SHOT  
medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO

Gambar 5.9: Storyboard Film



narasumber membicarakan keunikan tambak bayan. kamera memperlihatkan keseharian kampung Tambak Bayan

SCENE 1

DURATION

3"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO



narasumber membicarakan keunikan tambak bayan

SCENE 2

DURATION

3"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO



knarasumber membicarakan keunikan tambak bayan. Kamera memperlihatkan bangunan peninggalan belanda

SCENE 3

DURATION

10"

SHOT

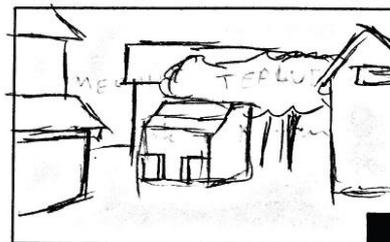
long shot, panning

ANGLE

eye level

AUDIO

background music



narasumber mulai membicarakan kasus sengketa yang berlangsung pada tahun 2012, dimana nama Tambak Bayan mulai dikenal oleh masyarakat surabaya

SCENE

DURATION

10"

SHOT

long shot, panning

ANGLE

eye level

AUDIO



narasumber menceritakan awal terjadinya kasus sengketa tanah pada tahun 2006-2012

SCENE

DURATION

10"

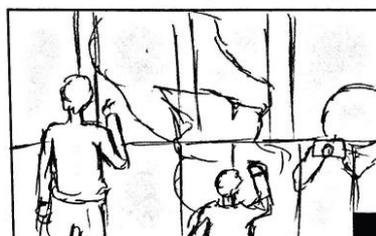
SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO



kamera memperlihatkan mural Kampung Tambak Bayan sebagai hasil dari acara kampung Tambak Bayan

SCENE

DURATION

6"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO

background music



narasumber menceritakan penyebab memilih kampung Tambak Bayan sebagai destinasi dari Orange House Studio

SCENE

DURATION

10"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO



"Dibalik sebuah kasus sengketa yang terjadi pada tahun 2007 hingga 2011, ada cerita yang tidak terlalu diketahui masyarakat surabaya, yakni sejarah tambak bayan"

SCENE

DURATION

6"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO

background music dan narasi

Gambar 5.10: Storyboard Film



narasumber membicarakan mulai terbentuknya Kampung Tambak Bayan

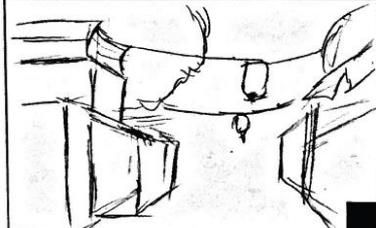
**SCENE**

**DURATION**  
3"

**SHOT**  
medium shot

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**



narasumber membicarakan terbentuknya Kampung Tambak Bayan, kamera memperlihatkan lingkungan Tambak Bayan

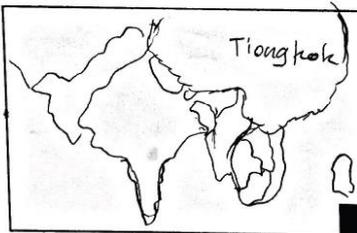
**SCENE**

**DURATION**  
3"

**SHOT**  
medium shot

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**



memperlihatkan peta cina dan Indonesia  
"masuknya tambak bayan pun dimulai pada sekitar tahun 1920. dimana akibat peperangan yang terjadi di Tionghok, masyarakat tionghoa berbondong untuk mengungsi ke berbagai tempat, salah satunya adalah surabaya"

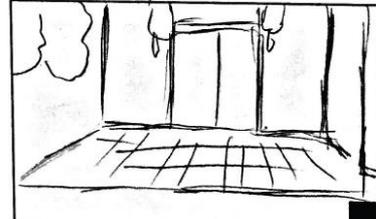
**SCENE**

**DURATION**  
10"

**SHOT**  
long shot, panning

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**  
background music dan narasi



Kamera memperlihatkan bangunan peninggalan Belanda  
"salah satunya adalah surabaya. kononnya, bangunan yang mereka tempati saat itu merupakan sebuah kantor dari pihak Belanda yang berpasangan dengan warga Tionghoa"

**SCENE**

**DURATION**  
10"

**SHOT**  
long shot, panning

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**  
background music dan narasi



narasumber menceritakan sejarah awal masuknya Etnis Tionghoa ke Kampung Tambak Bayan

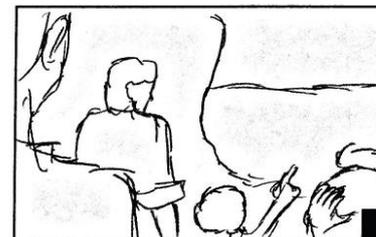
**SCENE**

**DURATION**  
10"

**SHOT**  
medium shot

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**



narasumber menceritakan kisah pengungsian. Animasi memperlihatkan pengungsi pergi ke suatu tempat.

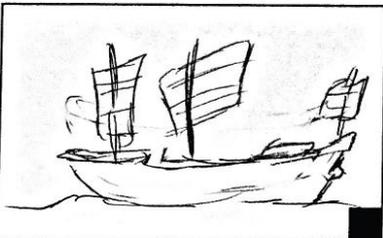
**SCENE**

**DURATION**  
6"

**SHOT**  
medium shot

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**



narasumber menceritakan kisah pengungsian. Animasi memperlihatkan pengungsi pergi ke suatu tempat dengan kapal

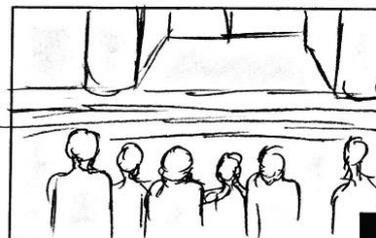
**SCENE**

**DURATION**  
10"

**SHOT**  
long shot

**ANGLE**  
eye level

**AUDIO**



narasumber menceritakan kisah pengungsian etnis Tionghoa. Animasi memperlihatkan pengungsi pergi ke bangunan peninggalan Belanda

**SCENE**

**DURATION**  
6"

**SHOT**  
long shot

**ANGLE**  
high angle

**AUDIO**

Gambar 5. 11: Storyboard Film



narasumber membicarakan awa mula etnis Tionghoa tinggal di Tambak Bayan

SCENE

DURATION

3"

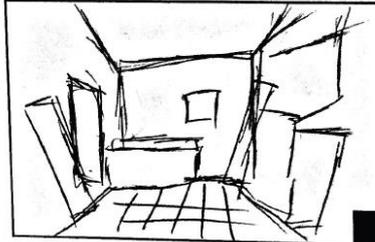
SHOT

Close Up

ANGLE

eye level

AUDIO



Kamera memperlihatkan alat kerajinan kayu

"setelah mereka menetap, mulai dikenal kampung Tambak Bayan ini dengan keprofesian mereka sebagai tukang kayu"

SCENE

DURATION

3"

SHOT

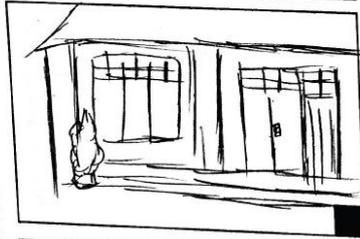
medium shot, panning

ANGLE

eye level

AUDIO

background music dan narasi



Kamera memperlihatkan bidang tata busana

"usaha dibidang tata busana"

SCENE

DURATION

10"

SHOT

long shot

ANGLE

eye level

AUDIO

background music dan narasi



Kamera penduduk Tambak Bayan memasak

"dan kuliner yang kini mudah didapatkan di surabaya, dimana uniknya dalam bidang tersebut, mereka menggunakan tata cara yang diturunkan oleh leluhur mereka"

SCENE

DURATION

10"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO

background music dan narasi



narasumber menceritakan sejarah perkembangan Tambak Bayan dari kuliner, pengrajin kayu, dan binatu

SCENE

DURATION

10"

SHOT

medium shot

ANGLE

eye level

AUDIO



kamera memperlihatkan kuliner di Tambak Bayan dan penduduk memasak. narasumber menceritakan sejarah perkembangan Tambak Bayan dari bidang kuliner

SCENE

DURATION

6"

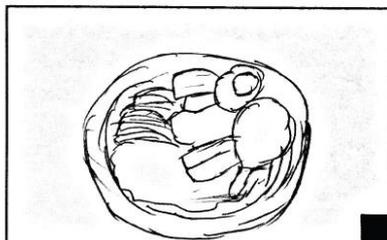
SHOT

close up

ANGLE

eye level

AUDIO



animasi kuliner dan bahan-bahan nasi campur tambak bayan. narasumber menceritakan sejarah perkembangan Tambak Bayan dari bidang kuliner

SCENE

DURATION

10"

SHOT

long shot

ANGLE

eye level

AUDIO



narasumber menceritakan sejarah perkembangan Tambak Bayan dari bidang pengrajin kayu, dan binatu, memperlihatkan animasi tukang kayu pada zaman dahulu

SCENE

DURATION

6"

SHOT

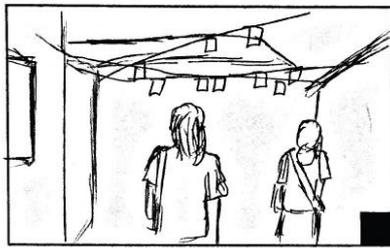
long shot

ANGLE

eye level

AUDIO

Gambar 5.12: Storyboard Film



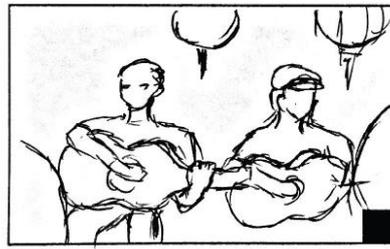
Kamera memperlihatkan orang-orang mengunjungi Tambak Bayan  
 "masa kini, nama Kampung Tambak Bayan mulai dikenal dan dikunjungi masyarakat"

SCENE  
 DURATION  
 3"  
 SHOT  
 medium shot,  
 panning  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO  
 background music  
 dan narasi



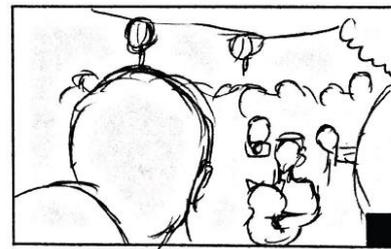
Animasi mahasiswa beramah tamah dengan warga Kampung Tambak Bayan  
 "mulai dari mahasiswa, komunitas, organisasi"

SCENE  
 DURATION  
 10"  
 SHOT  
 medium shot  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO  
 background music  
 dan narasi



Animasi silampukau mengadakan pertunjukan di bangunan Belanda  
 "bahkan ranah hiburan"

SCENE  
 DURATION  
 5"  
 SHOT  
 medium shot  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO  
 background music  
 dan narasi



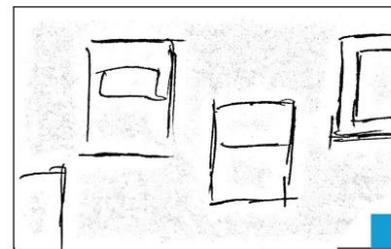
Kamera memperlihatkan pertunjukan Kampung Tambak Bayan  
 "untuk melihat sebuah cerita akan sebuah kampung, sebuah warna sejarah yang kini mulai diingat oleh masyarakat"

SCENE  
 DURATION  
 10"  
 SHOT  
 medium shot,  
 panning  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO  
 background music  
 dan narasi



narasumber menceritakan warga luar kampung Tambak Bayan lakukan pada saat ini

SCENE  
 DURATION  
 10"  
 SHOT  
 medium shot  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO



kamera memperlihatkan poster dan karya pameran yang pernah berlangsung di Tambak Bayan

SCENE  
 DURATION  
 6"  
 SHOT  
 medium shot,  
 panning  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO



narasumber menceritakan warga luar kampung Tambak Bayan lakukan pada saat ini seperti mahasiswa

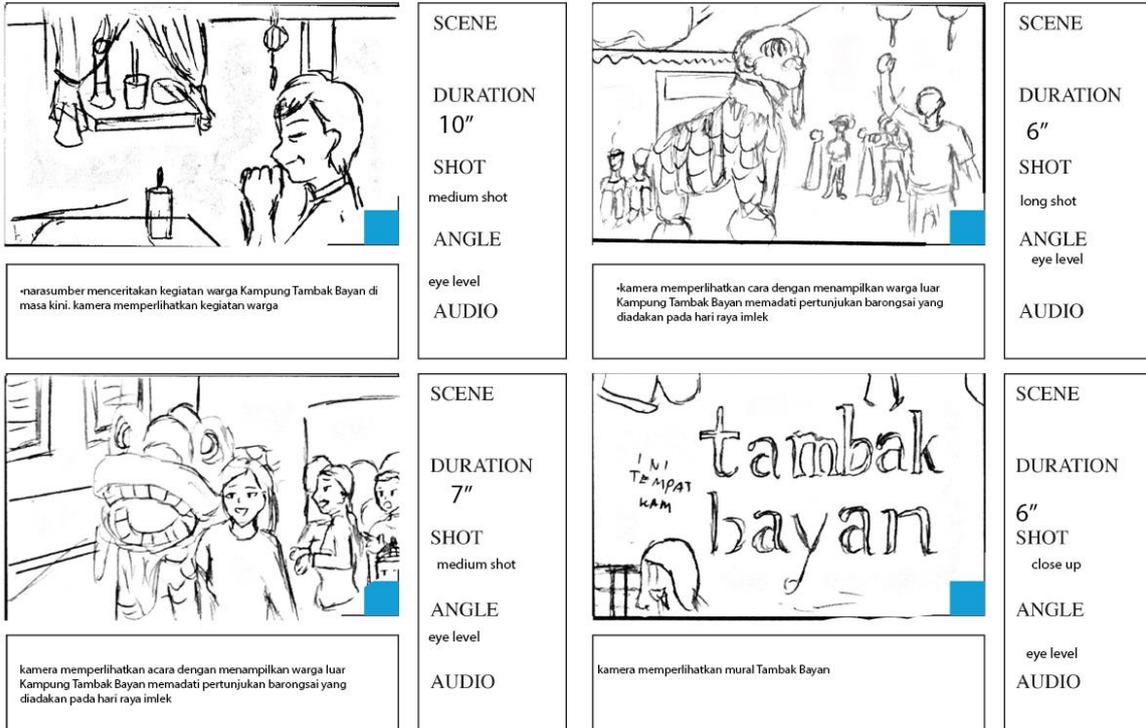
SCENE  
 DURATION  
 7"  
 SHOT  
 medium shot  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO



kamera memperlihatkan mahasiswa membuat mural.  
 narasumber menceritakan kegiatan mural Tambak Bayan

SCENE  
 DURATION  
 6"  
 SHOT  
 medium shot,  
 hyperlapse  
 ANGLE  
 eye level  
 AUDIO

Gambar 5.13: Storyboard Film



Gambar 5.14: Storyboard Film

### 5.4.3 Footage Video



Gambar 5.15: Footage Film

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Film dokumenter Kampung Tambak Bayan ini adalah media edukasi sejarah akan Kampung Tambak Bayan. Film ini bertujuan mengenalkan sejarah Kampung Tambak Bayan serta menumbuhkan kesadaran masyarakat Surabaya akan pelestarian sejarah Kampung. Penulis mampu menjalani proses mulai dari pengumpulan data dan penentuan konsep desain. Penulis harus mempunyai analisa yang tepat dan akurat guna mendukung terbentuknya sebuah output yaitu film dokumenter, dimana media tersebut mempunyai frekuensi audiens yang tinggi sehingga mencapai target audiens yang diinginkan. Proses perancangan film dokumenter ini telah melalui beberapa metode penelitian diantara lain adalah observasi, *depth interview*, studi analisa media terdahulu dan lain sebagainya yang menghasilkan sebuah konsep desain yang diterapkan dalam perancangan tersebut.

Perancangan film dokumenter sejarah Kampung Tambak Bayan ini membutuhkan banyak tenaga dan waktu. Selain itu, keterlibatan kru dan kerjasama yang baik dengan narasumber harus terjalin karena untuk membuat film dokumenter dengan menyajikan fakta dan realita. Hal yang cukup sulit dilakukan dalam perancangan ini adalah merancang jalan cerita atau alur cerita dalam film. Karena sebelumnya penulis memiliki beberapa kendala dalam mengolah pesan yang terkandung dalam sejarah Kampung Tambak Bayan.

Dilakukan *post test* terhadap target audiens, terhadap mahasiswa aktivis muda maupun penikmat film, ada pun hasilnya mereka mendapatkan pengetahuan baru akan sejarah Kampung Tambak Bayan dan tertarik untuk mengunjungi Kampung tersebut. berdasarkan hasil tersebut, penulis sadar bahwa di dalam proses perancangan film dokumenter Etnis Tionghoa Tambak Bayan ini ini berpotensi bisa menjadi solusi dari semua permasalahan mengenai kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap Kampung Tambak Bayan. Film ini bisa menjadi salah satu media yang mampu memberikan informasi mengenai Sejarah Kampung Tambak Bayan untuk masyarakat Surabaya khususnya penikmat film dan aktivis muda usia 18-25 tahun.

Setelah melalui proses revisi, evaluasi, dan . Beberapa evaluasi yang diberikan antara lain:

1. pembabakan alur yang belum tersusun rapi karena audiens kurang memahami alur cerita film
2. Distribusi media perlu diperhitungkan kembali agar mencapai tujuan dari perancangan tersebut
3. Suasana wawancara kepada narasumber kurang mendukung

## **6.2. Saran**

Saran untuk beberapa hal yang perlu dibenahi dalam perancangan ini adalah perlu melakukan analisis riset dan penelitian lanjutan, sehingga hasil riset mampu untuk menunjang keseluruhan pembuatan konsep dan dapat menunjang pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat Surabaya. Dalam pengembangannya film dokumenter ini dapat dibuat lebih rinci dalam penceritaan setiap sesi, seperti saat sesi sejarah perkembangan Kampung Tambak Bayan, perbandingan Kampung Tambak Bayan dengan Kampung pecinan lainnya yang terdapat di Surabaya, serta pembahasan Kampung-kampung yang bukan termasuk kampung pecinan

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayawayla, Gerzon R. *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi, IKJ
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Erlangga, 2002
- Noordjanah, Andjawati. *Komunitas Tionghoa di Surabaya*. Yogyakarta. Ombak, 2010
- Thoret, Jean-Baptiste. *Talk About Cinema*. Paris, Flammarion, 2012
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington. Indiana University Press, 2001
- Rosenthal, Alan. *Directing, and Producing Documentary Films and Videos*. USA, Southern Illinois University Press. 1990
- Beaver, Frank. *Dictionary of Film Terms*. New York. Peter Lang Publishing, 2006
- Bergan, Ronald. *The Film Book*. New York. DK Publishing, 2011
- Mascelli, V. Joseph. *The Five C's of Cinematography Motion Picture Filming Techniques*. Los Angeles, Silman-Jnamer Press, 2005
- Barbash, Lisa and Lucien Taylor. *Cultural Film Making A Handbook for Making Documentary and Ethnographic Films and Videos*. The Regents of the university of California, 1997
- Kuasa Hukum Warga Tambak Bayan. *Perkara Sengketa Tambak Bayan*. Surabaya: Lembaga Advokasi Masyarakat Kota Surabaya, 2011

### Artikel:

- Surabaya Pagi, 12 November 2009. “Setijadi Yudho Tak Punya Sertifikat”
- Radar Surabaya, 23 April 2011. “Kritik Sosial Lewat Mural”
- Jawa Pos, 4 April 2011. “Blusukan Kampung, Sempat Diteriaki dan Disidang Warga”

### Jurnal:

- Rahman, Abdur “PANDANGAN ETNIS TIONGHOA DI SURABAYA TERHADAP KONSEP PLURALISME KH. ABDURRAHMAN WAHID” Digital Library UIN Sunan Ampel. Januari 2006. UIN Sunan Ampel Surabaya. 19 Oktober 2016 <<http://digilib.uinsby.ac.id/9955/>>

- Putra, R Dimas Widya “Kajian Place Attachment di Kampung Pecinan Tambak Bayan Tengah” Academia Edu. Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 13 Oktober 2017 < [http://www.academia.edu/29428458/The\\_Study\\_of\\_Place\\_Attachment\\_at\\_Kampung\\_Pecinan\\_Tambak\\_Bayan\\_Tengah\\_City\\_of\\_Surabaya](http://www.academia.edu/29428458/The_Study_of_Place_Attachment_at_Kampung_Pecinan_Tambak_Bayan_Tengah_City_of_Surabaya)>

Website:

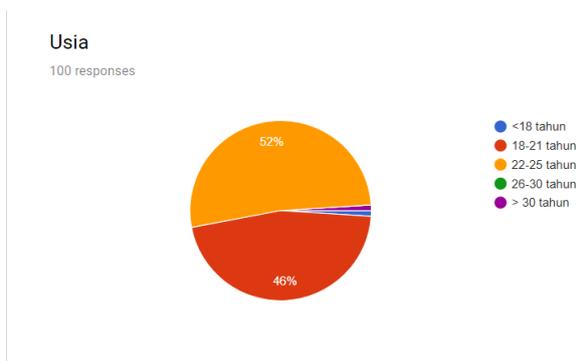
- Ayorek!. 2015. ”Cerita dari Kampung Tambak Bayan”. <http://ayorek.org> . diakses 6 November 2017
- Jawa Pos Press Reader. 2016. <https://www.pressreader.com> diakses 4 Oktober 2017
- Tribunnews Surabaya. 2017. <http://surabaya.tribunnews.com/amp/2017/04/27/penghuni-kampung-tambak-bayan-tinggal-berhimpitan-utamakan-kerukunan> diakses 4 Oktober 2017
- Kompasiana. [https://www.kompasiana.com/alhinduan/hikmah-akulturasi-budaya-tionghoa-dengan-budaya-pribumi\\_\1](https://www.kompasiana.com/alhinduan/hikmah-akulturasi-budaya-tionghoa-dengan-budaya-pribumi_\1) diakses 8 Desember 2017
- Kompasiana <https://www.kompasiana.com/prysupriyadi/shgb-829-sengketa-tambak-bayan> diakses 3 Oktober 2017
- IDS Education. <http://www.idseducation.com/articles/14-pendapat-ahli-mengenai-pengertian-film-dokumenter/> diakses 19 September 2017
- Wisata Surabaya <http://surabaya.panduanwisata.id> diakses 19 September 2017

# LAMPIRAN I

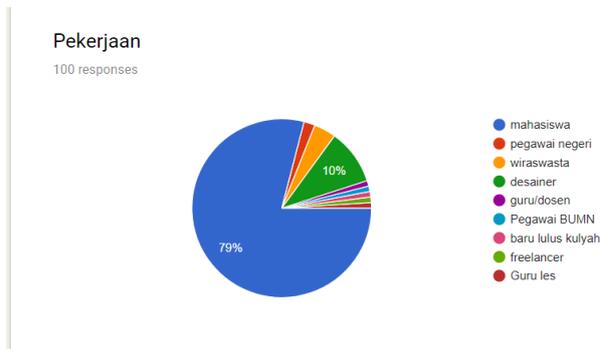
## KUISIONER

Kuisisioner Pengetahuan Masyarakat Surabaya Terhadap Etnis Tionghoa dan Kampung  
Tambak Bayan, Beserta karakteristik dalam mengamati Film

### 1. Usia

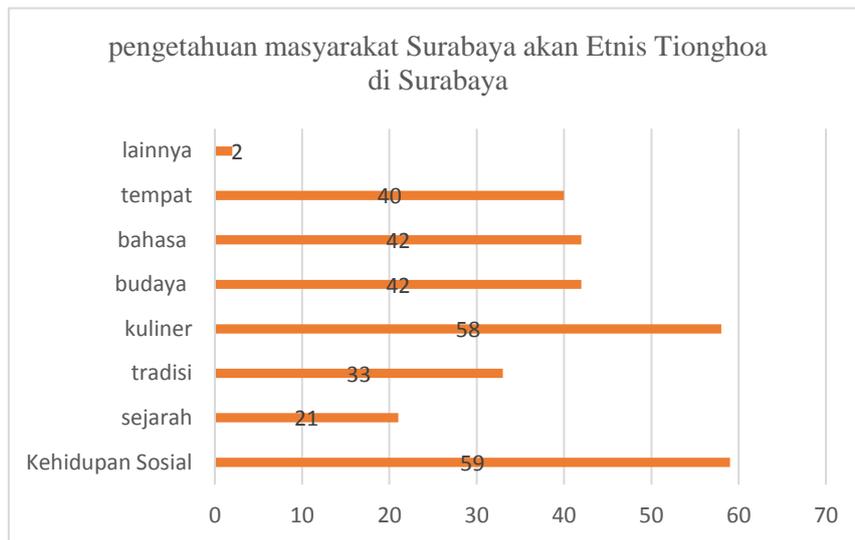


### 2. Pekerjaan



## Pengetahuan Masyarakat Surabaya Terhadap Etnis Tionghoa dan Kampung Tambak Bayan

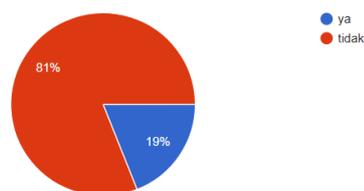
1. Apa yang kalian ketahui dari Etnis Tionghoa Kampung Tambak Bayan?



2. Apakah anda mengetahui media-media yang membahas Etnis Tionghoa di Surabaya

Apa anda mengetahui media-media yang membahas Etnis Tionghoa di Surabaya

100 responses

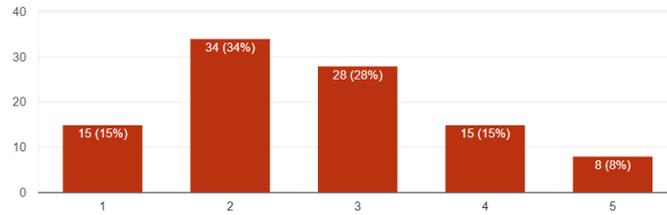


3. Jika tahu, apa media yang membahas Etnis Tionghoa? (pertanyaan essai)

#### 4. Seberapa dekat anda dengan etnis Tionghoa?

Seberapa dekat anda dengan etnis Tionghoa di Surabaya?

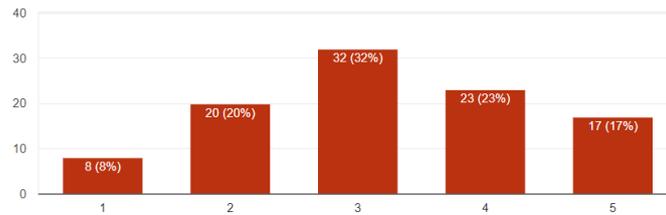
100 responses



#### 5. Apa anda merasa masih terdapat diskriminasi antar Etnis Tionghoa?

Apa anda merasa masih terdapat diskriminasi antar Etnis Tionghoa?

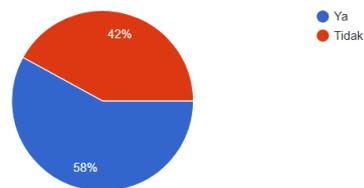
100 responses



#### 6. Apakah anda tahu Kampung Tambak Bayan di Surabaya?

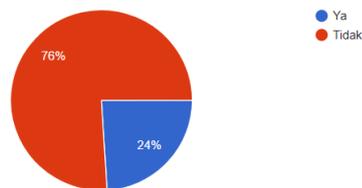
Apakah anda tahu Kampung Tambak Bayan di Surabaya?

100 responses



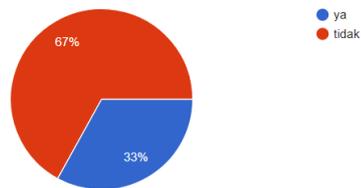
7. Apakah anda pernah berinteraksi dengan penduduk Tambak Bayan?

Apakah anda pernah berinteraksi dengan penduduk Tambak Bayan?  
100 responses

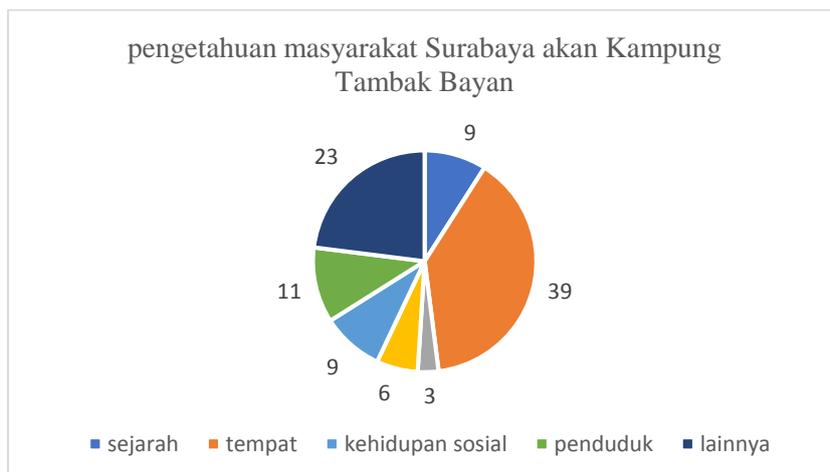


8. Apakah anda pernah mengunjungi Kampung Tambak Bayan?

Apa yang anda pernah mengunjungi Kampung Tambak Bayan?  
100 responses



9. Apa yang anda ketahui dari Kampung Tambak Bayan?

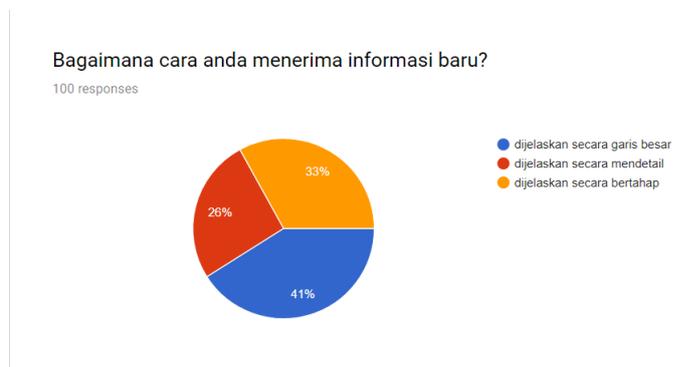


10. Apakah kalian mengetahui media-media yang membahas Kampung Tambak Bayan?



### Karakteristik dalam mengamati Film

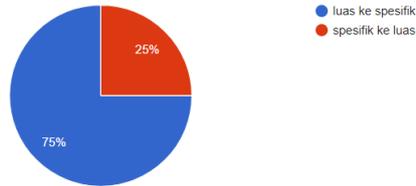
1. Bagaimana cara anda menerima informasi baru?



## 2. Bagaimana cara anda menyerap informasi?

Bagaimana cara anda menyerap informasi?

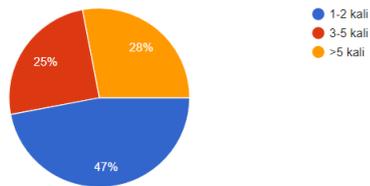
100 responses



## 3. dalam satu bulan, seberapa sering kalian melihat film?

dalam satu bulan, seberapa sering kalian melihat film?

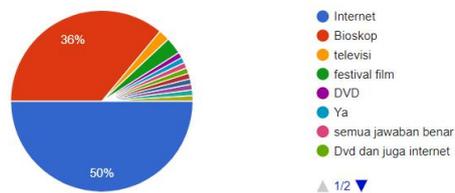
100 responses



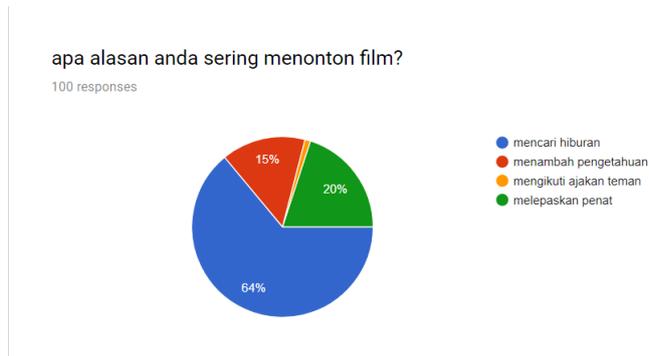
## 4. Dimana anda sering melihat film?

Dimana anda sering melihat film?

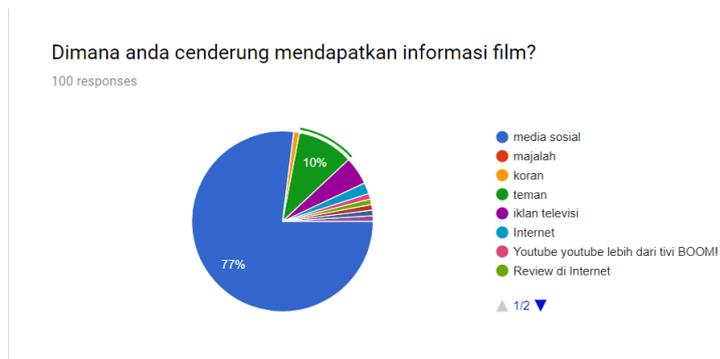
100 responses



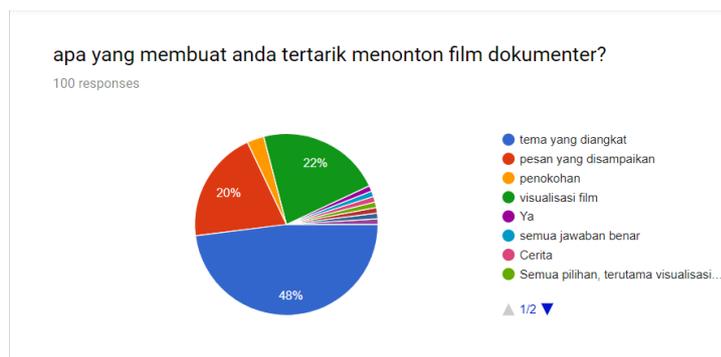
5. apa alasan anda sering menonton film?



6. Dimana anda cenderung mendapatkan informasi film?



7. apa yang membuat anda tertarik menonton film dokumenter?



## LAMPIRAN II

### MIND MAPPING

