

**FILM DOKUMENTER  
SEJARAH KOTATUA  
DI ATAS  
SEPEDA ONTEL**

TUGAS AKHIR

SOLEHMAN

NIM : 2005.25.019



JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS INDONUSA ESA UNGGUL  
JAKARTA  
2009

**FILM DOKUMENTER  
SEJARAH KOTATUA  
DI ATAS  
SEPEDA ONTEL**

TUGAS AKHIR

SOLEHMAN

NIM : 2005.25.019



JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS INDONUSA ESA UNGGUL  
JAKARTA  
2009

**FILM DOKUMENTER  
SEJARAH KOTATUA  
DI ATAS  
SEPEDA ONTEL**

SOLEHMAN  
NIM : 2005-25-019

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar SARJANA TEKNIK  
Jenjang Pendidikan Strata-1 Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS INDONUSA ESA UNGGUL  
JAKARTA  
2009

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Solehman  
NIM : 200525019  
Fakultas : Teknik  
Jurusan : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Film Dokumenter Sejarah Kotatua di Atas Sepeda Ontel

Tugas Akhir diatas telah disetujui dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain, Jenjang Pendidikan Strata-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Jakarta, 18 Agustus 2009

Nuryadi S sos

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Dipl.-Des. Christophera R.Lucius, ST.

Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual

Dipl.-Des. Zaidir Burhan

Dekan Fakultas Teknik

## TANDA LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR

Nama : Solehman  
NIM : 200525019  
Fakultas : Teknik  
Jurusan : Desain Komunikasi Visual  
Judul Tugas Akhir : Film Dokumenter Sejarah Kotatua di Atas Sepeda Ontel

Dinyatakan LULUS mempertahankan Tugas Akhir pada Ujian Tugas Akhir yang dilaksanakan di Universitas INDONUSA Esa Unggul tanggal 1 September 2009.

Jakarta, 18 Agustus 2009

Nuryadi S sos  
Ketua Penguji

## ABSTRAK

Jakarta adalah Kota metropolitan dengan berbagai macam permasalahannya memiliki banyak cerita bersejarah tentang kota Jakarta itu sendiri, tapi tidak banyak orang yang mengetahui sejarah kotanya.

Jakarta memang tak hanya dipadati dengan gedung-gedung tinggi, tapi juga masih menyimpan bangunan-bangunan kuno bersejarah dan kawasan Jakarta Kota menjadi pusatnya.

Jati diri sejarah menciptakan *a sense of continuity* dan juga rasa tempat atau *a sense of place* yang menumbuhkan rasa bangga atau *a sense of pride* bagi segenap warga bangsa. Kota yang baik adalah kota yang bisa menyuguhkan sejarah kota dari waktu ke waktu yang kasatmata, fisik dan visual.

Tidak sedikit bangunan yang semakin rusak tidak terurus. Kali Besar tetap berwarna hitam, berbau tidak sedap. Bangunan di zona konservasi masih terlihat buram. Lingkungan kotor dan tidak menarik. Decak kagum nampak setiap melihat kemegahan bangunan kolonial itu, terlebih bangunan tersebut menyimpan nilai sejarah perjalanan Jakarta.

Penulis ingin ikut membantu melestarikan bukti sejarah dan sekaligus mempromosikan kawasan konservasi kotatua sebagai kawasan wisata kota melalui sebuah film dokumenter dengan maksud untuk memotivasi masyarakat akan pentingnya merawat dan melestarikan bangunan bersejarah.

## KATA PENGANTAR

Segala sesuatu yang kecil yang penulis pikirkan, membuat penulis berpikir bahwa Tuhan memberikan anugerah kepada manusia akal dan pikiran untuk digunakan sebaik-baiknya, bersosialisasi dengan sesama, setiap orang mempunyai pemikiran yang berbeda dari pemikiran pemikiran yang berbeda itu menjadikan mereka karakter karakter yang berbeda yang menjadi inspirasi bagi penulis, Terimakasih kepada Tuhan yang maha Esa yang telah memberikan anugrah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir penulis yang berjudul “Film Dokumenter Sejarah Kotatua di Atas Sepeda ontel” sebagai satu syarat untuk memperoleh gelar SARJANA DESAIN Jenjang Pendidikan Strata-1 kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik, Universitas INDONUSA Esa Unggul.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan semangat serta bantuan dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini:

1. Kedua orangtua yang telah memberikan kasih sayang mereka baik di waktu susah dan senang, motivasi serta iringan doa kepada penulis.
2. Ibu Dipl.-Des. Christophera Ratnasari Lucius, ST. selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
3. Para Dosen, Bapak Nuryadi, Ibu Damayanti Budiratri, Bapak Ahmad Fuad dan seluruh Staf Fakultas Teknik.
4. Teman-teman dari Jurusan Desain Komunikasi Visual pada umumnya, angkatan 2005 yang juga sedang menyusun proyek Tugas Akhir pada khususnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir jauh dari kesempurnaan. Namun harapan dari penulis, semoga laporan ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan bacaan dan sarana belajar yang bermanfaat bagi para pembacanya.

Penulis



## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL .....                          | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                     | ii  |
| ABSTRAK .....                                | iv  |
| KATA PENGANTAR .....                         | v   |
| DAFTAR ISI .....                             | vii |
| DAFTAR GAMBAR .....                          | ix  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                        | x   |
| <br>   |     |
| BAB I PENDAHULUAN .....                      | 1   |
| 1.1. Latar Belakang .....                    | 1   |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                   | 14  |
| 1.3. Tujuan dan Manfaat Proyek .....         | 16  |
| 1.3.1 Tujuan Proyek .....                    | 16  |
| 1.3.2 Manfaat Proyek .....                   | 16  |
| 1.4. Ruang Lingkup Studi .....               | 17  |
| 1.5. Sistematika Penulisan .....             | 17  |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                  | 20  |
| 2.1. Pengertian film .....                   | 20  |
| 2.1.1 Format film .....                      | 21  |
| 2.1.2 Format video.....                      | 21  |
| 2.2. Jenis film .....                        | 22  |
| 2.2.1 Film Cerita .....                      | 22  |
| 2.2.2 Film Non Cerita .....                  | 24  |
| 2.2.3 Film eksperimen dan film animasi ..... | 25  |
| 2.2.4 Film jenis lain .....                  | 26  |
| 2.3. Film Dokumenter .....                   | 28  |
| 2.4. Editing .....                           | 29  |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 2.4.1 Teknik editing .....         | 30 |
| 2.4.2 Jenis editing .....          | 31 |
| 2.5. Teori Desain Komunikasi ..... | 32 |
| 2.6. Teori Komunikasi Massa .....  | 37 |
| 2.7 Teori Warna .....              | 38 |
| 2.7.1 Fungsi warna .....           | 42 |
| 2.7.2 Psikologi warna .....        | 43 |
| BAB III KONSEP PERANCANGAN .....   | 46 |
| 3.1. Penentuan Tema .....          | 46 |
| 3.2. Metode penelitian .....       | 47 |
| 3.3. Identifikasi komunitas .....  | 48 |
| 3.4. Konsep .....                  | 49 |
| 3.4.1 Konsep komunikasi .....      | 49 |
| 3.4.2 Konsep media .....           | 50 |
| 3.4.3 Praproduksi .....            | 51 |
| 3.4.4 <i>Storyboard</i> .....      | 57 |
| BAB IV APLIKASI PERANCANGAN .....  | 61 |
| 4.1 Film .....                     | 61 |
| 4.2 Opening .....                  | 62 |
| 4.2 Poster .....                   | 65 |
| 4.3 Banner .....                   | 66 |
| BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....     | 68 |
| 6.1 Simpulan .....                 | 68 |
| 6.2 Saran .....                    | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA .....               | 69 |

## DAFTAR GAMBAR

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Gambar 1  | Peta Kawasan Kotatua .....                    | 4  |
| Gambar 2  | Peta Kotatua Lingkungan cagar Budaya Gol I .. | 5  |
| Gambar 3  | Peta Kotatua Lingkungan cagar Budaya Gol II . | 6  |
| Gambar 4  | Peta Kotatua Lingkungan cagar Budaya Gol III  | 7  |
| Gambar 5  | <i>Storyboard scene 1</i> .....               | 57 |
| Gambar 6  | <i>Storyboard scene 2</i> .....               | 57 |
| Gambar 7  | <i>Storyboard scene 3</i> .....               | 57 |
| Gambar 8  | <i>Storyboard scene 4</i> .....               | 58 |
| Gambar 9  | <i>Storyboard scene 5</i> .....               | 58 |
| Gambar 10 | <i>Storyboard scene 6</i> .....               | 58 |
| Gambar 11 | <i>Storyboard scene 7</i> .....               | 59 |
| Gambar 12 | <i>Storyboard scene 8</i> .....               | 59 |
| Gambar 13 | <i>Storyboard scene 9</i> .....               | 59 |
| Gambar 14 | <i>Storyboard scene 10</i> .....              | 60 |
| Gambar 15 | <i>Storyboard scene 11</i> .....              | 60 |
| Gambar 16 | <i>Storyboard scene 12</i> .....              | 60 |
| Gambar 17 | <i>Bumper sequence 1</i> .....                | 62 |
| Gambar 18 | <i>Bumper sequence 2</i> .....                | 62 |
| Gambar 19 | <i>Bumper sequence 3</i> .....                | 63 |
| Gambar 20 | <i>Bumper sequence 4</i> .....                | 63 |
| Gambar 21 | <i>Bumper sequence 5</i> .....                | 64 |
| Gambar 22 | Poster .....                                  | 65 |
| Gambar 23 | X Banner .....                                | 66 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Jakarta kota metropolitan dengan berbagai macam permasalahannya memiliki banyak cerita bersejarah tentang kota Jakarta itu sendiri, tapi tidak banyak orang mengetahui sejarah kotanya.

Jakarta memang tak hanya dipadati dengan gedung-gedung tinggi, tapi juga menyimpan bangunan-bangunan kuno bersejarah dan kawasan Jakarta Kota menjadi pusatnya.

Terminologi jati diri sejarah atau *historic identity* dicetuskan oleh Siri Myrvol dalam buku yang diterbitkan Bank Dunia berjudul *Historic Cities and sacred sites: cultural Roots for Urban Futures (2001)*.

Dalam buku yang disunting oleh ismail serageldin dan kawan-kawan itu secara eksplisit dinyatakan, berbagai bangunan kuno yang menjadi cerminan sejarah kota tidak boleh dan tidak seharusnya di korbakan hanya karena pertimbangan finansial dan kepentingan ekonomi semata. jati diri sejarah menciptakan *a sense of continuity* dan juga rasa tempat atau *a sense of place* yang menumbuhkan rasa bangga atau *a sense of pride* bagi segenap warga bangsa. kota yang baik adalah kota yang bisa menyuguhkan sejarah kota dari waktu ke waktu yang kasatmata, fisik dan visual.

Pernah ada salah seorang pejabat daerah yang mempersoalkan mengapa harus melestarikan bangunan kuno peninggalan Belanda yang hanya mengingatkan semua bahwa, dulu Indonesia pernah di jajah Belanda dan beliau berkata malu sama anak cucu, beliau lupa bahwa sejarah adalah sejarah, tidak boleh di manipulasi dari *history* menjadi *his story*.

Seharusnya kepada generasi penerus dapat dicoba untuk menumbuhkan rasa bangga sebagai bangsa dengan penjelasan bahwa dahulu Indonesia pernah dijajah oleh Belanda dan berkat perjuangan para pahlawan, Indonesia bisa merdeka, sejajar dengan negara-negara lain. Berbeda dengan negara-negara tetangga yang kemerdekaannya sekedar diberi oleh Inggris, tanpa perjuangan dan pertumpahan darah.

Meminjam kata kata John Ruskin yang mengilhami terbentuknya *The Society for the protection of Ancient Buildings* di Inggris tahun 1877 “menghancurkan bangunan kuno bersejarah merupakan dosa social yang besar dan tidak terampunkan”.

Jakarta sebenarnya sangat kaya akan bangunan-bangunan bernilai tinggi, tapi upaya pelestarian bangunan-bangunan kuno bersejarah ini sangatlah kurang dan bila dibiarkan terus seperti ini entah bagaimana jadinya wajah bangunan-bangunan bersejarah di kawasan Jakarta Kota sepuluh tahun yang akan datang. Bagian sejarah tertua dari Jakarta dikenal dengan sebutan Kota (Sansekerta) yang berarti “tempat yang dibentengi” merupakan bandar termegah di Asia Tenggara, yakni Sunda Kelapa yang sejak abad ke-14 dikenal sebagai pintu gerbang menuju Kerajaan Pajajaran.

Berdasarkan kajian sejarah, sebagian besar dari kawasan sunda kelapa dan zona 2 kawasan cagar budaya kotatua, adalah cikal bakal Kotatua, yaitu kota yang pada masa kolonial berada di dalam dinding benteng, yang ditinggali sebagian besar oleh Belanda. kawasan ini dahulu dibatasi oleh sungai Ciliwung disebelah timur, kanal *stadt buiten gracht* sebelah barat (kini sungai krukut) kanal *stadt buiten gracht* di sebelah selatan (kini jalan jembatan batu dan jalan asemka) dan laut di utara (termasuk pelabuhan sunda kelapa). Di luar kawasan ini terdapat permukiman permukiman lain yang bersama - sama kota di dalam benteng merupakan kawasan cagar budaya seperti apa yang tercakup pada peraturan gubernur provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 34 tahun 2005. Kawasan Cagar Budaya ini adalah kawasan seluas sekitar 846 Ha yang terletak di Kotamadya Jakarta Utara dan Kotamadya Jakarta Barat.

Berdasarkan Rencana induk Kotatua Jakarta (DTK, 2007), di tengah - tengah Kawasan Cagar Budaya Kotatua terdapat Zona Inti, yaitu area yang memiliki nilai sejarah yang lebih bernilai, yang dahulunya sebagian besar adalah kota di dalam dinding. Kawasan Cagar Budaya Kotatua dibagi menjadi 5(lima) zona, yaitu:

Zona 1 Kawasan Sunda Kelapa

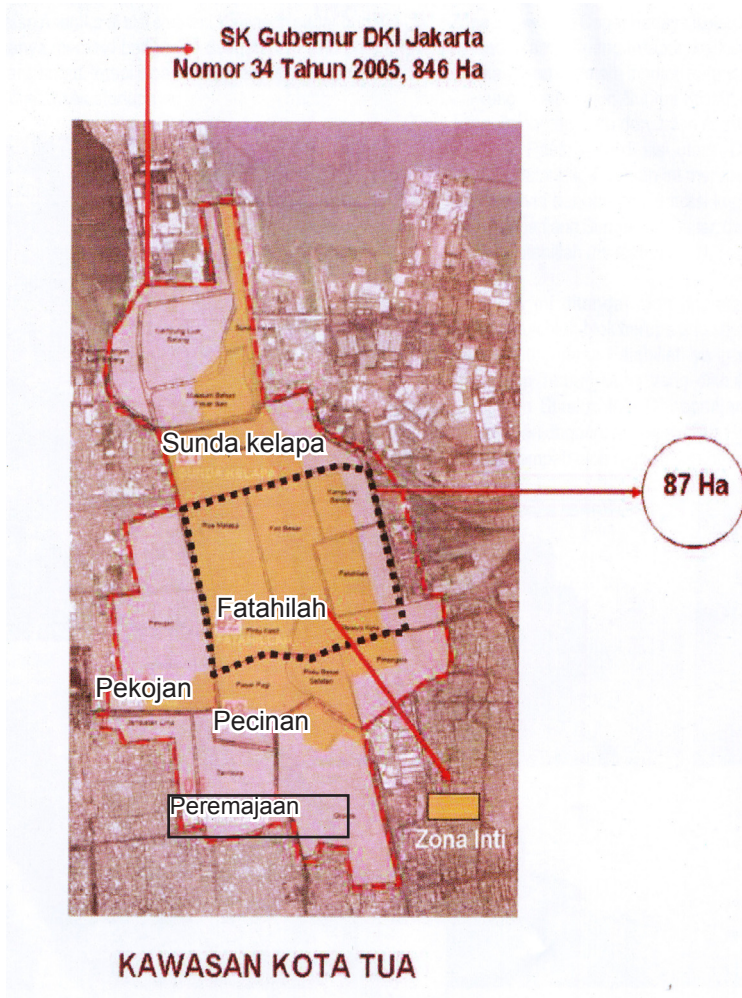
Zona 2 Kawasan Fatahilah

Zona 3 Kawasan Pecinan

Zona 4 Kawasan Pekajon

Zona 5 Kawasan Peremajaan

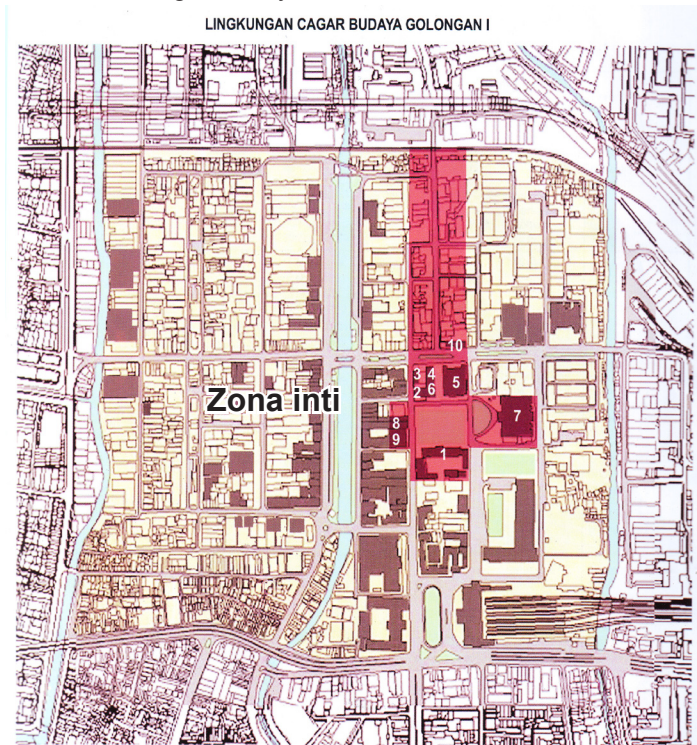
Gambar 1, Kawasan Kotatua





Upaya pelestarian di Jakarta berdasarkan kepada UU No.5 Tahun 1995 tentang Benda cagar budaya dan Peraturan Daerah N0.9 tahun 1999, yang menggolongkan kawasan cagar budaya menjadi 3 (tiga) golongan yaitu: kawasan cagar budaya golongan I sampai III, dan menggolongkan bangunan cagar budaya menjadi 3 (tiga) golongan, yaitu: bangunan cagar budaya golongan A, B, dan C. Penggolongan Zona 1 kawasan Fatahilah (zona inti)

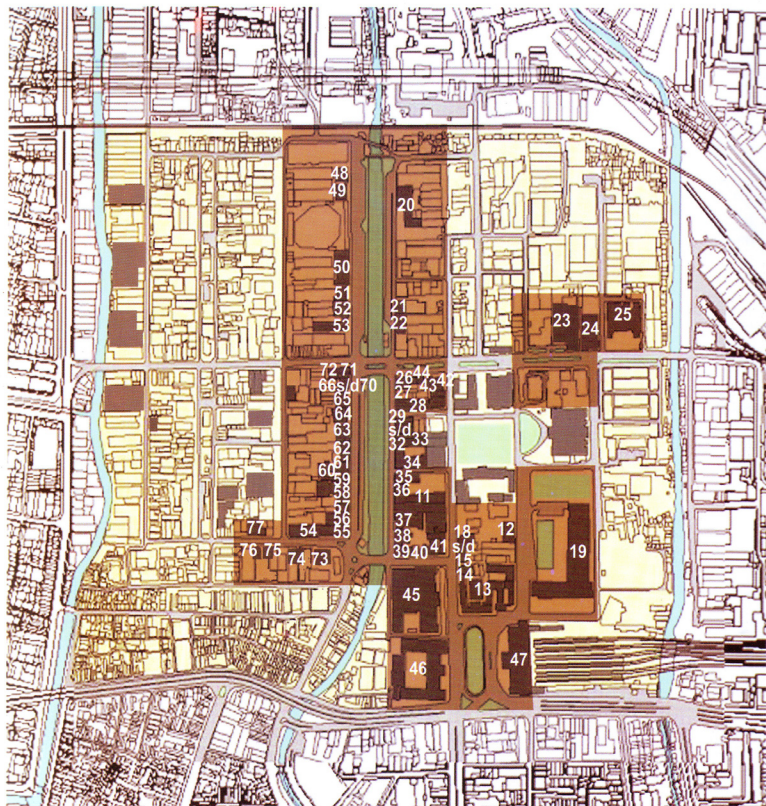
Gambar 2, Cagar budaya Gol I



Lingkungan Cagar Budaya Golongan I

Gambar 3, Cagar budaya Gol II

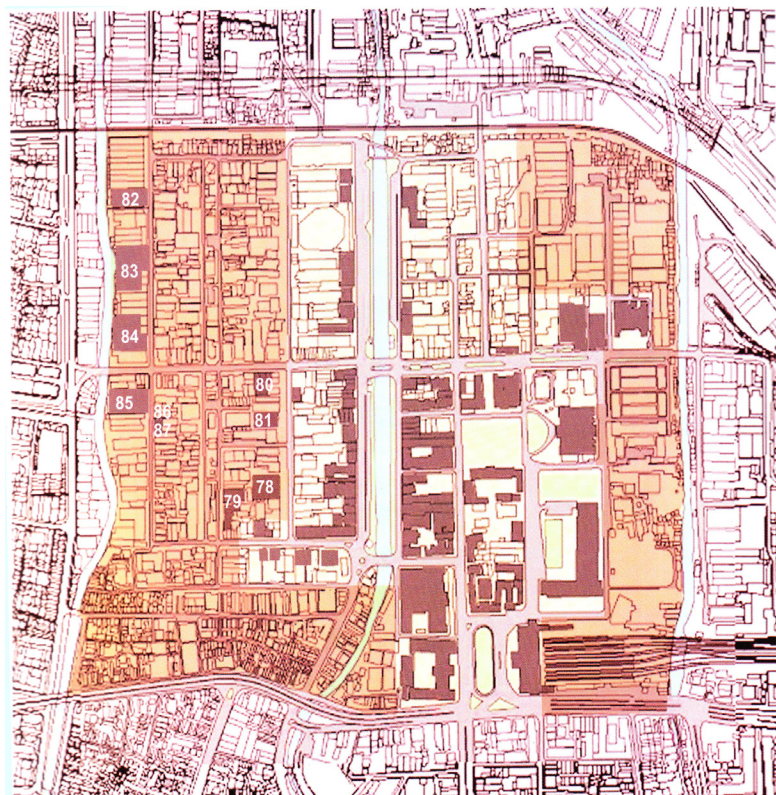
## LINGKUNGAN CAGAR BUDAYA GOLONGAN II



Lingkungan Cagar Budaya Golongan II

Gambar 4, Cagar budaya Gol III

Lngkungan Cagar Budaya Golongan III



Setelah pasukan Fatahillah menyerang dan merebut Sunda Kelapa (1527) dari tangan Pajajaran, Sunda Kelapa diganti namanya menjadi “Jayakarta” yang berarti “kemenangan sempurna”. Panggeran Jayakarta terusir hingga ke Jatinegara setelah Kota dihancurkan oleh tentara VOC pimpinan Jan Pieterszoon Coen dan Batavia mulai bangkit (1619) sebagai nama baru dari kota itu. Dengan nama ini, kota Batavia dikenal selama hampir tiga setengah abad dan berakhir ketika Jepang menduduki Hindia Belanda dan nama Jakarta diabadikan Jepang Sampai sekarang. sebelum bernama menjadi JAKARTA, Jakarta sendiri telah beberapa kali berganti nama semenjak awalnya Abad 14.

1. Abad ke-14 bernama Sunda Kelapa sebagai pelabuhan Kerajaan Pajajaran.
2. 22 Juni 1527 oleh Fatahillah, diganti nama menjadi Jayakarta (tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari jadi kota Jakarta keputusan DPR kota sementara No. 6/D/K/1956).
3. 4 Maret 1621 oleh Belanda untuk pertama kali bentuk pemerintah kota bernama *Stad Batavia*.
4. 1 April 1905 berubah nama menjadi Gemeente Batavia.
5. 8 Januari 1935 berubah nama menjadi *Stad Gemeente Batavia*.
6. 8 Agustus 1942 oleh Jepang diubah namanya menjadi Jakarta Toko *Betsu Shi*.
7. September 1945 pemerintah kota Jakarta diberi nama Pemerintah Nasional Kota Jakarta.
8. 20 Februari 1950 dalam masa Pemerintahan. Pre Federal berubah nama menjadi *Stad Gemeente Batavia*.
9. 24 Maret 1950 diganti menjadi Kota Praj'a Jakarta.
10. 18 Januari 1958 kedudukan Jakarta sebagai Daerah swatantra dinamakan Kota Praja Djakarta Raya.

11. Tahun 1961 dengan PP No. 2 tahun 1961 jo UU No. 2 PNPS 1961 dibentuk Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta Raya.
12. 31 Agustus 1964 dengan UU No. 10 tahun 1964 dinyatakan Daerah Khusus Ibukota Jakarta Raya tetap sebagai Ibukota Negara Republik Indonesia dengan nama Jakarta.
13. Tahun 1999, melalui uu no 34 tahun 1999 tentang pemerintahan provinsi daerah khusus ibukota negara republik Indonesia Jakarta, sebutan pemerintah daerah berubah menjadi pemerintah provinsi DKI Jakarta, dengan ottoniminya tetap berada ditingkat provinsi dan bukan pada wilayah kota, selain itu wilayah DKI Jakarta dibagi menjadi 6 ( 5 wilayah kotamadya dan satu kabupaten administrative kepulauan seribu).

Kota tua merupakan saksi sejarah kota Jakarta, dibalik arsitektur bangunannya yang mengagumkan menyimpan "Misteri" akan peristiwa sejarah di masa lampau. Inilah selintas mengenai kota tua Jakarta dan sejarahnya.

#### 1. Sthadius ( Museum Sejarah Jakarta)

Bangunan Museum Sejarah Jakarta merupakan Balai kota Batavia yang ketiga, menggantikan balai kota yang kedua (1627 - 1707) yang juga dibangun di lokasi ini. Sedangkan Balai Kota yang pertama didirikan tahun 1620 di kawasan kali besar dan hanya bertahan selama enam tahun. Sebagai balai kota yang ketiga, gedung ini mulai di bangun sesudah gedung yang lama di bongkar pada tanggal 23 januari 1707 di bawah pemerintah tuan Gubernur jenderal Joan Van Hoorn, pembangunan diselesaikan dibawah pemerintahan Tuan Gubernur jenderal Abraham Van Riebeck pada tanggal 10 juli 1710.

## 2. Sthadius plain

*Sthadius plain* atau taman Fatahillah adalah tempat berkumpul penduduk kota kala itu untuk menyaksikan berbagai macam kegiatan anatara lain tempat yang dilakukan hukuman pada orang orang yang bersalah terhadap kompeni dengan cara hukuman gantung atau hukuman pancung. *Sthadius plain* adalah taman air mancur, airnya berasal dari kali Ciliwung yang di tampung dipancuran lalu dialirkan melalui gorong.juga airnya digunakan untuk kebutuhan sehari hari baik minum masak dan mandi masyarakat Batavia (orang kampung, orang Belanda, juga orang Inggris).

## 3. Menara syahbandar

Bangunan ini berarsitektur Eropa yang dibangun pada tahun 1839 sejak awal bangunan ini sebagai menara pengawas (*uitlijk*) bagi keluar masuknya kapal dari sungai ciliwung. pada masa pendudukan Jepang kompleks ini di dimanfaatkan untuk gudang penyimpanan logistik. Sejak tahun 1967 sejak diresmikannya pelabuhan Sunda Kelapa maka menara ini digunakan lagi dan pada akhirnya dijadikan bagian dari museum Bahari.

## 4. Museum Bahari

Museum ini terletak di jalan pasar ikan no 1 kelurahan penjarangan, Jakut. Bangunan yang pertama kali di buat pada tahun 1625, 1718, 1771 dan berakhir tahun 1773. Sejak awal di gunakan sebagai gudang penyimpanan rempah rempah (lada, cengkeh dan kopi) juga untuk menyimpan tembaga. Pada masa pemerintahan jepang tahun 1942 digunakan untuk gudang logistik peralatan militer Jepang.

Setelah kemerdekaan bangunan ini di fungsikan sebagai gudang logistik PTT dan PLN. Pada tahun 1976 mulai direnovasi yang pada akhirnya pada tanggal 7 juli 1977 diresmikan oleh gubernur kepala daerah khusus Ibukota Jakarta Bapak Ali Shadikin sebagai Museum Bahari.

#### 5. Galangan VOC

Sebuah perusahaan yang bergerak menangani perbengkelan / perbaikan kapal / perahu pada masa Batavia. Sekarang berubah fungsi menjadi kafe Galangan VOC yang terletak di jalan kakap Jakarta utara.

#### 6. Benteng Pagar Bata Istana Jayakarta

Bangunan cantik yang rata rata dibangun pada zaman kolonial Belanda, berlokasi diseputar kawasan kotatua yaitu suatu wilayah yang merupakan cikal bakal Jakarta, kota ini dibangun atas perintah Jan Piterzoon Coen sejak 30 mei 1619 dan menjadi kota internasional. Semula kota ini bernama Jayakarta ,dibangun atas perintah Fatahillah pada 22 juni 1527, pada masa pemerintahan Fatahillah Jayakarta sudah menjadi pelabuhan internasional. Berbagai bangsa tinggal disini hngga membentuk kebudayaan campuran. Berita pertama tentang Jayakarta diperoleh dari orang orang Belanda yang telah datang pada tahun 1596, mereka menceritakan bahwa terdapat sebuah kota yang terletak di sebelah muara sungai Ciliwung yang di kelilingi pagar bata. Setelah dikuasai Belanda pada tahun 1619 nama Jayakarta dirubah menjadi Batavia. Diatas reruntuhan Jayakarta kota Batavia dibangun dengan struktur kota menyerupai Amsterdam, kota ini dikelilingi tembok pengaman dan parit diluarnya.

Batavia di bagi dalam sisi yang dipisahkan oleh sungai Ciliwung atau “ *Groote River*” saat ini dikenal dengan kali besar.

#### 7. Jembatan Kota Intan

Sebelum bernama kota intan jembatan ini telah berganti nama menurut jamannya, pada awal pembuatannya yakni tahun 1628 jembatan ini bernama *ENGELSE BRUG* (jembatan Inggris) karena dipergunakan Belanda dan Inggris yang berseberangan dengan kali besar. Selain itu juga dikenal dengan jembatan pasar ayam (*Hoender pasar Brug*), karena disebelahnya terdapat pasar. Setelah kemerdekaan RI namanya diganti menjadi jembatan Kota Intan sesuai dengan lokasi setempat.

#### 8. Museum Wayang

Gedung yang tampak unik ini telah beberapa kali mengalami perombakan, dibangun pertama kalinya pada tahun 1640 yang dinamakan *De Oude Hollandse Kerk*, yang digunakan untuk gereja tahun 1732 diperbaiki dan berganti nama *De Nieuwe Hollandse Kerk*. Hingga tahun 1808 kemudian hancur akibat gempa bumi. Diatas tanah bekas reruntuhan dibangun kembali tanggal 22 Desember 1939 menjadi gedung museum Batavia lama yang pembukaannya dilakukan oleh gubernur jenderal Hindia Belanda terakhir *Jenkheer Meester Aldius Warmoldu Lambertus Tjarda Van Starckenborg Stachouwer*

Sebagian besar kotatua di dunia menjadi sumber devisa karena pariwisatanya yang hidup oleh aktivitas seniman kecil dan warga jelata. di Kota tua Jakarta, keberadaannya justru diabaikan.



Salah satu ujung tombak kehidupan Kotatua Jakarta adalah, deretan ojek sepeda ontel yang mangkal di depan Museum Bank Mandiri di dekat kanal Ciliwung, di seberang halte busway Stasiun Kota.

Sepeda antik dengan rangka tinggi itu tampak mengilap di bawah terik matahari. Sejumlah pengemudi sepeda antik ini, yang kerap disebut pengojek ontel, duduk di pelataran, menanti wisatawan atau warga yang minta diantar berkeliling kawasan KotaTua Jakarta.

”Pengojek ontel sebisanya mampu memandu wisatawan Kotatua agar paling tidak tahu sedikit tentang sejarah kota,” tutur Tarmuji (43), koordinator pengojek sepeda antik di depan Museum Bank Mandiri.

Wisatawan yang menumpang sepeda ontel akan diantar berkeliling kawasan Kotatua yang memiliki kumpulan museum, di antaranya Museum Wayang, Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah), serta Museum Seni Rupa dan Keramik. Tarif berkeliling dengan sepeda ontel itu rata-rata Rp 25.000 per jam.

Sejarah sepeda lawas bermula di Eropa. Sekitar tahun 1790, sebuah sepeda pertama berhasil dibangun di Inggris. Cikal bakal sepeda ini diberi nama *Hobby Horses* dan *Celeriferes*.

Di Indonesia, perkembangan sepeda banyak dipengaruhi oleh kaum penjajah, terutama Belanda. Mereka memboyong sepeda produksi negerinya untuk dipakai berkeliling menikmati segarnya alam Indonesia.

Akhirnya, sepeda jadi alat transport yang bergengsi. Pada masa berikutnya, saat peran sepeda makin terdesak oleh beragam teknologi yang disandang kendaraan bermesin (mobil dan motor), sebagian orang mulai tertarik untuk melestarikan sejarah lewat koleksi sepeda antik. Rata-rata, sepeda lawas mereka keluaran pabrikan Eropa. Angka tahunnya antara 1940 sampai 1950-an. Dan mereka sangat cermat dalam merawatnya. Di masyarakat kita, sepeda lawas itu dikenal dengan beberapa sebutan, seperti ontel, jengki, kumbang dan sundung. Kalau jengki itu dari kata jingke (bahasa Betawi, artinya berjinjit), jadi waktu naiknya kita harus berjingke saking tingginya. Kalau ontel, artinya diontel atau dikayuh.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Tiga puluh tahun lebih Kotatua ditelantarkan. Ali Sadikin meletakkan tonggak kuat untuk melestarikan Kotatua. Konsep dan perangkat hukum juga sudah dibuat. Studi dan penelitian banyak dilakukan. Namun, belum tuntas upaya revitalisasinya, masa jabatan berakhir. Setelah itu Kotatua kembali muram, para penggantinya tak ada yang menyentuh, apalagi melanjutkan revitalisasi yang dirintisnya.

Kotatua semasa Gubernur Sutiyoso (1997-2007), kondisinya tak banyak berubah. Tidak sedikit bangunan semakin rusak, tidak terurus. Kali Besar tetap berwarna hitam, berbau tidak sedap. Bangunan di zona konservasi masih terlihat buram. Lingkungan kotor dan tidak menarik. Padahal, decak kagum nampak setiap melihat kemegahan bangunan kolonial itu, terlebih bangunan itu menyimpan nilai sejarah perjalanan Jakarta.

Keberadaan komunitas kecil di kawasan Kotatua itu seperti memberi roh pada gedung-gedung bersejarah yang umurnya kian renta. Sejumlah komunitas menyandarkan hidup dan mengembangkan diri di kawasan itu.

Seni pencak silat Cakrabuana, Batavia Akustik, pelukis jalanan Lintang Kota, Teater Komersil, Komunitas Jelajah Budaya, Forum Indonesia Membaca, Marching Band Batavia Museum Mandiri, Barongsai Mandiri, paguyuban pedagang kaki lima, dan Komunitas ontel.

Di mata penguasa, Kotatua tetap menjadi tempat proyek fisik ratusan miliar rupiah dan bergeming terhadap nasib seniman jalanan, tukang ojek sepeda, dan rakyat kecil yang sehari-hari menyandarkan hidup di sana. Komunitas-komunitas kecil ini nyaris tak terangkul.

Banyak pihak menyalah artikan pengertian merawat bangunan kuno dan kawasan bersejarah hanya dengan pengawetan atau preservation, sekedar menjaga atau mengembalikan ke keadaan semula tanpa memberi peluang pada perubahan, padahal *worthing & Bond* dalam bukunya *managing Built Heritage: The Role of Cultural Significance* (2008) dengan tegas mengatakan "*change in historic inveronment is inevitable responding to social economic and technological advances.*" kategori perawatannya tidak sekedar *preservation* yang statis, tetapi *conservation* yang dinamis. Dalam disiplin ilmu konservasi di kenal istilah *adaptive reuse* atau suntikan bangunan dengan fungsi baru di kawasan kuno bersejarah.

Dari identifikasi masalah diatas penulis ingin ikut membantu melestarikan bukti sejarah dan sekaligus mempromosikan kawasan konservasi kotatua sebagai kawasan wisata kota melalui sebuah film dokumenter, dengan maksud untuk memotivasi masyarakat akan pentingnya merawat dan melestarikan bangunan bersejarah. Film ini menceritakan tentang tukang ojek sepeda ontel yang memberikan informasi sejarah kota tua kepada para penumpangnya dengan cuma-cuma.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Proyek**

#### **1.3.1. Tujuan Proyek**

- a. Melestarikan bukti sejarah kotatua dalam film.
- b. Mempromosikan wisata kota tua sebagai alternatif untuk rekreasi sekaligus belajar tentang sejarah.
- c. Memotivasi masyarakat untuk menjaga dan melestarikan gedung gedung tua bersejarah serta lingkungan di sekitarnya.
- d. sebagai tugas akhir penulis selaku mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik UNIVERSITAS INDONESIA ESA UNGGUL.

#### **1.3.2. Manfaat Proyek**

- a. Masyarakat lebih sadar akan pentingnya melestarikan gedung gedung tua sebagai bukti sejarah.
- b. Dengan melestarikan gedung gedung tua berarti memberikan nafas bagi komunitas komunitas kecil disekitarnya.

- c. Masyarakat lebih mengerti tentang PERDA no 10 Tahun 2004 Dinas pariwisata propinsi DKI JAKARTA, agar pengembangan pariwisata tidak menimbulkan dampak dampak negatif terutama dalam aspek sosial budaya kehidupan masyarakat.
- d. Sebagai sumber kajian ilmiah bagi kepentingan akademis, juga sebagai bentuk aplikasi bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual yang dipelajari oleh penulis untuk masyarakat.

#### **1.4. Ruang Lingkup Studi**

Pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai bentuk kepedulian penulis terhadap kepada keadaan kota Jakarta dengan berbagai permasalahannya terutama masalah keberadaan kaum minoritas dan masyarakat kelas bawah dalam hal ini adalah keberadaan gedung gedung tua di kawasan Kotatua selain menjadi bukti sejarah, juga menjadi tempat sandaran bagi komunitas komunitas kecil di sekelilingnya dan sebagai apresiasi penulis terhadap film Indonesia, dengan harapan dapat menjadi satu media untuk melestarikan sejarah kota tua.

#### **1.5. Sistematika Penulisan**

Format penyusunan Laporan Tugas Akhir mengacu pada format yang umumnya digunakan oleh Perguruan-perguruan Tinggi di Indonesia, yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, serta bagian akhir.

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

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang sejarah kota tua serta bangunan tua yang mempunyai sejarahnya masing-masing juga tentang lingkungan sekitarnya yang menjadi sandaran hidup bagi komunitas komunitas kecil, perumusan masalah, tujuan dan manfaat dari pembuatan tugas akhir ini, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

### **1.5.2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang kerangka teori berdasar pada permasalahan yang akan dibahas serta rancangan penyelesaiannya. Kerangka teori tersebut berisikan tentang konsep-konsep abstrak yang telah dirumuskan sebelumnya. Teori-teori yang digunakan oleh penulis adalah teori desain komunikasi visual, tipografi, teori warna, editing, film dokumenter.

### **1.5.3. BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang identifikasi data yang di dapat kemudian untuk dirancang kedalam media film dokumenternya oleh penulis. Bab ini juga memberikan penjelasan mengenai konsep-konsep apa saja yang digunakan oleh penulis dalam merancang atau mendesain film dokumenter ini, sampai pada penyelesaian masalah hingga membuat hasil akhir rancangan dalam bentuk media film.

#### **1.5.4. BAB IV ALIKASI PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang komunitas ojek sepeda ontel kotatua yang ikut melestarikan sejarah melalui pelayanan ojek mereka. Bab ini juga memberikan penjelasan tentang konsep konsep apa saja yang di gunakan oleh penulis dalam merancang sebuah film dokumenter tentang ojek sepeda ontel dari mulai pra produksi, produksi dan pasca produksi.

#### **1.5.5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Simpulan mengemukakan secara singkat hasil penting sebagai jawaban yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Saran merupakan sumbangan pemikiran berdasar hasil penelitian dan pembahasan baik berupa rekomendasi yang diambil dari hasil analisis serta kesimpulan. Saran juga dapat berisi sumbangan untuk pengembangan penulis lebih lanjut.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. PENGERTIAN FILM**

Film dalam pengertian sehari-hari

Film dapat diartikan sebagai suatu ceritera yang diputar atau dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop. Pengertian lain tentang film (masih dalam pengertian sehari-hari) ialah segulung isi kamera (alat pemotret) yang digunakan orang untuk memotret.

Film dalam pengertian teknik

Film dalam pengertian teknik adalah sejenis mika tipis yang berbentuk janur. Pada salah satu permukaan mika tipis itu, dibubuhi semacam obat yang dapat merekam segala bentuk gambar yang ada didepannya. Gambar-gambar yang direkam itu, bila disorot dengan cahaya melalui suatu alat tertentu, gambar-gambar itu dapat terpantul secara lengkap ke suatu tempat yang dituju (Drs. M.A Maya Ananda, 1983: 9).

Film bisa memberikan kejutan kepada khalayak penonton, tetapi tidak boleh memberikan hal-hal yang membosankan. Hal ini dengan maksud, seorang pembuat film akan membangun realitasnya ke suatu intensitas yang tinggi tanpa adanya sesuatu yang monoton yang akhirnya penonton merasa bosan dan tidak tertarik". (Sani, 1986: 31).

### 2.1.1. Format Film

Film pertama kali lahir paruh abad 19, di buat dengan bahan dasar *seluloid* yang sangat mudah terbakar, bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sesuai perjalanan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi, dan enak ditonton. Saat ini setidaknya ada tiga macam ukuran film yang diproduksi secara massal, yakni 35 mm, 16 mm, dan 8 mm. Angka-angka tersebut menunjukkan lebarnya pita seluloid. Semakin lebar pita seluloid semakin baik pula kualitas gambar yang dihasilkan. Untuk keperluan khusus, film 65 mm dan 70 mm bisa digunakan. Namun semakin lebar pita seluloid, semakin langka pula alat perekam dan alat proyeksi yang tersedia.

### 2.1.2 Format Video

Format berbahan dasar pita magnetik ini mulai dikenal luas di se luruh dunia pada paruh kedua periode 1970-an, baik untuk keperluan profesional seperti stasiun televisi maupun keperluan pribadi. Pita magnetik yang terdapat dalam kaset video bisa merekam gambar dan suara dengan baik, sementara format film hanya dapat merekam gambar. Untuk suara digunakan medium rekam lain, misalnya DAT (*Digital Audio Tape*). Seperti juga Film, Video punya berbagai jenis untuk keperluan, yaitu U Matic, Betacam SP, Digital Betacam, Betamax, VHS, S-VHS, Mini DV, DV, DVCAM, dan DVCPRO. U Matic merupakan video profesional untuk keperluan televisi sampai era 1980-an. Kemudian dikurun waktu 1990-an muncul Betacam SP yang kualitasnya jauh lebih baik. Untuk keperluan pribadi digunakanlah

Betamax dan VHS yang merupakan jenis awal dari sejarah perkembangan tontonan video di rumah. Kemudian muncul S-VHS sebagai penyempurnaan VHS. Semenjak tahun 1995, pasar dunia mulai dibanjiri dengan teknologi DV (Digital Video). Salah satu ciri utama teknologi ini adalah digunakannya CCD (Charge Couple Device), chip elektronik yang peka cahaya. Format yang masuk kategori DV adalah Mini DV, DV DVCAM, dan DVCPRO. Perkembangan mutakhir dari teknologi video adalah HDTV (High Definition Television). (Heru Effendy, 2002).

## **2.2. JENIS FILM**

### **2.2.1. film cerita**

Film cerita memiliki berbagai jenis atau genre. Dalam hal ini, genre diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk atau isi tertentu. ada yang disebut film drama, film horor, film perang, film sejarah, film fiksi-ilmiah, film komedi, film laga (action), film musikal, dan film koboi. Setiap pembuat film hidup dalam masyarakat atau dalam lingkungan budaya tertentu, proses kreatif yang terjadi merupakan pergulatan antara dorongan subyektif dan nilai-nilai yang mengendap dalam diri. Hasil pergulatan ini akan muncul sebagai karya film. Karya film itu, di satu pihak tetap mengandung subyektifitas, dan dapat menunjukkan gaya atau warna kesenimanannya, dipihak lain bersifat obyektif, yang bisa diapresiasi oleh orang lain. Terhadap film cerita, yang perlu dilihat, sejauh mana pembuat film dapat meramu dorongan subyektif dalam menggunakan bahan dasar berupa cerita. Film cerita, lalu dapat diartikan sebagai pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar,

gerak dan suara. Jadi, cerita adalah bungkus atau kemasan yang memungkinkan pembuat film malahirkan realitas rekaan yang merupakan suatu alternatif dari realitas nyata bagi penikmatnya. Dari segi komunikasi, ide atau pesan yang dibungkus oleh cerita itu merupakan pendekatan yang bersifat membu-juk (persuasif), tetapi tentu saja cerita bukan segala-galanya dalam produksi film cerita. Terdapat sejumlah unsur lain yang menunjang keberhasilan. Misalnya para pemain yang mampu tampil meyakinkan, penyutingan yang mulus, dan penyutradaraan yang jitu. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis. Proses pemikiran berupa pencarian ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton, Oleh karena itu, film cerita dapat di pandang sebagai wahana penyebaran nilai-nilai.

a. Film cerita pendek (short film)

Film cerita pendek biasanya kurang dari 60 menit. Dibanyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang/sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian ada juga yang memang mengkhususkan dirinya untuk memproduksi film cerita pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi". (Heru Effendy, 2002).

b. Film cerita panjang

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90 -100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. beberapa film, misalnya "Dances with wolves", bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata - rata berdurasi hingga 180 menit.

### 2.2.2. Film non cerita

Jika film cerita memiliki pelbagai jenis, demikian pula yang tergolong pada film noncerita. Namun pada mulanya hanya ada dua tipe film noncerita ini, yakni yang termasuk dalam film dokumenter dan film aktual. Film aktual umumnya hanya menampilkan fakta. Kamera sekadar merekam peristiwa. Film faktual ini di zaman sekarang tetap hadir dalam bentuk sebagai film berita (*newsreel*) dan film dokumentasi.

a. Film berita

Film berita menitik beratkan pada segi pemberitaan suatu kejadian aktual, misalnya film berita yang banyak terdapat dalam siaran televisi.

b. Film dokumentasi

Film dokumentasi hanya merekam kejadian tanpa diolah lagi, misalnya dokumentasi peristiwa perang, dan dokumentasi upacara kenegaraan.

Film dokumenter, selain mengandung fakta, ia juga mengandung subyektifitas pembuat. Subyektifitas diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa. Jadi, ketika faktor manusia ikut berperan, persepsi tentang kenyataan akan sangat bergantung pada manusia pembuat film dokumenter itu.

Tahun 1920-an merupakan periode penting bagi tumbuhnya pemikiran film dokumenter. Istilah dokumenter dipopulerkan oleh John Grierson berkebangsaan Inggris, untuk menyebut karya Robert Flaherty, warga Amerika Serikat yang berjudul *Moana*, 1926. Grierson mengembangkan tradisi pembuatan film dokumenter di Inggris dan Kanada. Ia mendefinisikan film dokumenter sebagai perlakuan kreatif atas peristiwa.

Joris Ivens, seorang pembuat film dokumenter Belanda terkenal, dalam buku memoar tentang kariernya yang ia tulis dengan judul *The Camera and I*, dalam buku tersebut menyebutkan, kekuatan utama yang dimiliki film dokumenter terletak pada rasa keotentikan. Tak ada definisi film dokumenter yang lengkap tanpa mengkaitkan faktor-faktor subyektif pembuatnya.

### **2.2.3. Film eksperimental dan Film Animasi**

Selain pembagian besar film cerita dan non cerita masih ada cabang pembuatan film yang disebut film eksperimental dan film animasi. Film eksperimental adalah film yang tidak dibuat dengan kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim.

Tujuannya untuk mengadakan eksperimental dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Sementara itu, film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subyek yang hidup, yang memerlukan 24 gambar (atau bisa juga kurang) per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Sedikit banyaknya gambar per detik itu menentukan kasar dan halus pada ilusi gerak yang tercipta.

Film Animasi dengan materi rentetan lukisan di kertas, yang kemudian lebih dikenal dengan sebuah film kartun, yang terbanyak diproduksi dimana-mana. Teknik animasi, selain berguna untuk menciptakan film animasi, ternyata sering berperan dalam pembuatan film iklan, film pendidikan, penulisan judul, dan susunan nama-nama pendukung sebuah produksi film. (Sumarno, Dasar-dasar apresiasi film ; 1996).

#### **2.2.4. Film film jenis lain**

a. Profil perusahaan (*coorporate profile*)

Film ini di produksi untuk kepentingan institusi tertentu berkaitan dengan kegiatan yang mereka lakukan misalnya tayangan "Usaha Anda" di SCTV. Film ini berfungsi sebagai alat bantu presentasi.

b. Iklan Televisi (*TV comercial*)

Film ini di produksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk iklan (iklan produk) maupun -

layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat /*public service announcement/ PSA*) Iklan produk biasanya menampilkan produk yang di iklankan 'secara eksplisit', artinya ada stimulus *audio visual* yang jelas tentang produk tersebut, sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen suatu produk terhadap fenomena sosial yang di angkat sebagai topik iklan tertentu. Dengan demikian iklan layanan masyarakat menampilkan produk secara implisit.

c. Program Televisi (*TV Programe*)

Program ini diproduksi untuk keperluan konsumsi pemirsa televisi, secara umum program televisi di bagi menjadi dua jenis yakni cerita dan noncerita, jenis cerita terbagi dua kelompok yakni fiksi dan nonfiksi. kelompok fiksi memproduksi film televisi atau FTV dan film cerita pendek. Kelompok non fiksi menggarap aneka program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu. sedangkan program noncerita sendiri menggarap *variety show*, *TV Quiz*, *Talk show*, dan liputan berita.

d. *Video klip* (musik video)

Video klip adalah sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat media TV. Dipopulerkan pertama kali lewat saluran televisi MTV tahun 1981. Di Indonesia video klip berkembang sebagai bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan Televisi swasta.



### 2.3. FILM DOKUMENTER

Pertama kali film (gambar idoeop) diputar di Indonesia pada 5 Desember 1900 yang diputar mulanya film non cerita (dokumenter) dan bisu hasil impor dari Perancis dan Amerika. Orang-orang Eropa hanya sibuk membuat film dokumenter tentang orang pribumi dalam kehidupan sehari-hari: adat istiadat, permainan anak, objek-objek wisata, seni tradisi dan lain-lain. Untuk kemudian dipertontonkan di Belanda agar para tuan tahu bagaimana bangsa jajahan mereka itu.

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*trav-elogues*) yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Tiga puluh tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan oleh pembuat film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926). Grierson berpendapat dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (*Susan Hayward, key concept in cinema studies, 1996, hal 72*) sekalipun Grierson mendapat tentangan dari berbagai pihak, pendapatnya tetap relevan sampai saat ini. Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan. Namun harus diakui film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan: penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang-orang atau kelompok tertentu. Intinya film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin seiring dengan perjalanan waktu muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama (*docudrama*). Dalam dokudrama terjadi reduksi realita demi tujuan estetis. Sekalipun demikian jarak antara kenyataan dan hasil yang tersaji tak berbeda jauh. Dalam dokudrama realita tetap jadi pakem pegangan.

## Paket dokumenter

- a. Factual / Realita.
- b. Pelaku pemain adalah tokoh cerita.
- c. Memiliki unsur interest - konflik / perbedaan.
- d. Memiliki kategori dokumenter: *Way of life*, perkembangan budaya, peradaban, seni, flora & fauna, kisah sejati, sukses Story, Nilai kepahlawanan, Perkembangan penyakit, gaya hidup, pengalaman hidup.
- e. Unik dan Khas.
- f. *Picture story* : Gambar yang bercerita Suara melengkapi.
- g. Mempunyai durasi yang cukup: 15 menit - 45 menit.
- h. Memiliki alur cerita.
- i. Memiliki nilai jual yang tinggi.
- j. Membutuhkan penelitian dan pengamatan yang cermat.

( disampaikan oleh Drs. Noor Syarief MMSI)

## 2.4. EDITING

Merupakan hasil pemilihan gambar yang dihasilkan dari beberapa kamera di mana selanjutnya di susun dalam suatu *scene* dan *sequence*, sehingga mampu menunjukkan suatu kontinuitas gambar yang baik dan efek yang ditimbulkannya, sehingga dapat dinikmati oleh penonton.

### 2.4.1. TEKNIK EDITING

a. *live on tape*

Acara yang di produksi di rekam terus menerus, seperti halnya kalau acara yang di produksi langsung di siarkan, sedangkan pelaksanaan editingnya dilaksanakan saat itu juga dengan menggunakan *vision mixer* dan hasilnya langsung sebagai bahan acara yang siap untuk disiarkan.

b. *Retakes*

Retakes dapat di artikan sebagai mengulang pengambilan gambar yang telah dilakukan, karena itu di dalam teknik editing yang menggunakan *retake* berarti akan dilakukan koreksi dari gambar gambar yang dinilai salah untuk diganti gambar yang dinilai benar dan baik, dengan demikian melalui cara ini akan dapat meningkatkan mutu teknik maupun artistiknya.

c. *Recording in segment* (rekaman bagian demi bagian)

Direkam sequence per *sequence* sesuai dengan *break-down script*. Dan dalam pelaksanaan digunakan juga *Retake*. Tetapi dapat pula pengambilan gambar di lakukan dengan berbagai macam angle, kemudian pada saat editing dipilih gambar yang paling baik, dengan kondisi gambar yang tidak berurutan pada saat editing tentu saja didasarkan atas kamera script yang telah di susun. Untuk grafik, efek, suara, dapat disusulkan kemudian.

d. *Single source recording*

Yang di maksud *single source recording* adalah gambar yang dihasilkan dari beberapa kamera di mana masing masing kamera merekam sendiri sendiri adegan nya.

### 2.4.2. JENIS EDITING

a. *Continuity editing (cut in)*

Pada *continuity editing* ini dimaksudkan sebagai alat menghubungkan beberapa titik dari objek yang sedang melakukan aktivitas, baik berupa dialog maupun pergerakan. Misalnya sekelompok artis sedang berdialog maka artis continuity editing dilaksanakan sebagai berikut:

kamera 1 MCU (*middle close up*) ke artis A *cut to* kamera 2 CU (*close up*) ke artis B *cut to* kamera 3 FS (*full shoot*) pada sekelompok artis, dan seterusnya.

b. *Relational editing (cut in away)*

Dalam editing jenis ini dilakukan *intercuting*, meskipun shot yang digunakan tidak mempunyai hubungan secara langsung, namun apabila hasilnya telah disatukan, baru nampak hubungan satu dengan yang lainnya. Misalnya gambar pesawat terbang yang sedang mengudara. Kemudian *cut to* pada penerbang yang di kokpit pesawat tiruan yang ada distudio. Menghubungkan dua *shot* ini dengan teknik *cutting* akan tercipta hubungan antara kedua *shot* tadi, ini akan memberikan dampak pada penonton secara fisik maupun intelektual.

c. *Dynamic editing*

*Intercuting* yang jelimet dapat menciptakan suatu susana yang dramatik yang mengarahkan memberikan tekanan dan sebaliknya, idenya sendiri tidak terdapat di dalam komponen *shot*, tetapi dapat memberikan dampak yang bisa ditafsirkan adanya suatu hubungan. misalkan *shot* kaca yang pecah, *cut to* anak kecil sedang menangis, ini memberikan penafsiran bahwa anak ini kehilangan bola atau mendapat hukuman karna memecahkan kaca.

## 2.5. TEORI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Pengertian desain yang ada di Indonesia, mengalami berbagai proses transformasi sejalan dengan pertumbuhan pola pikir masyarakat. Sebagaimana yang diutarakan pada buku Pedoman Pendidikan Seni rupa dan desain Institut Teknologi Bandung (ITB), bahwa desain adalah pemecahan masalah dalam konteks teknologi dan estetika. Berbagai pengertian desain berdasarkan sumber-sumber yang berbeda, di antaranya:

1. Menurut Jhon Nimpoeno, seorang ahli psikologi, desain adalah “pemaknaan fakta-fakta nyata menjadi fenomena-fenomena yang subyektif”.
2. Menurut Solichin Gunawan, desainer interior profesional, desain adalah “terjemahan isik dari aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia dan merupakan cerminan, budayazaman”.
3. Menurut Wigado, seorang pendidik desain senior, desain adalah “salah satu manifestasi kebudayaan yang berjudul dan merupakan produk nilai-nilai untuk kurun tertentu”.

Kenyataan membuktikan bahwa karya desain bukan hanya memecahkan masalah manusia saja, tetapi juga bermuatan nilai-nilai yang membangun peradaban. Dengan demikian pengertian desain selalu mengalami perubahan sejalan dengan roda peradaban itu sendiri.

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu desain yang berfungsi untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada khalayak melalui media visual. Dalam pembagian teori, desain komunikasi visual dibagi menjadi dua komponen yang saling mendukung:

1. Komunikasi, teori periklanan mengenai strategi yang mendukung pengkomunikasian visual ke masyarakat sasaran.
2. Visual, teori mengenai bentuk nyata visual. Contoh: warna, logo, dan sebagainya.

Lingkup desain hampir dikatakan tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi ini. Namun bila mengacu kepada perkembangan internasional terdapat wilayah profesi yang tegas terdiri dari desain produk industri, desain grais, desain interior, dan seterusnya.

Fungsi utama desain adalah untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau mempromosikan suatu produk atau jasa. Masalah-masalah yang harus dipecahkan perancang komunikasi visual adalah:

- 1). Menangkap perhatian masyarakat.
- 2). Mengidentifikasi kelompok sasaran.
- 3). Mengetahui perhatian dan motivasinya.
- 4). Mengkarakteristik manfaat dan maksud ide, atau jasa yang akan dikomunikasikan.
- 5). Menentukan isi, jumlah kata yang dipakai untuk judul, kalimat, dialog dan bahan visual.

Elemen desain meliputi garis, ruang, nada, warna, tekstur.

1. Elemen Konseptual (Elemen Bentuk)
  - a. Titik
  - b. Garis:
    - 1).Garis yang bersifat geometris. Yaitu: garis lengkung, lurus, patah, dan lain-lain
    - 2).Garis yang bersifat atau menjadi pengikat ruang, massa, warna, bentuk. Garis ini pada hakekatnya tidak ada secara jelas dan merupakan ilusi atau sugesti.
  - c. Ruang ( Bidang dan Volume )
    - 1).Bentuk dua atau tiga dimensi yang telah di ubah.
    - 2).Pengikat, penghubung, penerus membentuk kesan batas.
  
2. Elemen Visual (Karakteristik Bentuk)
  - a. Ukuran
  - b. Bentuk
  - c. Warna

Sensasi-sensasi yang ditimbulkan oleh otak akibat pada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Menurut Russel dan Verril dalam bukunya *Advertising Procedure* mengatakan warna digunakan untuk beberapa alasan dalam periklanan, diantaranya:

- 1). Warna dapat memperlihatkan suatu suasana yang menunjukkan adanya kesan psikologis tersendiri.
- 2). Warna adalah alat untuk dapat menarik perhatian.
- 3). Warna memberi tekanan pada elemen tertentu dalam suatu karya desain.

d. Tekstur

Hal yang berhubungan dengan permukaan suatu benda.

3. Elemen rasional (Interaksi Bentuk)

- a. Posisi
- b. Arah
- c. Ruang (positif dan negatif)
- d. *Grafiti*

4. Elemen interaksi komposisional

- a. Kedalaman
- b. Perspektif

5. Elemen Irama

Sesuatu yang terjadi karena:

- a. Pengulangan bidang, bentuk atau garis yang beraturan, dengan jarak dan bentuk yang sama.
- b. Perbedaan ukuran atau bentuk berkelanjutan dan teratur.
- c. Perbedaan jarak ruang yang menerus antara bentuk atau bidang yang selaras dalam gerak dan arah.

Komunikasi visual adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada khalayak sasaran melalui media yang ditata secara estetik dengan teknik dan seni mencetak. Suatu bentuk komunikasi visual perlu memperhatikan bentuk-bentuk yaitu:

1. Kesatuan (*unity*)

Yaitu kualitas yang dapat menampilkan suatu benda secara deinitif dan organis sebagai benda tunggal.



2. Keseimbangan (*balance*)  
Yaitu masalah penyatuan elemen-elemen desain dalam gaya berat dan tekanan gaya yang seimbang komposisinya.
3. Irama (*harmony*)  
Yaitu gabungan antara elemen-elemen desain yang menimbulkan adanya pengulangan teratur dari satu atau beberapa unsur.
4. Proporsi (*proportion*)  
Yaitu menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian obyek antara satu sama lain dan terhadap keseluruhan obyek.
5. *Emphasis*  
Yaitu *layout* harus dapat menguatkan hal yang ingin ditonjolkan.
6. Gerak (*movement*)  
Agar tidak terlalu kaku sebuah *layout* haruslah terlihat dinamis
7. Kedalaman (*depth*)
8. Motif (*pattern*)
9. Hirarki
10. Minimalis dan maksimalis (*simplicity and complexity*)
11. Kontras (kontras elemen *layout* dan kontras struktur)

Beberapa faktor yang saling berkaitan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, seperti proses memproduksi, mempengaruhi penggambaran artistik atau desain, ukuran mempengaruhi jenis rupa, dan mempengaruhi pemakaian warna, unsur fotografi, jumlah ruang bidang gambar, penggunaan media khusus (koran, majalah, poster, TV).

Mutu kertas mempengaruhi warna dan desain, keberhasilan pemecahan masalah tergantung pada kesederhanaan visual dan logika, artinya ada hubungan antara unsur-unsur desain-seperti ide gambar atau bahan visual lain dan kata-kata.

## 2.6. TEORI KOMUNIKASI MASSA

“Komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat“. (Jalaludin Rakhmat, 1985: 189). Komunikasi disampaikan melalui media massa modern merupakan bagian dari komunikasi massa. Dan media massa ini adalah surat kabar, film, radio, dan televisi. Fungsi dari komunikasi massa adalah :

### 2.6.1 Menyiarkan informasi (*to inform*)

Menyiarkan informasi merupakan fungsi pers yang pertama dan utama. Khalayak pembaca berlangganan atau membeli surat kabar karena memerlukan informasi mengenai berbagai di bumi ini, mengenai peristiwa yang terjadi, gagasan atau pikiran orang lain, apa yang dilakukan orang lain dan sebagainya.

### 2.6.2 Mendidik (*to educate*)

Sebagai sarana pendidikan massa (*mass education*), surat kabar dan majalah memuat tulisan-tulisan yang mengandung pengetahuan sehingga khalayak pembaca bertambah pengetahuannya. Fungsi mendidik ini bisa secara implisit berbentuk artikel atau ,

tajuk rencana. Kadang-kadang cerita bersambung atau berita bergambar juga mengandung aspek pendidikan.

### 2.6.3 Menghibur (*to entertain*)

Hal-hal yang bersifat hiburan sering dimuat oleh surat kabar dan majalah untuk mengimbangi berita-berita berat (*hard news*) dan artikel yang berbobot. Isi surat kabar dan majalah yang bersifat hiburan bisa berbentuk surat pendek, cerita bersambung, cerita bergambar, teka-teki silang, pojok, karikatur, tidak jarang juga berita yang mengandung minat insani (*human interest*) dan kadang-kadang tajuk rencana. Meskipun pemuatan isi mengandung hiburan, semata-mata untuk melemaskan ketegangan pikiran setelah para pembaca dihadapkan berita dan artikel yang berat.

### 2.6.4 Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsi mempengaruhi yang menyebabkan pers memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Sudah tentu surat kabar yang ditakuti ini adalah surat kabar yang *independen*, yang bebas menyatakan pendapat, bebas melakukan kontrol sosial bukan surat kabar yang membawakan "*his masteris voice*".

## 2.7. TEORI WARNA

Menurut Catharine Fische, warna yang digunakan dan dikenal pada masa kanak-kanak, remaja dan dewasa memiliki perbedaan.

Namun hal ini dipengaruhi oleh pengalaman sehari-hari, faktor geografis, sesuai dengan kebiasaan dan gaya hidup. Anak-anak dan remaja cenderung memilih warna-warna dasar seperti merah, kuning, biru dan hijau. Namun pada orang dewasa pemilihan warna dapat menyebabkan rangsangan ingatan pada kebiasaan-kebiasaan sehari-hari dalam masyarakat (seperti jeruk berwarna kuning dan mawar itu merah), menciptakan mood tertentu dan bahkan mempengaruhi kesehatan.

Oleh sebab itu pertimbangan pemakaian warna yang baik dalam sebuah desain, harus memperhatikan lingkungan, tanggapan dan kebiasaan masyarakat terhadap warna di sekitar mereka.

Menurut Wolfgang Van Goethe, warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi seseorang. Warna berkaitan langsung dengan mata dalam keadaan wajar, karena itu warna dapat dipandang/ditinjau dari segi visual dan kejiwaan. Menurut Prang, warna terbagi menjadi lima tingkatan, yaitu:

1. Warna Primer.
2. Warna Sekunder.
3. Warna Tersier.
4. Warna Intermediate (percampuran primer dan sekunder).
5. Warna Kuarternary/analogus (paduan primer dan intermediate, serta sekunder dan *intermediate*).

Menurut Prang, warna memiliki tiga dimensi yaitu:

1. Dimensi corak warna (*hue*):  
Terbagi menjadi dua, yaitu: Warna panas dan warna dingin

2. Dimensi terang dan gelapnya warna (*value*):  
Terbagi menjadi 9 tingkatan dari putih ke hitam.
3. Dimensi cerah suramnya warna (*chroma*):  
Merupakan kualitas dari corak warna. Warna dengan intensitas penuh berkesan menjerit, tetapi warna dengan intensitas rendah berkesan sopan, lembut.

Dalam penggunaan warna perlu diperhatikan keselarasannya, karena jika keselarasan diabaikan, warna yang dipakai menjadi “mati”. Untuk itu dibutuhkan pengetahuan tentang dasar-dasar keselarasan warna, misalnya asas bidang, dimana bidang yang lebih luas akan menjadi lebih selaras bila menggunakan warna warna terang dan lunak. Sebaliknya untuk bidang sempit sebaiknya menggunakan warna-warna kontras.

Johannes Itten dalam bukunya yang berjudul “*The Element of Colour*” yang diterbitkan pada tahun 1970, mengatakan bahwa komposisi warna menggabungkan dua warna atau lebih sehingga menghasilkan ekspresi yang jelas dan berbeda.

Faktor yang mempengaruhinya adalah seleksi warna, situasi yang relatif, lokasi dan orientasi terhadap komposisi, konfigurasi dan pola yang simultan, ekstensi dan hubungan yang kontras. Jadi, efek sebuah warna dalam komposisi ditentukan oleh situasi karena warna selalu dilihat dalam hubungannya dengan lingkungannya. Prinsip dasar suatu komposisi apabila unsur-unsur desain yang terdiri dari bentuk, ukuran, nilai, warna dan baris disusun dalam suatu komposisi, maka akan terjadi tiga hal utama, yaitu pengulangan, keselarasan dan kontras atau berlawanan.

## 1. Susunan warna selaras

Warna selaras adalah kombinasi warna menyenangkan untuk suatu kegunaan, walaupun benda yang dipakainya berlainan.

### a. Keselarasan analog

Warna-warna yang letaknya berdekatan lingkaran warna.

### b. Keselarasan monokromatik

Campuran warna dari ketiga variabel dimensi warna yang berasal dari satu warna yang berlainan intensitas serta nilainya.

### c. Keselaran polikromatik

Campuran warna-warna yang berasal dari campuran warna murni, dicampur dengan salah satu dari deret nilai.

## 2. Susunan warna kontras

Pada skema Prang, warna-warna kontras adalah M dengan H, K dengan U, B dengan J. Di antara warna kontras tersebut tidak ada yang memiliki hubungan kekeluargaan sama sekali. Johannes Itten dalam bukunya "*The Element of Colour*" menggolongkan warna kontras menjadi 7 macam warna kontras, yaitu :

a. kontras warna

b. kontras nilai (terang gelapnya warna)

c. kontras suhu (panas dinginnya warna)

d. kontras komplementer

e. kontras simultan

f. kontras saturasi

g. kontras ekstensi

### 3. Pengaruh cahaya terhadap warna

Berdasarkan sumbernya, jenis cahaya yang digunakan sehari-hari ada dua, yaitu cahaya alami yang bersumber dari alam dan cahaya buatan yang dibuat oleh manusia. Kedua cahaya mempunyai tingkat iluminasi yang berbeda sehingga mempunyai pengaruh yang berbeda saat menyinari warna. Iluminasi yang terlalu tinggi akan membuat benda berwarna tampak putih saja, karena cahaya yang terlalu banyak akan mengurangi tingkat saturasi warna.

#### 2.7.1. Fungsi Warna

Fungsi warna menurut Robert B. Parker dalam bukunya "*A Hand Book of Effectiveness in Print*", terbagi tiga yaitu:

1. Fungsi praktis, jika warna berperan ke suatu jurusan memberi instruksi dan peringatan
2. Fungsi artistik, jika warna dipadukan akan menghasilkan keseimbangan yang harmonis dengan bentuk.
3. Fungsi simbolik, jika warna mewakili kesan tertentu.

Menurut Leatrice Eisman dan Lawrence Herbert dalam buku "*The Pantone Book of Color Basic and Guideline*", warna adalah:

1. Warna memiliki arti penunjang komunikasi yang disampaikan.
2. Efek psikologis sasaran yang disampaikan oleh komunikator.

## 2.7.2 Psikologi Warna

Berdasarkan tradisi dan budaya, orang secara psikologis warna kemudian mengkondisikan warna dengan karakter tertentu. Jadi secara psikologis warna memiliki sifat yang sangat subyektif menurut tradisi dan masyarakat di tempat tertentu. Menurut Linda Hotzschue, Jhon Wiley and Son dalam bukunya "*Understanding Color*" bahwa perlu adanya pemahaman tentang warna karena dengan warna manusia dapat mengidentifikasikan sebuah brand atau produk. Warna juga dikaitkan dengan unsur tradisi atau budaya. Makna dari warna antara lain:

### 1. Biru

Memiliki karakter dingin, pasif, melankolis, sayu, sendu, agung, intelegensi tinggi, yakin, benar, kalem, irama, sunyi, ilmu pengetahuan, teknologi, spiritual, laut, semangat, lembut, setia, konservatif, pasif, tenang, damai, puas, sedih, takut, ragu, magis, ningrat, cinta kasih, ten-tram, aman.

### 2. Merah

Memiliki karakter kuat, enerjik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, hidup, panas, brutal, perang, dinamis, jantan, semangat, vitalitas, emosional, sensual, agresif, optimis, kuat, asmara, anarki, mengusik, matang, menggal-rahkan, perhatian, perlu diingat, waspada, peringatan.

### 3. Kuning

Memiliki karakter terang, gembira, ramah, supel, riang, cerah, cerdas, tajam, sinis, kritis, hangat, ceria, semangat, harapan, bersinar, pandai, aksi, muda, takut, penge-cut, pengkhianat, ringan, asam, kecut, sensasi, panas, menarik perhatian, fokus, mempertinggi, mengangkat.



## 4. Ungu

Memiliki karakter angkuh, kaya, anggun, mistis, spriritual, diktator, artistik, mulia, besar, jaya, mewah, kuat, mandiri, kuasa, setia, benar, nafsu, romantis, sensual, merangsang.

## 5. Hijau

Memiliki karakter muda, hidup, segar, mudah, beruntung, harmonis, sensitif, stabil, natural, yakin, kepercayaan, teliti, bersih, sejuk, damai, rileks, subur, tenang, kalem, harapan, makmur, stabilitas, iri, cemburu, sunyi, netral.

## 6. Jingga

Memiliki karakter merdeka, anugerah, hangat, maju, berkembang, komunikasi, organik, ambisi, ceria, dermawan, dendam, pedas, mengairahkan, semangat, bahagia, rasa percaya diri, kreatif, akrab, dinamis, dominan.

## 7. Emas

Memiliki karakter mewah, jaya, agung, mulia, mahal.

## 8. Coklat

Memiliki karakter akrab, positif, stabil, sopan, arif, bijaksana, hemat, alami, klasik, hangat, netral, dramatis, bersahabat, organik, maskulin, rendah hati, sederhana, vulgar, kering, miskin, kuat, menekan, sehat, ramping.

## 9. Abu-abu

Memiliki karakter bimbang, mendung, maskulin, futuristik, berdaya tarik, serius, netral, teknologi, sakit, kokoh, kotor, ragu, dingin.

## 10. Putih

Memiliki karakter suci, murni, benar, tulus, positif, terang, cerah, tegas, polos, kalah, sunyi, sia-sia, damai, higienis, sempurna, bijaksana, kosong, lamban, ringan, menyerah, jernih, nikmat, dingin, bersih.

### 11.Hitam

Memiliki karakter menekan, tegas, dalam, depresi, suram, kematian, teror, jahat, buruk, misterius, kuat, sengsara, bencana, berkabung, gelap, misteri, otoriter, konservatif, berwibawa,berbobot, solid, sedih, muram, nyata, gagah, sakit, putus asa, kaya, kotor, keras, berat, cantik, berkelas.

### 12.Warna-warna Pastel

Memiliki karakter manis, feminim, romantis, akrab, lembut, hangat, manis, cinta, impian.



## BAB III KONSEP PERANCANGAN

### 3.1. PENENTUAN TEMA

Sebagai manusia yang mempunyai sifat sosial penulis peduli dengan nasib rakyat kecil, mereka merupakan bagian dari negara ini, bagian dari kota. Di mata penguasa, KotaTua tetap menjadi tempat proyek fisik ratusan miliar rupiah dan bergeming terhadap nasib seniman jalanan, tukang ojek sepeda, dan rakyat kecil yang sehari-hari menyandarkan hidup di sana. Komunitas-komunitas kecil ini nyaris tak terangkul.

Banyak pihak menyalah artikan pengertian merawat bangunan kuno dan kawasan bersejarah hanya dengan pengawetan atau *preservation*, sekedar menjaga atau mengembalikan ke keadaan semula tanpa memberi peluang pada perubahan, padahal *worthing & Bond* dalam bukunya *managing Built Heritage: The Role of Cultural Significance* (2008) dengan tegas mengatakan "change in historic inveronment is inevitable responding to social economic and technological advances" kategori perawatannya tidak sekedar *preservation* yang statis, tetapi *conservation* yang dinamis. Dalam disiplin ilmu konservasi di kenal istilah *adaptive reuse* atau suntikan bangunan dengan fungsi baru di kawasan kuno bersejarah.

Jakarta sebenarnya sangat kaya akan bangunan-bangunan bernilai tinggi. Tapi, upaya pelestarian bangunan-bangunan kuno bersejarah ini sangatlah kurang. Bila dibiarkan terus begini, akan berdampak negatif terhadap citra kota Jakarta

Di lain sisi satu komunitas kecil yang menyandarkan hidup di kawasan kotatua secara tidak langsung ikut melestarikan sejarah kotatua dengan cara menjual jasa ojek sepeda ontel mereka memberikan pengetahuan sejarah gedung-gedung yang mereka singgahi.

berdasarkan beberapa hal di atas dan sebagai bentuk kepedulian penulis mengambil sebuah tema tentang sejarah kotatua. Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis memilih salah satu media atau *output* karya desain yaitu film merupakan media yang sangat sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju, memiliki jangkauan yang sangat luas dan kelebihanannya adalah mampu menampilkan pesan audio dan visualnya sekaligus, sehingga dapat lebih mudah diingat khalayak sasaran dan juga mampu memberikan informasi secara maksimal.

### **3.2. METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan metode kualitatif sebagai penelitian data dalam penulisan Tugas Akhir ini. “Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian bermaksud membuat keadaan secara sistematis, aktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi daerah tersebut”. (Suwardi Suryabrata 1983: 18). Metode kualitatif dapat mendukung suatu data dalam merancang sebuah karya film dokumenter Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu :

#### **1. Data Primera**

Wawancara (*interview*) yaitu kegiatan yang dilakukan dengan berkomunikasi secara lisan kepada personil yang terkait

atau dianggap cukup memiliki informasi untuk mendapatkan sejumlah data yang relevan dengan masalah yang dibahas.

## 2. Data Sekunder

### a. Penelitian Kepustakaan (Library Research)

Penelitian ini digunakan untuk menunjang data primer dengan membaca buku-buku, majalah, dan sumber-sumber kepustakaan lain yang mendukung.

### b. Kaji informasi dari internet

Penulis juga menggunakan internet untuk mendapatkan informasi data tambahan mengenai masalah yang bersangkutan. Selain informasi data teori yang menunjang penulisan Tugas Akhir, penulis juga mendapatkan data tambahan berupa Gambar atau Video untuk melengkapi karya Tugas Akhir.

### c. Observasi

penulis juga melakukan pengamatan langsung ke kawasan kotatua untuk mengetahui suasana di kotatua dan atmosfer di kawasan kotatua.

## 3.3. IDENTIFIKASI KOMUNITAS OJEK SEPEDA

Komunitas “**onthel wisata kota tua**” didirikan pada tahun 2006 oleh Pak Tarmuji, dan dibawah pembinaan Bpk. Chandrian Attahiyat (kepala UPT penataan dan pengembangan kawasan kota tua) komunitas ini mampu menghimpun 40 anggota, setidaknya ada 25 pangkalan ojek sepeda onthel yang tersebar di beberapa museum,

dengan jumlah pengojek di setiap pangkalan berkisar 25 - 45 orang, Pak tarmuji mempunyai ambisi mengembangkan komunitas pengojek ontel sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari wisata kotatua. Target utama komunitas ini adalah para pelajar, mahasiswa, umum, wisatawan lokal dan domestik. Pak tarmuji meyakini kendaraan ontel tidak hanya berperan sebagai alat transportasi yang ramah lingkungan, melainkan juga menambah 'roh' Kotatua. Pak Tarmuji menyadari untuk dapat mencapai ambisinya itu ia perlu melobi kepada berbagai pihak terutama pemerintah. Selain itu juga Pak Tarmuji harus meyakinkan bahwa keberadaan ojek sepeda ontel memberi warna Kotatua, bukan sebaliknya, mencipta kesemerawutan kawasan

### **3.4. KONSEP**

#### **3.4.1. Konsep Komunikasi**

##### **a. Profil Sasaran**

Khalayak sasaran merupakan faktor terpenting dalam pelaksanaan suatu kegiatan karena mereka sebagai penerima pesan atau informasi yang akan disampaikan. Dengan mengetahui khalayak sasaran berarti mempermudah strategi komunikasi yang akan digunakan dilihat dari karakteristik, sifat dan kebiasaan sasaran.

##### **1) Geografis**

Penduduk Indonesia umumnya dan masyarakat Jakarta khususnya, difokuskan di Jakarta sebagai lokasi kotatua berada.

## 2) Demografi

### a) Sasaran Primer : pelajar

Jenis kelamin : Pria dan Wanita

Umur : 7 – 24 tahun

Pendidikan : SD -Universitas

### b) Sasaran Sekunder

masyarakat umum dan wisatawan mancanegara

## b. Pendekatan Artistik dan Kreatif

Pendekatan artistik adalah pendekatan yang dilakukan melalui pengolahan visual dengan menggunakan elemen-elemen yang merupakan bagian dari objek kawasan kota tua seperti bangunan tua. Pendekatan ini dapat dilakukan melalui unsur-unsur visual dan verbal, berupa video, elemen grafis.

### 3.4.2. Konsep Media

Media utama (Film), Film merupakan media yang sangat sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju, memiliki jangkauan yang sangat luas dan kelebihanannya adalah mampu menampilkan pesan audio dan visual-nya sekaligus, sehingga dapat lebih mudah diingat khalayak sasaran dan juga mampu memberikan informasi secara maksimal. Film dokumenter ini berdurasi kurang lebih 15 menit yang berisi tentang sejarah bangunan tua yang di sampaikan oleh tukang ojek sepeda ontel.



### 3.4.3. Praproduksi

#### Deskripsi

#### “SEJARAH KOTATUA DI ATAS SEPEDA ONTEL”

##### I EXT - PAGI 08 00 JALAN2 KOTA TUA

Bangunan bangunan tua yang masih terlihat kokoh walaupun kondisinya memprihatinkan, para pedagang kaki lima mulai menata posisi mereka, pelukis jalanan memajang lukisan lukisan foto wajah orang-orang terkenal, tukang ojek sepeda ontel mengayuh sepedanya menyusuri jalan-jalan di kawasan kota tua, dengan latar belakang bangunan bangunan tua yang indah, matahari terlihat cerah secerah wajah Pak Tarmuji yang sedang mengayuh sepeda ontel.

##### II EXT - PAGI 09 00 PELATARAN TAMAN FATAHILLAH

Sebuah brosur berwarna biru, di dalamnya terdapat foto bangunan tua, Pak Tarmuji membaca dan memperhatikan foto foto, di bawah pohon besar yang rindang Pak Tarmuji duduk sambil membaca brosur tadi. Sepedanya di parkir tidak jauh dari tempat ia duduk, di kejauhan nampak sederetan sepeda tua dan tampak pula para tukang ojek duduk santai sambil bercengkerama, hak yang sama pun terjadi di sekelompok tukang ojek yang berada di dekat Pak Tarmuji duduk.

### III ext - PAGI 10 00 PELATARAN TAMAN FATAHILAH

Sebuah sepeda ontel dengan merk *phoenix* dan boncengannya yang diberi busa tebal, sebuah payung di ikat diantara batang sepeda walaupun agak berkarat sepeda ontel itu masih terlihat kokoh, pelataran taman fatahilah mulai ramai kebanyakan dari mereka adalah pelajar beberapa turis lokal dan turis asing. Pak Tarmuji memasukan brosur kedalam saku di balik rompinya yang berwarna biru. Beberapa remaja menghampiri Pak Tarmuji mereka berbincang, Pak Tarmuji menjelaskan tentang sejarah museum fatahilah sambil sesekali menawarkan jasa ojeknya dan ia bersedia untuk mengantar keliling kotatua.

### IV EXT - 10 00 PELATARAN TAMAN FATAHILLAH

Pak Tarmuji berdiri diatas sepedanya sambil menahan penumpangnya naik di belakang, dengan agak berat kakikannya mulai mengayuh di ikuti kaki kirinya, sesekali kakikannya mengayuh dan mengarahkan sepedanya menuju ke balik sebuah gedung tua.

### V EXT - SIANG 11 00 JALAN DI KOTA TUA

Dari kejauhan melintas sebuah sepeda di depan museum mandiri, disusul kemudian sebuah sepeda yang berpenumpang melintas dan berhenti tepat didepan museum mandiri, Pak Tarmuji menjelaskan tentang sejarah museum mandiri, setelah dirasa si penumpang cukup mendapatkan informasi, mereka melanjutkan perjalanan.

## VI EXT- SIANG 12 30 JALAN KOTA TUA

Padat kendaraan roda empat membuat kemacetan di siang itu, di kejauhan tampak sebuah gedung bertuliskan Stasiun Kota, tampak para penumpang kereta berhamburan keluar dari pintu gerbang stasiun kota, sebuah sepeda melintas ke arah yang berlawanan dengan jalur mobil, Pak Tarmuji sambil menuntun sepedanya menceritakan tentang bangunan stasiun kota kepada penumpangnya, yang mengikuti Pak Tarmuji menuntun sepeda Pak Tarmuji berhenti di pinggir trotoar yang terdapat pohon di pinggirnya, mereka beristirahat sejenak.

## VII EXT - SIANG 13 00 PELATARAN TAMAN FATAHILAH

Pohon besar yang rindang tampak menyejukan di hari yang terik itu, beberapa tukang ojek sepeda dan wisatawan duduk di bawah pohon untuk sekedar duduk duduk dan menikmati suasana di sekitar, sesekali mereka bercanda dengan teman teman. Seorang pedagang minuman ringan membawa nampan dengan beberapa gelas plastik yang berisi minuman es teh, *orange* jus, sambil menawarkan, pedagang itu berjalan menuju sekumpulan wisatawan yang lain, di depan pintu museum tampak antrian anak sekolah yang ingin memasuki museum. Suara gelak tawa terdengar dari pelancong yang mencoba mengendarai sepeda ontel.

## VIII EXT - SIANG - 13 30 JEMBATAN KOTA INTAN

Sebuah jembatan berwarna coklat kemerahan yang di kedua sisiya terdapat pengungkit untuk mengangkat kedua sisi yang berseberangan. Pak Tarmuji mengayuh sepeda bersama penumpangnya melewati jembatan aspal yang tepat berada di samping jembatan kota intan, sambil tetap mengayuh dengan santai Pak Tarmuji bercerita tentang jembatan kota intan, sesekali Pak Tarmuji menoleh kebelakang seakan akan ingin menegaskan pada penumpangnya tentang sejarah jembatan itu. Si penumpang yang duduk santai di belakang sambil menikmati suasana di sekitarnya tersenyum senyum kagum.

## IX EXT - SIANG - 13 40 MUSEUM WAYANG

Sebuah jalan yang di konblok disamping kanan kirinya berdiri bangunan bangunan tua yang kokoh di ujung jalan terlihat Pak tarmuji dan penumpangnya melintas menuju ke arah museum wayang,disusul beberapa rekannya dibelakang yang juga berpenumpang. Makin mendekat Pak Tarmuji ke museum wayang yang letaknya berada pada kawasan pelataran museum Fatahilah. Pak Tarmuji berhenti didepan museum wayang kemudian meletakkan sepedanya di sederetan sepeda sepeda ontel lainnya yang berada didepan museum wayang. Tidak sampai disitu seakan akan penumpangnya masih belum puas dengan berkeliling kota tua si penumpang bertanya kepada Pak Tarmuji tentang gedung yang ada di belakang nya dan seperti biasa Pak Tarmuji dengan santai dan fasih menjelaskan tentang

sejarah museum wayang, pada saat Pak Tarmuji menjelaskan beberapa rekan penumpang itu ikut nimbrung mendengarkan cerita Pak Tarmuji. Setelah merasa puas penumpang itu memberikan uang sebagai ongkos keliling kotatua.

#### X EXT - SORE - PELATARAN TAMAN FATAHILAH

Duduk dibawah pohon besar rindang Pak Tarmuji memandang sepedanya, seakan akan dia merasa sangat berharganya sepeda itu, bagi Pak Tarmuji walaupun sepeda itu sepeda tua peninggalan jaman belanda, sepeda itu dapat membantu memenuhi kebutuhan ekonomi keluarganya, para pengunjung sore itu mulai meninggalkan kawasan taman fatahilah, hari pun semakin sore matahari mulai condong ke barat dan terlihat cahayanya mulai menguning keemasan yang sebagian cahayanya menerangi bangunan kotatua.

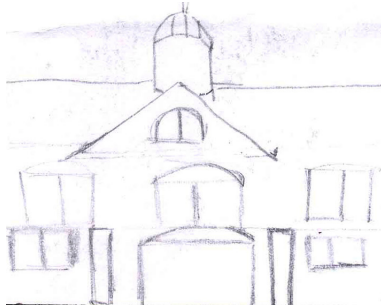
#### XI EXT SORE JALAN JALAN KOTA TUA

Pak Tarmuji mengayuh sepedanya menuju rumahnya yang tidak jauh dari kawasan kota tua, di atas sepeda ontelnya dia tetap mengayuh dengan dilatar belakang bangunan tua yang berwarna kekuningan karena terkena sinar matahari sore itu, para pelukis jalanan membereskan lukisan lukisannya dan bersiap untuk pulang, sebagian pelukis masih menorehkan kuas ke atas kanvas, pedagang kaki lima mulai membereskan gerobak gerobak mereka.

## XII EXT - SORE JEMBATAN KOTA INTAN

Di atas jembatan sebelah jembatan kota intan Pak Tarmuji melintas, berhenti sejenak sambil memandangi ke arah kota tua, sore itu cerah sehingga tampak warna lembayung yang melatari jembatan kota intan, Pak Tarmuji kembali mengayuh sepedanya dan menghilang di kejauhan

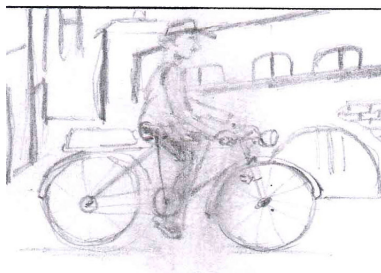
## 3.4.4. storyboard

Gambar 5, *Storyboard scene 1*

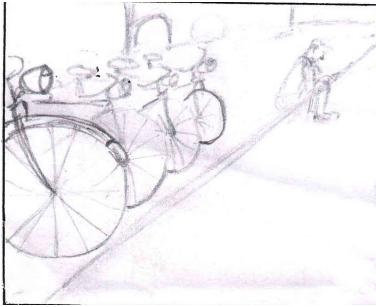
scene 1 opening  
*follow camera* sepanjang jalan kotatua berikut gedung gedung tua dan kegiatan yang ada. Pelukis jalan, asongan, turis, pedagang kaki lima.

Gambar 6, *Storyboard scene 2*

scene 2  
 Suasana taman fatahilah, para pelajar mahasiswa yang sedang memotret, keceriaan mereka saat naik sepeda ontel, pedagang souvenir, penumpang ojek. (cut to cut)

Gambar 7, *Storyboard scene 3*

scene 3  
 Pengenalan tokoh Pak tarmuji, sedang berdialog dengan rekan, sambil membicarakan tentang sepeda ontel mereka, detail rompi, *id card*, Pin.  
 ( CU, MCU )



scene 4

Di bawah pohon yang rindang Pak tarmuji dan rekannya duduk sambil membaca brosur tentang kotatua, sesekali menawarkan ojek sepeda,  
( LS, OTS, )

Gambar 8, *Storyboard Scene 4*



scene 5

Seorang pengunjung menghampiri Pak tarmuji untuk minta di antar keliling kotatua, sambil menanyakan berapa ongkos berikut di pandu.

(LS, MCU, *cam follow*)

Gambar 9, *Storyboard Scene 5*



scene 6

perjalanan keliling kota tua, sesekali Pak tarmuji, menerangkan tentang sejarah kotatua dan gedung gedung yang mereka lewati.

(*moving cam, cam follow, CU*)

Gambar 10, *Storyboard Scene 6*





scene 7

Tiba di museum fatahillah Pak tarmuji menjelaskan sejarah museum jakarta.

( CU, LS, *low angle*, *cut to cut.*)

Gambar 11, *Storyboard scene 7*

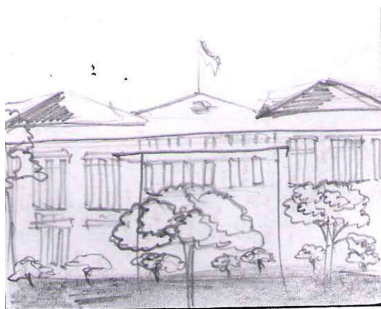


scene 8

Museum wayang pak tarmuji menjelaskan tentang museum wayang, gedung museum wayang berikut detailnya.

( CU, LS, *ow angle*, *cut to cut.*)

Gambar 12, *Storyboard scene 8*

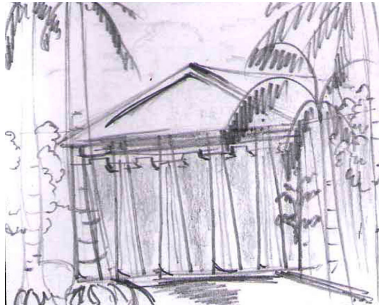


scene 9

kantor pos taman Fatahillah ,kondisi gedung, papan nama, kotak pos panning gedung kantor pos. Pak tarmuji menjelaskan sejarah kantor pos.

( CU, LS, *low angle*, *cut to cut,* )

Gambar 13, *Storyboard scene 9*

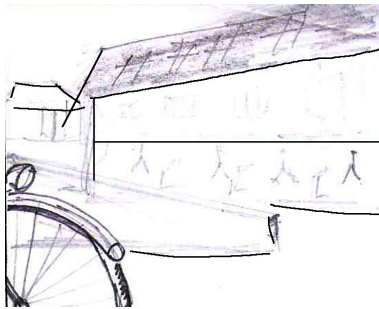


scene 10

museum keramik dan seni rupa, Pak tarmuji menjelaskan sejarah museum keramik dan seni rupa, gedung, tiang tiang penyangga, papan nama.

( CU,LS,*low angle, cut to cut,* )

Gambar 14, *Storyboard scene 10*



scene 11

museum bahari, Pak tarmuji menjelaskan sejarah museum bahari serta tentang situasi di sekitarnya. Papan nama, jangkar, gedung.

( CU, LS, *low angle, cut to cut,* )

Gambar 15, *Storyboard scene 11*



scene 12

*closing*, kembali ke pelataran taman fatahilah, suasana di sore hari. *Shot from the top*

( CU, LS, *cut to cut,* )

Gambar 16, *Storyboard scene 12*



## **BAB IV**

### **APLIKASI PERANCANGAN**

#### 4.1. Film

Film dirancang sebagai media utama dalam penyampaian maksud dan tujuan penulis, yaitu belajar sejarah dengan situasi yang santai dan menyenangkan. Film merupakan media yang mampu menampilkan pesan audio dan visualnya sekaligus, sehingga dapat lebih mudah diingat dalam hal ini jenis Film yang dipilih adalah film dokumenter yakni film yang berdasarkan kenyataan. Film ini bercerita tentang Tukang ojek sepeda ontel (Pak Tarmuji sebagai koordinator komunitas ojek sepeda ontel kotatua) yang sekaligus menerangkan sejarah tentang lokasi lokasi yang dilewati ketika menarik ojek kepada penumpangnya dengan cuma-cuma.

Durasi 15,13 menit

Ukuran PAL 720 x 576 pixel

Software yang di gunakan: *Premiere pro, After effect*

peralatan yang digunakan : Kamera video Panasonic MD 1000 dan MD 900, *Triport, doly.*

Effect Video : video Transisi (*crooss dissolving, dip to black*) animasi bumper, *credit tittle*

Effect Audio : *Audio transisi (constan power), music backsound* (Bycicle Race, rif, Sepanjang jalan kenangan, sheila on 7, iwan fals, jrock)

Teknik Editing : *Recording in segment, Single source recording*

Konsep : Ceria, Santai dan menyenangkan

## 4.2. Opening / Bumper

Bumper digunakan sebagai pembuka sebelum masuk ke dalam film.



Gambar 17, *Bumper (Sequence 1)*



Gambar 18, *Bumper (Sequence 2)*



Gambar 19, *Bumper* (Sequence 3)



Gambar 20, *Bumper* (Sequence 4)



Gambar 21, *Bumper (Sequence 5)*

|              |   |
|--------------|---|
| Durasi       | : 15 detik  |
| Ukuran       | : PAL 720 x 576 pixel   |
| Font         | : <i>Century Gothic</i>   |
| Elemen       | : Foto, <i>Text</i> , <i>Shape</i> (garis)  |
| Warna        | : <i>Background</i> merah   |
| Konsep       | : Dinamis   |
| Software     | : <i>After Effect</i> , <i>Photoshop</i>  |
| Video Effect | : <i>Masking</i> , <i>Potition</i> , <i>3d Layer</i> , <i>Rotation</i> , <i>Scale</i> |
| Audio Effect | : <i>Music</i> <i>backsound</i> ( "Bicycle Race" Queen )                              |

### 4.3. Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk menunjang media utama film.



Gambar 22, Poster



Ukuran : 40 x 60 cm  
 Font : *Century Gothic*  
 Elemen : Foto. *Text*  
 Warna : *Background* merah  
 Software : *Photoshop*  
 Konsep ; Dinamis, Perlu di ingat, *Layout* foto para pengojek sepeda ontel yang berada di tepi media di maksudkan sebagai komunitas minoritas yang terpinggirkan, dengan bacground museum fatahilih sebagai simbol kemegahan kota yang menjadi sandaran hidup mereka.

#### 4.4. X Banner



Gambar 23, X Banner

Ukuran : 60 x 160 cm  
Font : *Century Gothic*  
Elemen : Foto,.Text  
Warna : *Background* merah  
Software : *Photoshop*  
Konsep ; Dinamis, Perlu di ingat, *Layout* foto pengojek sepeda ontel yang berada di tepi media di maksudkan sebagai komunitas minoritas yang terpinggirkan, dengan *background* museum fatahilih sebagai simbol kemegahan kota yang menjadi sandaran hidup mereka.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil perancangan hasil tugas akhir ini, dapat di ambil kesimpulan, bahwa:

1. Banyak masyarakat kecil dan komunitas kecil menggantungkan kehidupannya di sekitar kotatua.
2. Melestarikan kota tua bukan hanya dengan melindungi bangunan bangunan bersejarah tetapi juga melindungi lingkungan sekitarnya sebagai satu kesatuan kawasan cagar budaya.
3. Film dokumenter ini dapat dijadikan dokumen bahwa Kotatua dengan bangunan bangunan peninggalan Belanda yang megah harus dilestarikan sebagai bukti sejarah dan juga sebagai tempat bersandar masyarakat kecil untuk memenuhi kebutuhan ekonominya.

#### **5.2. SARAN**

Tanggung jawab kita bersama untuk menjaga dan melestarikan bukti bukti sejarah. Khususnya pemerintah untuk menjalankan UU dan PERDA dengan baik mengenai kawasan cagar budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardan, SM, 2004. *Setengah Abad Festival Film Indonesia*. Jakarta Panitia Festival Film Indonesia 2004
- AR Musbar & M A. Salim, 1999. *Program Pelatihan Kepenyiaran Radio & Tv*. Jakarta: CMC Broadcasting Study
- Ananda MA Maya. 1983. *Mengenal Film Cerita dan Teknik Penyajiannya*. Jakarta: Pustaka Dian
- Dameria, Anne. (2007). *Color Basic*. Jakarta: Link and Match Graphic.
- Dinas Pariwisata dan Permuseuman Provinsi Daerah Khusus Ibu kota Jakarta. 2007. *Sejarah Kotatua*.
- Dinas Pariwisata dan Permuseuman Provinsi Daerah Khusus Ibu kota Jakarta. 2007. *Guidelines Kotatua*
- Effendy, Heru, 2002. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Konfiden
- Itten, Johannes. (1970). *The Elements of Colour*. New York: Van Nostrad Reinhold Company.
- Kompas. 2008. "Merawat "Jati Diri Sejarah" Kota". Dalam *Kompas* 22 November 2008
- Kompas. 2009a. "Tarmuji, Layani Wisatawan Dengan Sepeda". Dalam *Kompas* 24 Januari 2009
- Kompas 2009b. "Asyiknya Bersepeda di Kotatua". Dalam *Kompas* 4 juli 2009
- Naratama, 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo
- Parker, Robert B. (1981). *A Handbook of Effectiveness in Print* New York: Addison-Wesley Pub.Co.
- Richard Krevolin 2003. *Rahasia Sukses Skenario Film Film Box Office*. Bandung: Kaifa

Sony Set & Sita Sidharta, 2003. *Menjadi Penulis Skenario Terkenal*  
Jakarta: Grasindo

Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. (2007). *Metode Riset untuk  
Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Penerbit Andi.