

**DOKUMENTER EKSPOSITORI BERTEMAKAN
“KEHIDUPAN DAN KESENGGANGAN DI MASA LALU: FILM DAN BIOSKOP DI
KOTA SOLO DALAM KENANGAN”**

**LAPORAN AKHIR
(PENELITIAN ARTISTIK/PENCIPTAAN SENI)**



Ketua:
Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197511112008121002

Anggota I:
Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn.
NIP: 197505252005012003

Anggota II:
Dominico Ekaristi
NIM. 211481040

Anggota III:
Claudio Cen
NIM. 211481041

Anggota IV:
Bonifacius Ryan Aryasatya
NIM. 221481035

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA- 023.17.2.677542/2024
tanggal 24 November 2023

Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian / PKM
Nomor: 506/IT6.2/PT.01.03/2024

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
Oktober 2024**

**Dokumenter Ekspositori Bertema *Kehidupan dan Kesenggangan Di Masa Lalu:*
*Film dan Bioskop Di Kota Solo Dalam Kenangan***

Stephanus Andre Triadiputra, S.Sn., M.Sn.

Program Studi Film dan Televisi
Jurusan Seni Media Rekam
Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

ABSTRAK

Pembuatan dokumenter ekspositori pendek ini bertujuan untuk membuat *prototype* program serial bertemakan sejarah lokal dengan subjek dinamika dunia hiburan sebagai budaya populer, khususnya bagaimana film dan bioskop berpengaruh bagi kehidupan warga masyarakat kota Surakarta di masa lalu. Dokumenter ini dapat menjadi sarana untuk promosi, perayaan budaya atau sejarah melalui pendidikan, dan peningkatan kesadaran publik dengan menargetkan pemilik dan pengguna bangunan bioskop terkait, arsitek pemugaran, sejarawan (arsitektur) dan lembaga pemerintah serta kelompok anak muda Indonesia yang memiliki minat terhadap sejarah. Metode penciptaan sebagai pendekatan pemecahan masalah pembuatan dokumenter dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) tahap praproduksi dengan (a) melakukan riset ide (observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumen, serta membuat catatan lapangan); (b) membuat film statement; (c) menentukan gaya, pendekatan, dan struktur dokumenter; serta (d) menentukan alur cerita. Tahap kedua adalah (2) tahap produksi dimana dokumenter mulai diproduksi dan pengambilan gambar dilakukan. Sedangkan tahapan yang terakhir adalah (3) tahapan pascaproduksi dimana hasil produksi mulai dipilih dan disusun untuk menghasilkan dokumenter ekspositori sesuai dengan apa yang telah dirancang di awal proses produksi.

Kata kunci: dokumenter, film, bioskop, masyarakat, Surakarta

KATA PENGANTAR

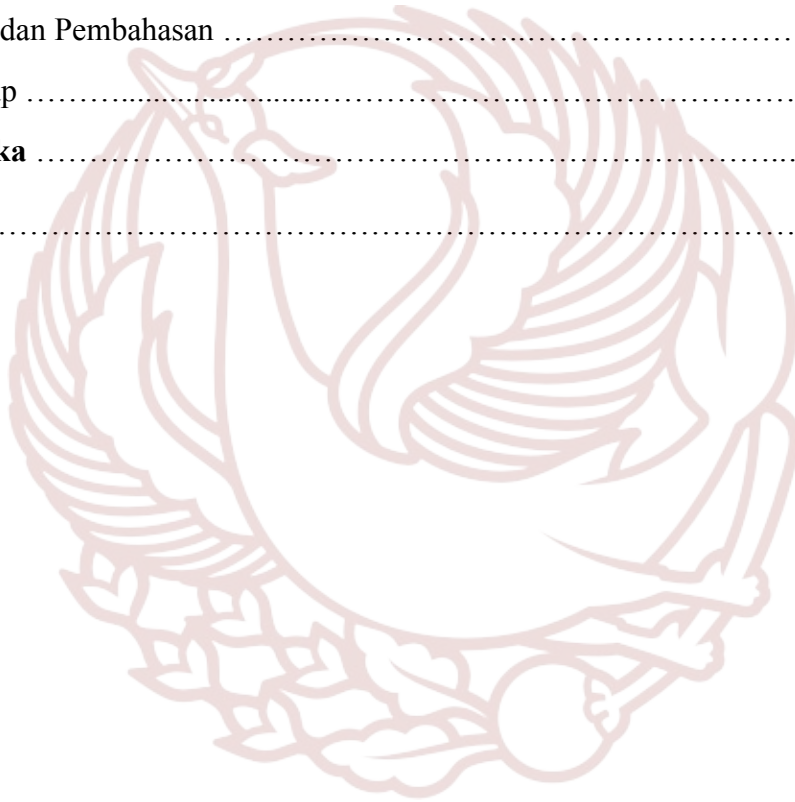
Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas kuasaNya Laporan Akhir (Penelitian Artistik/Penciptaan Seni) yang berjudul *Dokumenter Ekspositori Bertemakan “Kehidupan Dan Kesenggangan Di Masa Lalu: Film Dan Bioskop Di Kota Solo Dalam Kenangan”* ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberi bantuan baik secara moral maupun material yaitu:

1. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Sunardi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua LP2MP3M Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Dr. Drs. H. M. Arif Jati Purnomo, M.Sn., selaku Kepala Pusat Penelitian Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Pusat P3AI Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Purwastya Pratmajaya Adi Lukistyan, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Rekan sejawat Staf Pengajar di Fakultas Seni Rupa dan Desain, khususnya di Program Studi Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Surakarta.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat serta inspirasi bagi semua pihak, serta semakin menumbuhkan minat untuk mempelajari sejarah film dan kemudian mengembangkan pengetahuan yang telah dikuasai.

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
Bab I Pendahuluan	1
Bab II Tinjauan Pustaka/Sumber Penciptaan	10
Bab III Metode Penelitian	15
Bab IV Hasil dan Pembahasan	19
Bab V Penutup	26
Daftar Pustaka	28
Lampiran	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gedung Societet Harmonie di kota Solo, tempat Harley mempertunjukkan kinetoskop penemuan Edison	2
Gambar 2. Bioskop Atrium 21 yang pernah ada di Solo, tepatnya di Solo Baru yang sekarang tinggal puing-puingnya saja	4
Gambar 3. Poster pameran bertajuk <i>Revolusi! Indonesia Independent</i> di situs resmi Rijkmuseum	10
Gambar 4. Tampilan screenshot potret film 10 subjek dari karya potret film yang berjudul <i>Beyond Walls: Afterlives of Revolution</i>	11
Gambar 5. Desain poster dokumenter pendek <i>Memorabilia</i>	20
Gambar 6. Struktur cerita tiga babak	21



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejarah mencatat, Lumiere bersaudara pada 28 Desember 1895 telah berhasil memutar rangkaian gambar hidup (belum disebut sebagai film) untuk pertama kalinya di depan publik, dengan alat yang mereka beri nama cinematographe. Berlokasi di Cafe De Paris, Perancis, gambar hidup buatan Lumier bersaudara yang diputar tersebut berisi tentang para laki laki dan perempuan pekerja pabrik, kedatangan kereta api di Stasiun Le Ciotat, bayi-bayi yang sedang makan siang, dan kapal-kapal yang meninggalkan pelabuhan. Hanya sepuluh bulan setelah pemutaran pertama Lumière bersaudara di Prancis, pada akhirnya pertunjukan gambar hidup untuk pertama kalinya terjadi di Jawa, Hindia Belanda pada bulan Oktober 1896 (Ruppin & Tofighian, *Early Popular Visual Culture*, Volume 14, Issue 2 2016: 188-207). Pada awal kedatangannya, pertunjukan tersebut hanya dilakukan di teater atau *clubhouse* bergaya Eropa dengan tujuan untuk menarik sebagian besar penonton Eropa serta etnis Tionghoa dan sebagian kelas elit para priyayi pribumi saja.

Dari sebuah tesis di tahun 2015 yang dibuat oleh Dafna Ruppin dengan judul *The Komedi Bioscoop: The Emergence of Movie-Going in Colonial Indonesia, 1896-1914*, dijelaskan adanya seorang tokoh yang bernama Mr. Harley, atau Dr. atau Prof. Harley, sebuah nama yang diadopsi sebagai nama panggung (penambahan gelar adalah suatu praktik yang lazim dilakukan pada saat itu bagi seorang penyelenggara pertunjukan agar terlihat lebih ilmiah dan prestisius)—tiba dari Singapura bersama istri dan putrinya dari Calcutta pada 8 Mei 1896. Kemudian bersama rombongannya, ia melanjutkan tur ke Hindia Belanda. Di samping menyajikan hiburan ilusi dan wajah, Harley menunjukkan kinetoskop penemuan terbaru karya Edison, sebuah alat cerdas dengan rangkaian foto yang mampu memberikan kemiripan kehidupan dan adanya gerak. Dalam perjalanan tur dengan kinetoscope dan pertunjukan panggungnya (yang dipromosikan dengan nama “Lucky Star Company”) di Hindia Belanda, Harley mengadakan pertunjukan di Bandung, di mana ia tampil di Sociëteit Braga, dan kemudian melanjutkan tur ke Solo (Surakarta) di Jawa Tengah, untuk menggelar pertunjukan di Sociëteit Harmonie (Ruppin, 2016: 40-41). Meski di kota Solo kinetoscope hanya digelar untuk golongan tertentu saja, namun jejak peristiwa bahwa kota Solo pernah menjadi salah satu kota yang disinggahi oleh hasil temuan teknologi gambar hidup terbaru di masanya, menjadi

sebuah penanda penting dari awal perkembangan gambar hidup yang selanjutnya kemudian disebut sebagai film.



Gambar 1. Gedung Societet Harmonie di kota Solo, tempat Harley mempertunjukkan kinetoskop penemuan Edison (Sumber: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2655073897879651&set=pcb.2655073937879647>, diakses 10 Maret 2024)

Tak lama kemudian, jenis hiburan baru yang juga merupakan penanda modernitas dari dunia hiburan di perkotaan ini pun kemudian menyebar secara lebih luas di seluruh penjuru dunia termasuk ke kota Surakarta yang lebih populer di masyarakat dengan sebutan kota Solo. Kota Solo tempo dulu, karena secara geografis terletak di tengah pulau Jawa juga disebut sebagai “jantung Pulau Jawa”. Citra sebagai kota untuk *plesiran* atau kota yang indah dan nyaman untuk berwisata sudah melekat di masyarakat luas. Masyarakatnya sendiri, sangat mendukung tumbuhnya usaha di bidang pertunjukan gambar hidup di sebuah ruang yang dinamakan bioskop (Ari, www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html, akses 18 Maret 2024). Begitu banyak bioskop di awal abad ke-20 tercatat hadir untuk menghibur warga masyarakat kota Solo seperti Schouwburg Bioscoop, Alhambra Bioscoop, Sriwedari Bioscoop, Het Centrum Bioscoop, Rex Bioscoop, Star Bioscoop, Grand Bioscoop, De Capitol Bioscoop dan masih ada beberapa nama lainnya (Ari, www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html, akses 18 Maret 2024). Mengisi dan menikmati waktu luang dengan pergi menonton film di bioskop, menjadi sebuah gaya hidup baru bagi warga masyarakat Solo, cermin dari masyarakat perkotaan yang modern.

Pendirian perusahaan listrik swasta NV Solosche Electriciteit Maatschappij (SEM) pada tahun 1901 di Solo turut mempengaruhi perkembangan kota Solo. Pendirian SEM sangat didukung oleh pemerintah lokal. Raja Keraton Surakarta pada saat itu, Pakubuwono X

menghibahkan tanah di Purwosari sebagai kantor SEM. Pada awalnya kehadiran listrik hanya melayani kerajaan, keluarga bangsawan dan para saudagar. Namun pada perkembangannya listrik juga digunakan untuk fasilitas umum, seperti penerangan jalan, pasar hingga tempat-tempat hiburan termasuk bioskop diantaranya. Setelah adanya SEM, usaha perfilman khususnya usaha bioskop semakin diminati. Misalnya, pendirian Bioskop Sriwedari, Nieuw Bioscoop di Pasar Pon, dan Schouwburg Poerbajan. Hiburan ini mampu menyedot penonton dari berbagai pelosok daerah. Diberitakan oleh Residen Surakarta, F.P Sollewijn Gelpke bahwa para priyayi dari Sragen, Klaten, dan Wonogiri melihat film di bioskop yang dibintangi Charlie Chaplin, Rudolf Valentino, Herald Loyd, dan Gloria Swanson (Priyatmoko, <https://kabutinstitut.blogspot.com/2009/02/sejarah-bioskop-di-solo.html>, akses 18 Maret 2024). Bisa dibayangkan bagaimana riuhnya kota Solo di masa itu. Kota Solo telah mampu menyedot perhatian warga masyarakat yang tinggal di kota-kota sekitarnya untuk mencari penghiburan ke kota Solo.

Di awal kehadirannya, bioskop-bioskop di kota Solo menempati gedung-gedung yang megah dan nyaman untuk menikmati pertunjukan gambar hidup. Selanjutnya, pada era revolusi dan pascakemerdekaan Republik Indonesia film-film yang masuk pun menjadi semakin bervariasi. Hal tersebut dikarenakan munculnya pengusaha importir film dan distributor film yang jumlahnya semakin bertambah. Adanya kebijakan yang mendukung kemudahan untuk mendistribusikan film, menjadikan film-film yang masuk ke kota Solo beragam sehingga penonton memiliki banyak alternatif pilihan tontonan. Film produksi dari berbagai negara seperti Eropa, Amerika, China, India, Timur Tengah, Filipina, Malaysia dan Singapura termasuk film-film buatan dalam negeri, ikut mewarnai geliat usaha perfilman di tanah air, tidak terkecuali di kota Solo, hingga di penghujung tahun 1950-an (Priyatmoko, <https://kabutinstitut.blogspot.com/2009/02/sejarah-bioskop-di-solo.html>, akses 18 Maret 2024). Bioskop menjadi hidup, karena hasil penjualan karcis dari para penonton selalu memberi hasil yang sangat memuaskan.

Memasuki tahun 1970 hingga awal tahun 1990-an usaha perfilman bioskop di kota Solo semakin berkembang. Bioskop semakin terbagi ke dalam segmentasi pasar penonton yang lebih spesifik lagi, yang bahkan masuk hingga ke lingkup wilayah kelurahan. Para pengusaha bioskop tersebut hadir dengan konsep “menjemput bola”, mereka berusaha hadir di lokasi yang secara geografis lebih dekat dengan segmen penonton yang mereka bidik, yaitu penonton yang berlatar ekonomi menengah ke bawah. Tentunya ada siasat bisnis yang menyesuaikan. Dengan pilihan penonton di segmen tersebut, maka harga karcis tidaklah bisa menjadi sama atau bahkan lebih mahal dari harga di bioskop pada umumnya. Konsekuensi lain, film-film

yang diputar di bioskop pinggiran tadi adalah film-film memiliki usia edar yang sudah tidak lagi baru. Nama-nama bioskop baru di kota Solo yang bisa dinyatakan sebagai bioskop pinggiran pada masa itu ada Palur Jaya Theatre (Palur), Golden Theatre (Grogol), Studio Theatre (Selatan Pasar Sukoharjo), Kartasura Theatre, Sari Theatre (Gemolong), dan masih banyak lagi yang lainnya (Ari, www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html, akses 18 Maret 2024).

Sebuah konsep baru usaha perfilman bioskop di era 90-an yang disebut dengan cineplex kemudian hadir di kota Solo. Bioskop cineplex terbaru tersebut bernama Atrium 21 yang berlokasi di Solo Baru (Ari, www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html, akses 18 Maret 2024). Cineplex adalah sebuah konsep baru, dimana sebuah gedung bioskop memiliki lebih dari satu layar dalam satu studio. Cineplex-cineplex ini biasanya berada atau menjadi bagian dari kompleks pertokoan, pusat perbelanjaan, atau *mall* yang selalu menjadi tempat tujuan meluangkan waktu anak-anak muda, maupun menjadi tempat kiblat konsumsi yang terbaru dari masyarakat perkotaan. Biasanya, di sekitar cineplex tersebut juga tersedia restoran cepat saji, pusat wahana permainan, dan fasilitas pendukung lainnya.



Gambar 2. Bioskop Atrium 21 yang pernah ada di Solo, tepatnya di Solo Baru yang sekarang tinggal puing-puingnya saja. (Sumber: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=474292179890144&id=133300477322651&set=a.133629957289703>, diakses 10 Maret 2024)

Atrium 21 di Solo Baru adalah bioskop baru yang menawarkan fasilitas terbaik di masanya. Ruang tempat menyaksikan film dilengkapi dengan pendingin udara, kursi yang sangat nyaman, tata suara yang sudah menggunakan system dolby ultra stereo, area parkir yang sangat luas dan juga ruang lobby dengan desain mewah serta menawan. Melihat perkembangan yang dilakukan pesaingnya, maka bioskop-bioskop konvensional yang ada di kota Solo seperti Solo Theatre, President Theatre, New Fajar Theatre, Dhady Theatre, Galaxy Theatre mau tidak

mau juga harus mengadopsi konsep ini (Ari, www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html, akses 18 Maret 2024). Mereka harus berani menjawab tuntutan jaman. Meningkatnya produksi film yang ada dari luar yang terus beranjak naik dari tahun ke tahun, ditambah semakin beragamnya genre film yang ada, semakin mendorong minat masyarakat untuk datang ke bioskop menonton film yang tengah beredar sesuai dengan minat dan selera masing-masing. Sebagai hasilnya, tentunya hal tersebut juga membawa peningkatan kepada nilai bisnis hiburan bagi para pengusaha perfilman bioskop. Namun, cerita yang cukup menyedihkan juga terjadi pada perjalanan usaha perfilman bioskop di kota Solo. Beberapa bioskop di kota Solo, musnah luluh lantak menjadi abu akibat dibakar oleh massa yang tidak bertanggungjawab ketika kerusuhan Mei 1998 terjadi dan juga melanda kota Solo.

Hadir dan berkembangnya teknologi digital di akhir era 90-an, ditandai dengan lahirnya Laser Disc, VCD, DVD, munculnya stasiun-stasiun televisi swasta baru, serta diikuti dengan merebaknya teknologi komunikasi yang dinamakan internet. Pemunculan teknologi tersebut ke masyarakat memang tidak bisa dihindari, dan pada akhirnya juga menghantam usaha perfilman bioskop. Banyak bioskop di kota Solo tidak mampu membendung pengaruh derasnya arus teknologi ini ke masyarakat dengan strategi bisnis yang sesuai. Minat masyarakat untuk menonton dan hadir ke bioskop pun, akhirnya menurun dengan sangat drastis. Mereka lebih tertarik untuk menikmati film di tempat masing-masing melalui pemutar cakram digital, atau menikmati program siaran televisi yang ditawarkan oleh stasiun-stasiun televisi swasta yang baru dan memberi pilihan kepada mereka. Satu persatu bioskop limbung, gulung tikar dan tutup tak lama kemudian. Fenomena ini juga dialami oleh hampir semua pengusaha perfilman di seluruh tanah air.

Era kejayaan bioskop di kota Solo kini tinggallah kenangan semata. Generasi muda yang terlahir mulai tahun 90-an pun mungkin tidak memiliki pengalaman maupun memori yang kuat tentang bioskop di masa itu. Kebanyakan gedung-gedung bioskop di Solo banyak yang dirobohkan tak berbekas maupun berubah fungsi. Tidak ada penanda, bahwa gedung bioskop tersebut pernah hadir di kota Solo dan memberi penghiburan kepada siapapun yang datang ke sana. Kejayaan bioskop di kota Solo di masa lalu, kini hanyalah tinggal cerita.

Dari sejarah singkat perkembangan usaha perfilman di kota Solo khususnya yang berkaitan dengan pemutaran film di bioskop yang telah disampaikan di atas, maka usaha pembuatan dokumenter ekspositori yang bertemakan *Kehidupan dan Kesengsaraan Di Masa Lalu: Film dan Bioskop Di Kota Solo Dalam Kenangan* sebagai prototype program serial menjadi penting untuk diwujudkan. Dokumenter pendek ini dapat digunakan bagi siapa saja

untuk belajar dari pemahaman, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan keragaman pengalaman hidup di masa lalu para subjek atau narasumber ahli sejarah. Selain merupakan salah satu bentuk pertanggungjawaban lembaga pendidikan tinggi sebagai penghasil ilmu pengetahuan, khususnya di bidang film, sejarah, dan sosial budaya, hasil dari proses produksi dokumenter ini nantinya juga dapat diakses dan dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian artistik (penciptaan seni) ini adalah bagaimana menciptakan *prototype* program serial bertemakan *Kehidupan dan Kesengangan Di Masa Lalu: Film dan Bioskop Di Kota Solo Dalam Kenangan* yang berbentuk dokumenter pendek.

C. Pendekatan Pemecahan Masalah

Dokumenter ekspositori pendek ini nantinya akan menggunakan alur cerita linear yang disusun berdasarkan hasil dari beberapa wawancara terhadap subjek dan narasumber terkait. Untuk itu, dalam proses produksi dokumenter ekspositori ini agar *prototype* program serial yang dihasilkan sesuai dengan rancangan, maka proses pengerjaannya perlu dibagi secara sistematis menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

1. Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan tahap awal dalam memulai sebuah proses produksi. Adapun tahap praproduksi sebagai berikut:

a. Melakukan riset ide

Semua film dokumenter berangkat dari ide. Ide merupakan asumsi awal dari sebuah gejala atau fenomena sosial atau alam yang merupakan hasil dari pengalaman atau pengamatan yang pernah dilakukan oleh pembuat film (Tanzil, Ariefiansyah, Trimarsanto, 2010: 26). Ide tanpa riset dapat menjadi bumerang bagi pembuatnya. Maka dari itu diperlukan riset yang mendalam guna memperkuat ide awal karena sesuatu yang akan ditampilkan dalam dokumenter harus mempunyai data yang lengkap dan detail.

1) Observasi

Tahap pengumpulan data riset dengan melakukan observasi (pengamatan) partisipan (secara langsung) dengan berpartisipasi langsung dengan subjek atau narasumber. Peneliti ikut dalam kegiatan subjek dan mengamati sebagai sumber data penelitian. Pada tahap

observasi partisipan peneliti dapat mengamati subjek dengan seksama, melihat kegiatan keseharian subjek, mengamati perilaku subjek, hingga mengamati perasaan yang dirasakan oleh subjek.

2) Wawancara

Proses pengumpulan data dengan wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Sedangkan wawancara tidak terstruktur ialah wawancara yang peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun sistematis untuk pengumpulan datanya. Pedoman data yang digunakan hanya berupa point-point besar (Sugiyono, 2017: 138-141). Pada proses pengumpulan data secara wawancara dalam film dokumenter biasanya menggunakan wawancara tidak terstruktur. Peneliti belum mengetahui data yang akan diperoleh dari subjek, maka dari itu perlu menentukan dengan pasti permasalahan atau variabel yang harus diteliti. Bahkan dalam proses wawancara jika diperlukan melakukan wawancara dengan pihak-pihak lain yang saling terkait guna mendapatkan data yang lebih bervariasi namun tetap terfokus pada permasalahan yang sedang diteliti.

3) Studi pustaka dan dokumen

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi relevan dengan topik yang dijadikan acuan, pedoman, serta teori yang berkaitan. Pengumpulan data dapat berasal dari pustaka buku, artikel, *website*, foto, media cetak, media sosial.

4) Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan pernyataan yang ditemukan selama proses observasi. Membuat catatan lapangan yang merupakan hasil temuan selama proses riset menjadi pedoman dalam penyusunan proses selanjutnya yaitu pembentukan ide dan pengembangan cerita.

b. Membuat *film/program statement*

Film/program statement merupakan pesan utama yang ingin disampaikan melalui film (Tanzil, Ariefiansyah, Trimarsanto, 2010: 20). *Film/program statement* pada umumnya memiliki tema yang menarik, unik, tidak umum, hingga kontekstual guna mengajak penonton untuk berpikir lebih dalam tentang suatu masalah atau isu yang sedang diperbincangkan. Dalam *film/program*

statement, cerita dan narasi film/program digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film/program kepada penonton.

c. Menentukan gaya, pendekatan, dan struktur

Memilih gaya dan pendekatan film/program dokumenter, diperlukan untuk membantu dalam menentukan model pengemasan film. Penentuan gaya pendekatan di tahap awal dapat membantu berjalannya proses riset serta dapat mempengaruhi kualitas dan kesan yang diberikan kepada penonton.

- 1) Gaya, berkaitan dengan penampilan visual film tersebut. Beberapa gaya umum yang sering digunakan dalam produksi film/program dokumenter antara lain adalah gaya naratif, gaya dokumenter, dan masih banyak lagi. Gaya yang dipilih akan mempengaruhi bagaimana penonton melihat dan memahami isi dari film/program dokumenter tersebut.
- 2) Pendekatan, dalam produksi film/program dokumenter berkaitan dengan cara penyampaian cerita atau pesan dalam film. Beberapa pendekatan yang umum digunakan antara lain adalah pendekatan linear, non-linear, atau bahkan interaktif. Pendekatan yang dipilih akan mempengaruhi bagaimana penonton memahami cerita dan pesan yang disampaikan dalam film/program dokumenter tersebut.
- 3) Struktur, dalam produksi film/program dokumenter berkaitan dengan cara penyusunan cerita, plot, dan karakter dalam film, sementara untuk program dokumenter berkaitan dengan pembagian segmen program. Beberapa struktur yang umum digunakan antara lain adalah struktur tiga babak dan struktur flashback, atau bahkan struktur tidak linear. Struktur yang dipilih akan mempengaruhi bagaimana penonton mengikuti alur cerita dan memahami karakter-karakter dalam film atau isi program tersebut.

d. Menentukan alur cerita/segmen

Alur cerita merupakan uraian mengenai informasi-informasi penting sebagai penyampai pesan dalam film dokumenter. Sementara untuk program dokumenter lebih dikenal dengan pembagian atau susunan struktur segmen. Alur cerita menjadi penentu bagaimana mengawali cerita, menampilkan konflik permasalahan, hingga mengakhiri cerita. Sementara itu, pada umumnya untuk program dokumenter pembagian segmen program didasari oleh tema cerita

yang hendak disampaikan di setiap segmen. Hal yang penting dalam menentukan alur cerita maupun segmen program adalah data dan fakta yang dimiliki.

2. Produksi

Tahapan produksi merupakan tahapan dimana program mulai diproduksi dan melakukan pengambilan gambar. Pada tahapan ini dibagi menjadi dua yakni wawancara dan pengambilan gambar.

a. Wawancara

Wawancara pada tahapan ini bukanlah wawancara sebenarnya yang telah lebih dulu dilakukan pada saat riset. Wawancara pada tahap ini merupakan proses perekaman adegan wawancara terhadap subjek atau narasumber, dengan menggunakan alat perekam gambar dan suara. Sutradara diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat wawancara ini menjadi menarik, tidak kaku dan membuat subjek terlihat sedang menceritakan pengalamannya bukan hanya sekedar menjawab pertanyaan (Ayawaila, 2008: 97).

b. Pengambilan gambar

Setelah di tahap praproduksi proses perencanaan selesai, masuk ke dalam tahap pengambilan gambar sesuai dengan *shooting script*. Sutradara bekerja sama dengan para pemain dan rekan kerja untuk merealisasikan apa yang telah direncanakan dalam *shooting script*. Perekaman disesuaikan berdasarkan *shooting script*, yang sebelumnya telah disusun sutradara. Pengambilan gambar digunakan untuk memperkuat informasi yang hendak disampaikan di dalam program.

3. Pascaproduksi

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan program. Hasil rekaman gambar mulai masuk pada tahapan editing visual dan editing audio. Tugas sutradara pada pascaproduksi memiliki beberapa tugas yakni membuat transkrip wawancara, naskah editing dan juga naskah narasi untuk memberikan gambaran dan mempermudah editor dalam melakukan editing audio visual, serta memastikan editor melakukan editing sesuai dengan naskah yang telah dibuat (Tanzil, Ariefiansyah, dan Trimarsanto, 2010: 104-112). Pada tahap inilah program dokumenter yang telah dinyatakan selesai melalui proses editing, selanjutnya dapat disajikan kepada penonton.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA/SUMBER PENCIPTAAN

A. *State of The Art* dan Kebaruan

1. Tinjauan Kekaryaannya

Pada 11 Februari-6 Juni 2022 yang lampau, dihelat sebuah pameran di Rijksmuseum Amsterdam, Belanda dengan judul tajuk pameran adalah *Revolusi! Indonesia Independent*. Terdapat lebih dari 20 kisah pribadi yang menceritakan sejarah Indonesia merdeka. Mulai dari kisah bagaimana perjuangan seseorang, bagaimana negosiasi berlangsung, bagaimana propaganda dilakukan hingga bagaimana revolusi menentukan kehidupan rakyat. Serdadu, seniman, politisi, diplomat, dan jurnalis—setiap orang memiliki perspektif yang berbeda-beda atas revolusi kemerdekaan Indonesia. Pameran *Revolusi! Indonesia Independent* adalah pameran tentang objek, seni, dan kisah-kisah atas perjuangan kemerdekaan Indonesia dalam kurun waktu 1945-1949, dilihat dari kaca mata orang-orang yang menjalaninya.



Gambar 3. Poster pameran bertajuk *Revolusi! Indonesia Independent* di situs resmi Rijksmuseum

(Sumber: <https://www.rijksmuseum.nl/en/press/press-releases/revolusi-indonesia-independent>, diakses pada Selasa, 19 Maret 2024)

Komunitas seni, peneliti dan pendongeng visual yang berbasis di Amsterdam, *Beyond Walls*, diundang oleh Rijksmuseum untuk mengarahkan dan memproduksi serangkaian potret film keturunan Indonesia untuk diikutsertakan dalam pameran tersebut. Melalui karya potret film yang berjudul *Revolusi!, Beyond Walls* membuat potret film tentang 20 kisah pribadi, yang menunjukkan ‘bagaimana cita-cita Indonesia merdeka diupayakan dengan sungguh-sungguh; bagaimana revolusi diperjuangkan, bagaimana negosiasinya, bagaimana revolusi disebarluaskan dan bagaimana revolusi menentukan kehidupan manusia’.



Gambar 4. Tampilan *screenshot* potret film 10 subjek dari karya potret film yang berjudul *Beyond Walls: Afterlives of Revolution* (Sumber: <https://www.insideindonesia.org/editions/edition-150-oct-dec-2022/afterlives-of-revolution>, diakses pada Selasa, 19 Maret 2024).

Beyond Walls diundang untuk bekerja dengan tim kuratorial untuk memilih sepuluh cerita berdasarkan pilihan objek, dan untuk mengarahkan serta memproduksi potret film. Keseimbangan yang seimbang antara perspektif yang berpusat pada ‘Indonesia’ dan ‘Belanda’ menjadi pertimbangan penting dalam pameran tersebut. Awalnya karya potret film ditujukan untuk halaman pameran *online*, namun setelah pihak museum melihat hasilnya, mereka memutuskan untuk menjadikannya sebagai bagian dari pameran fisik. Potret film yang diberi judul *Beyond Walls: Afterlives of Revolution* ini ditonton oleh banyak orang. Ketika pameran ditutup pada bulan Juni 2022, 120.000 pengunjung menonton kisah-kisah pribadi ini di Rijksmuseum dan film-film tersebut memiliki lebih dari setengah juta penonton unik secara *online* (*Beyond Walls*, www.insideindonesia.org/editions/edition-150-oct-dec-2022/afterlives-of-revolution, akses 19 Maret 2024).

Melalui proyek potret film yang menjadi bagian dari pameran ini, peneliti mendapatkan referensi yang cukup kuat dalam hal bagaimana menyampaikan cerita individu warga masyarakat biasa menggunakan media audiovisual, dengan bidang sejarah sebagai tema besarnya. Pengalaman hidup para pendongeng dalam serial ini memberi penonton jendela untuk menyaksikan revolusi melalui mata mereka. Mengabadikan momen tertentu dalam waktu. Karya ini juga merupakan bentuk kolaborasi bagaimana masyarakat melalui cerita mereka bekerjasama dengan *Beyond Walls*, bercerita bukan tentang mereka, dengan harapan bahwa potret film tersebut dapat menciptakan ruang di mana masyarakat dapat didengar dan dilihat. Penelitian artistik yang diusulkan, juga diharapkan dapat menjadi bentuk kolaborasi yang baik antara peneliti dan subjek/narasumber (warga masyarakat), mengangkat tema sejarah pada wilayah budaya populer di masyarakat.

Penelitian artistik (penciptaan seni) yang berkaitan dengan dokumenter ekspositori bertemakan sejarah lokal di Indonesia masih minim dan tidak banyak. Ada beberapa tulisan populer, namun sedikit sekali buku hingga artikel ilmiah yang membahas tentang pemanfaatan media audiovisual hingga proses kreatif mewujudkan sebuah film atau program dokumenter ekspositori yang penting namun tetap menarik, terlebih yang bertemakan sejarah khususnya sejarah lokal budaya populer. Meski demikian, penelitian humaniora dengan tema atau cakupan topik tentang sejarah lokal atau budaya populer di Indonesia memang sudah banyak jumlahnya. Bahkan ditulis oleh para peneliti-peneliti asing yang memiliki minat terhadap sejarah lokal di Indonesia. Melalui penelitian artistik yang diusulkan ini, peneliti berusaha menampilkan cerita-cerita yang secara historis mungkin terpinggirkan atau diabaikan, namun dunia perlu mendengarnya dalam bentuk dokumenter ekspositori pendek.

2. Tinjauan Kepustakaan

Buku dengan judul *Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah* yang ditulis oleh Dr. Rahayu Permana, M.Hum, merupakan buku yang ringkas namun isinya cukup lengkap sehingga dapat membantu pengusul mengetahui hal-hal apa saja yang harus dipahami berkaitan dengan sejarah lokal. Buku ini diawali dengan pembahasan mengenai kajian tentang konsep, teori, generalisasi, metodologi dan historiografi sejarah. Pada bagian kedua buku ini membahas pengertian, tujuan dan manfaat sejarah lokal. Selanjutnya, penulis memaparkan dua hal, yakni pengertian nilai dan nilai itu sendiri di dalam sejarah lokal. Poin penting pada bagian ketiga adalah bahwa sejarah lokal dapat dijadikan sumber nilai dalam pembelajaran, yang selama ini diabaikan. Pemaparan fakta, konsep dan generalisasi tampaknya masih mendominasi kelas-kelas sejarah sampau saat ini sehingga harapan pembentukan karakter dan jatidiri melalui pembelajaran sejarah (lokal) masih jauh dari harapan. Bentuk buku yang kecil menjadikan pembahasan materi menjadi ringkas. Namun demikian, sebagai referensi penelitian buku ini menjadi penting untuk menambah referensi ketika pengusul berencana membuat dokumenter ekspositori pendek bertemakan tentang sejarah lokal dunia hiburan (film dan bioskop) terkait peran dan pengaruhnya bagi warga masyarakat kota Surakarta di masa lalu.

Buku referensi selanjutnya adalah *Documentary Making for Digital Humanists* yang ditulis oleh Darren R. Reid dan Brett Sanders. Buku ini menjadi panduan lapangan yang lengkap dan komprehensif tentang cara-cara di mana teknologi digital dapat

membuka jalan bagi penelitian dan pedagogis yang baru. Buku ini sangat membantu peneliti di dalam memahami proses intelektual dan praktis dalam menciptakan media digital dan proyek dokumenter. Secara lebih lanjut, buku ini menunjukkan jalan bagi para peneliti yang tertarik untuk menggunakan sarana di luar kata-kata tertulis untuk menyebarkan karya mereka. Tentunya bidang humaniora digital yang sedang berkembang, memerlukan buku ini sebagai panduan praktis untuk memfasilitasi interaksi humanis dengan pembuatan film digital, dan untuk memberdayakan para peneliti untuk membuat dan mendistribusikan artefak audio-visual media baru.

Buku referensi ketiga adalah buku yang cukup esensial dan sering digunakan menjadi referensi bagi para pembuat dokumenter di hari ini. Buku ini memiliki judul *Creative Documentary Theory and Practice*, yang ditulis oleh Wilma De Jong, Jerry Rothwell, Erik Knudsen. Isi dari buku ini dapat menjadi panduan inovatif produksi, yang secara komprehensif membantu peneliti untuk dapat mengembangkan ide, metode, dan pemahaman kritis guna mendukung keberhasilan pembuatan dokumenter. Melalui buku ini juga peneliti mendapatkan tambahan pengetahuan tentang konteks produksi kontemporer, membekali peneliti juga dengan pemahaman tentang kreativitas dan bagaimana menyampaikan cerita visual dengan teknik yang lebih baik. Secara garis besar buku referensi ini mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, menguraikan konteks produksi kontemporer, institusional, praktis, dan finansial, yang pada akhirnya akan selalu mendorong inovasi dan orisinalitas.

Buku *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang Susah* karya Chandra Tanzil, Rhino Ariefiansyah, dan Tonny Trimarsanto. Melalui buku ini peneliti dapat memahami tahapan-tahapan yang perlu diketahui dan dilakukan pengkarya dalam proses produksi dokumenter. Buku ini menyajikan penjelasan yang sangat jelas dan mudah dimengerti tentang setiap aspek produksi dokumenter mulai dari bagaimana merumuskan gagasan, melakukan riset, membuat desain produksi hingga panduan pada tahap editing, sehingga buku ini menjadi pilihan sebagai buku pendukung bagi peneliti dalam memahami proses produksi dokumenter.

Buku *Dokumenter: Dari Ide Sampai Produksi* karya Gerzon R. Ayawaila, membahas pentingnya pendekatan yang digunakan dalam mencapai penuturan yang sesuai dengan perspektif peneliti. Buku ini berisi tentang proses pembuatan program dokumenter mulai dari menentukan ide, merumuskan konsep, praproduksi, produksi, hingga pasca produksi. Buku ini menjadi salah satu acuan bagi peneliti dalam memahami tahapan seluruh proses pembuatan dokumenter secara baik dan benar.

Buku berjudul *Menjadi Sutradara Televisi: dengan Single dan Multi-Camera* karya Naratama, berisi tentang bagaimana penyutradaraan program dokumenter dan menjelaskan tentang apa saja yang harus diperhatikan dalam penyutradaraan program dokumenter. Buku ini memberikan penjelasan tentang berbagai aspek yang harus diperhatikan oleh seorang sutradara, mulai dari perancangan konsep ide, hingga ke tahap produksi dan pasca produksi. Pada pembahasan teknik penyutradaraan dokumenter, Naratama memberi penekanan bahwa seorang sutradara harus memiliki pengetahuan luas tentang aspek teknis dan non-teknis. Melalui buku ini, peneliti dapat memahami tugas dan tanggung jawab seorang sutradara program dokumenter dengan lebih jelas.

Buku *Introduction to Documentary* karya Bill Nichols memberikan pemahaman tentang definisi, ciri-ciri, elemen, kelebihan dan kekurangan yang melekat pada gaya dokumenter ekspositori. Pada bab penjelasan *What Types of Documentary Are There* dijelaskan tipe-tipe gaya dokumenter. Penjelasan yang rinci menjadikan pemahaman tentang gaya dokumenter ekspositori dan perbedaannya dengan gaya yang lain membantu peneliti memahami batasan sekaligus potensi yang bisa dioptimalkan melalui pilihan terhadap gaya ekspositori.

B. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian 5 Tahun Kedepan



Penelitian Penerapan Gaya Dokumenter Ekspositori	Penelitian Media Elektronik (<i>E-Learning</i> Berbasis Web)	Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Kuliah Sejarah Film	Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Dokumenter	Penelitian Dokumenter Interaktif Sejarah Film
Luaran: Prototype dokumenter ekspositori pendek	Luaran: Prototype bahan ajar berbasis web/LMS	Luaran: Perbaikan praktik pembelajaran	Luaran: Mengembangkan bahan ajar cetak atau non cetak	Luaran: Mengembangkan dokumenter interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian artistik ini mencakup produksi dokumenter ekspositori pendek dengan mengangkat tema sejarah pada wilayah budaya populer, bagaimana film dan bioskop hadir pada kisaran era sebelum tahun 2000an memberi pengaruh bagi kota Surakarta dan warga masyarakat yang tinggal di dalamnya.

B. Sumber Data

Penelitian ini memanfaatkan sumber data berupa:

1. Sumber kepustakaan, mengenai hal-hal yang berkaitan dengan budaya populer (film dan bioskop) khususnya di kota Surakarta.
2. Subjek atau narasumber, yang dimaksud adalah warga masyarakat yang dianggap memiliki keterkaitan cukup kuat dengan tema khususnya peristiwa dan lokasi tema di kota Surakarta. Subjek atau sumber ini diharapkan mampu menceritakan pengetahuan, pengalaman, dan yang mereka miliki.
3. Dokumen, yaitu hasil pencatatan baik apakah itu resmi maupun yang tidak resmi.

C. Teknik Pengumpulan Data Cerita

Berdasarkan bentuk penelitian dan berbagai jenis kemungkinan sumber data, maka teknik pengumpulan data cerita yang dipergunakan di dalam penelitian ini adalah:

1. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk mengungkapkan, mencari berbagai informasi dari sumber-sumber yang berkaitan dengan masalah penelitian. Hampir sama dengan pengertian sebelumnya, definisi studi dokumentasi menurut Arikunto (2010: 236) adalah bahwa studi dokumentasi merupakan suatu teknik yang digunakan dan mencari data mengenai hal-hal atau catatan-catatan, buku-buku, surat kabar, prasasti, kajian kurikulum dan sebagainya. Dokumentasi biasanya juga dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari katalog, booklet, leaflet, poster, publikasi, serta peristiwa yang bertautan dengan dokumenter dan terjadi atau dijumpai ketika

penelitian berlangsung.

2. Studi pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik lainnya yang dapat mendukung dalam proses pelaporan penelitian. Pendapat lain seperti yang disampaikan oleh Nazir (2013: 93) menyatakan bahwa studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dipecahkan. Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Studi pustaka juga dilakukan agar peneliti mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai dasar perbandingan antara teori dengan praktiknya di lapangan. Data sekunder dapat diperoleh melalui studi pustaka dengan cara membaca berbagai sumber literatur, hasil kajian dari penelitian sebelumnya serta sumber-sumber lain yang relevan, bahkan hingga *browsing* di internet.

D. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model interaksi analisis data kualitatif berdasarkan metode penelitian lapangan. Pemilahan secara klasifikasi dan identifikasi data dilakukan untuk mendapatkan hasil yang tepat sekaligus akurat. Selain itu, model yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif dalam penelitian ini juga dengan menerapkan sistem siklus (Rohidi, 1992: 19-20), artinya peneliti selalu bergerak dan menjelajahi objeknya selama proses berlangsung.

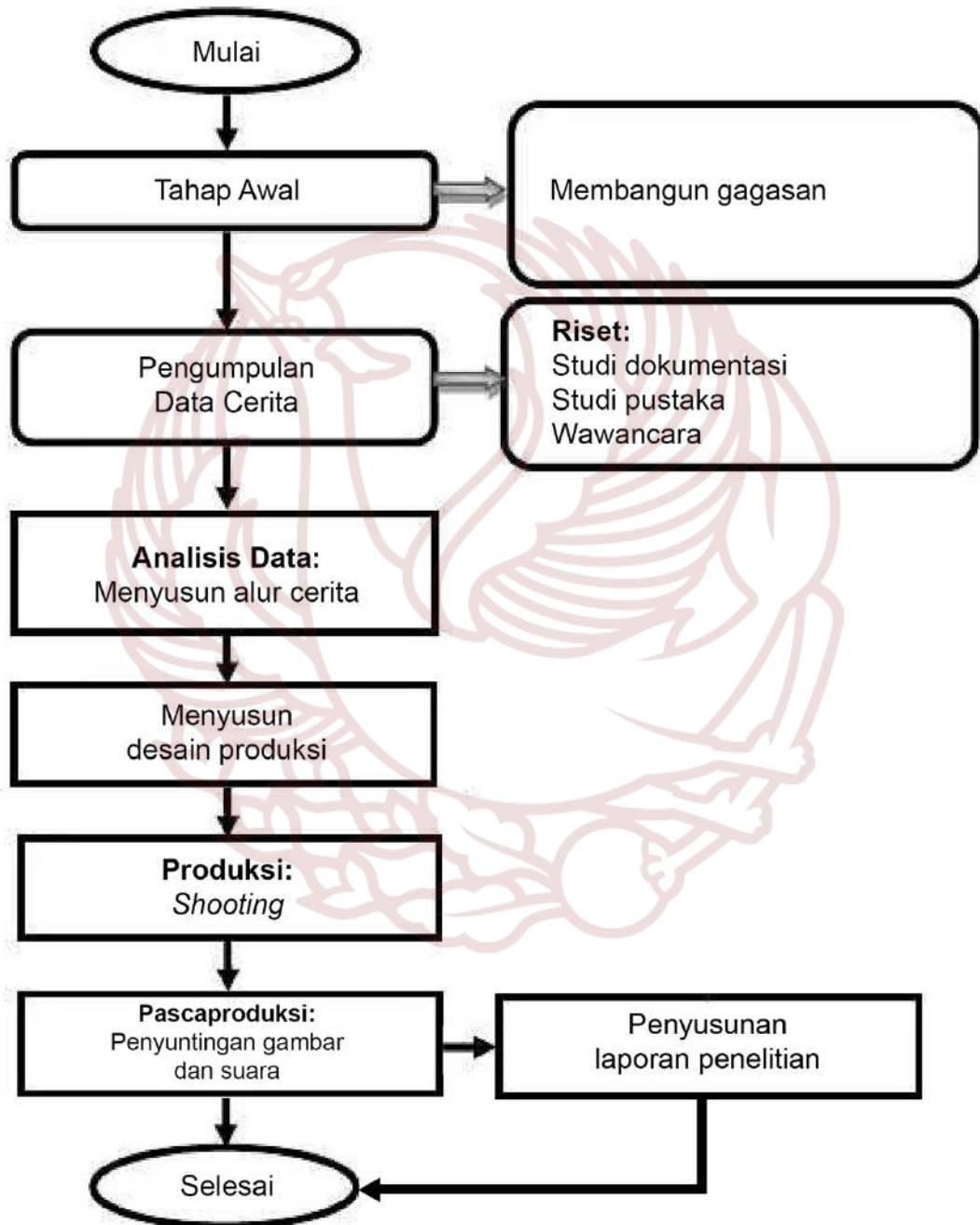
E. Metode Penciptaan

Metode ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan subjek atau narasumber cerita.
2. Mempersiapkan daftar pertanyaan bagi subjek atau narasumber berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya.
3. Tahapan teknisalisasi: persiapan peralatan pendukung hingga eksekusi perekaman subjek atau narasumber sesuai konsep yang dirancang.
4. Tahapan finalisasi: memilih dan menyusun hasil perekaman audiovisual serta

mengemas tampilan akhirnya menjadi sebaik mungkin, dengan mempertimbangkan konten testimoni dan aspek-aspek teknik yang menyertai maupun ditambahkan pada hasil akhir.

F. Diagram Alir Penelitian



G. Luaran Penelitian

Luaran penelitian adalah prototype dokumenter ekspositori pendek yang kemudian

dicatatkan dalam HAKI, proses kreatifnya juga dituliskan ke dalam bentuk artikel ilmiah.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Karya

Memorabilia, judul *prototype* program dokumenter pendek yang dipilih, mengangkat dan memperkenalkan tema budaya populer yang (pernah atau masih) ada pada masyarakat kota Solo, melalui pendekatan dari sudut pandang sejarah lokal. Fenomena menonton film di bioskop, khususnya di kota-kota besar seperti Solo, merupakan cerminan dari evolusi budaya populer. Lebih dari sekadar hiburan, bioskop telah menjadi ruang sosial, wadah ekspresi, dan bahkan sarana pendidikan bagi masyarakat. Di masa lalu, sebelum era digitalisasi yang masif, bioskop memiliki peran yang sangat sentral dalam kehidupan masyarakat.

Pemilihan tema tentang budaya populer menonton film di bioskop di Kota Solo pada masa lalu sebagai objek kajian film dokumenter memiliki landasan yang kuat. Pertama, bioskop pada masa lalu bukan sekadar tempat menonton film, melainkan juga menjadi ruang publik yang penting. Di sini, masyarakat dari berbagai latar belakang bertemu, berinteraksi, dan berbagi pengalaman. Film-film yang diputar seringkali menjadi pemantik diskusi dan perdebatan, sehingga membentuk opini publik dan memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap berbagai isu sosial.

Kedua, bioskop juga merupakan cerminan dari sejarah dan perkembangan suatu kota. Arsitektur bioskop, film-film yang diputar, serta kebiasaan penonton dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi sosial, ekonomi, dan politik pada masa itu. Dengan demikian, film dokumenter tentang bioskop di Solo dapat menjadi sumber informasi berharga bagi para sejarawan, sosiolog, dan antropolog.

Terakhir, nostalgia terhadap masa lalu seringkali menjadi daya tarik tersendiri. Bagi generasi yang tumbuh di era di mana bioskop masih menjadi pusat hiburan utama, menonton film dokumenter tentang bioskop di masa lalu dapat membangkitkan kenangan indah dan rasa rindu akan masa lalu. Selain itu, film dokumenter ini juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan warisan budaya kepada generasi muda yang mungkin kurang familiar dengan dunia bioskop klasik.

1. Identitas Dokumenter Pendek

- a. Judul : *Memorabilia*
- b. Genre : dokumenter

- c. Durasi : 17:14
- d. Teknik produksi : *Multicamera*
- e. Tema karya : Budaya populer di masa lalu dan masa kini
- f. Segmentasi penonton : Semua kalangan
- g. Bahasa : Indonesia



Gambar 5. Desain poster dokumenter pendek *Memorabilia*

2. Sinopsis

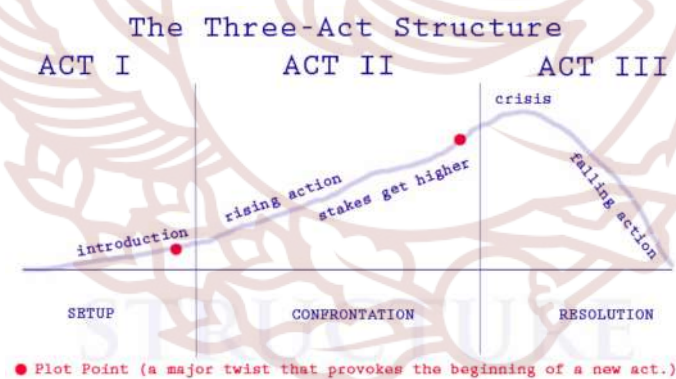
Ari Headbang, seorang pengamat budaya sinema di Solo, mencari, mengumpulkan informasi dan data mengenai perkembangan layar dan budaya menonton film di Solo dari masa ke masa. Namun kesulitan akses informasi dan kurangnya pengarsipan dokumen dari Dinas Kearsipan Daerah serta rentang waktu yang hampir satu abad, membuat penggalian informasi yang valid dan kredibel menjadi semakin sulit. Pelaku usaha dan penikmat film yang tidak muda lagi dengan ingatan yang terbatas, bangunan bioskop yang telah runtuh, direkonstruksi, dan beralihfungsi menjadi bangunan lain, menambah daftar panjang kesulitan penelusuran sejarah ke masa lalu yang dilakukannya.

B. Visualisasi Karya

Dokumenter *Memorabilia* menggambarkan realita dalam bentuk audio visual dengan menggunakan dua hal utama yang menjadi fokus peneliti sebagai produser dalam mewujudkan prototype program dokumenter yaitu menggunakan gaya ekspositori dikombinasikan dengan observasional, dengan segmentasi penayangan yang dibagi berdasarkan struktur cerita tiga babak.

1. Struktur cerita tiga babak

Dokumenter *Memorabilia* memiliki durasi 17 menit, dan cerita dalam dokumenter ini dibagi menjadi tiga babak. Agar efektif menyampaikan opini, film dokumenter harus memiliki alur cerita yang jelas. Meskipun didasarkan pada data dan fakta, penyampaian cerita dalam film dokumenter tetap harus bersifat naratif dan mengandung unsur dramatik. Alur cerita yang menarik akan membantu penonton menyerap informasi secara lebih mudah dan mendorong mereka untuk terlibat dengan isu yang diangkat (Tanzil, Ariefiansyah, dan Trimarsanto, 2010:2). Alur cerita, dalam dokumenter dibuat berdasarkan data dari hasil proses riset. Bahan baku ini akan memainkan peran penting dalam tahapan-tahapan bertutur.



Gambar 6. Struktur cerita tiga babak

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>, diakses 20 Oktober 2024)

Mengikuti model tiga babak yang diusulkan Rabiger dan Hermann, dokumenter *Memorabilia* menyajikan cerita secara bertahap (Rabiger dan Hermann, 2020:139). Babak pertama, sesuai dengan teori, berfungsi sebagai pengenalan. Di sini, penonton diajak berkenalan dengan subjek utama, Ari *Headbang*, serta konteks permasalahan yang diangkat, yakni bagaimana budaya menonton film di bioskop yang dilakukan oleh masyarakat Solo, menarik perhatian seseorang. Berikut ini adalah inti cerita dari babak pertama, yang merupakan bagian penjelasan tentang subjek utama:

Ari, seorang kolektor memorabilia film yang juga aktif di komunitas pecinta

sejarah Solo, tinggal di sebuah rumah di gang sempit. Di rumahnya yang tenang, ia menyimpan berbagai koleksi yang berkaitan dengan dunia perfilman. Minatnya terhadap sejarah bioskop Solo semakin terasah setelah mengikuti jejak ayahnya yang juga seorang kolektor. Sebagai anggota Solo Heritage Society (SHS), ia merasa terpanggil untuk melestarikan sejarah perfilman kota Solo. Melalui penelitian yang ia lakukan, Ari berupaya mengumpulkan data yang lebih lengkap dan akurat mengenai bioskop-bioskop di Solo. Ia berencana untuk melakukan verifikasi data dengan cara berkoordinasi dengan pihak-pihak yang memiliki data primer, seperti pemilik bioskop dan dinas kearsipan.

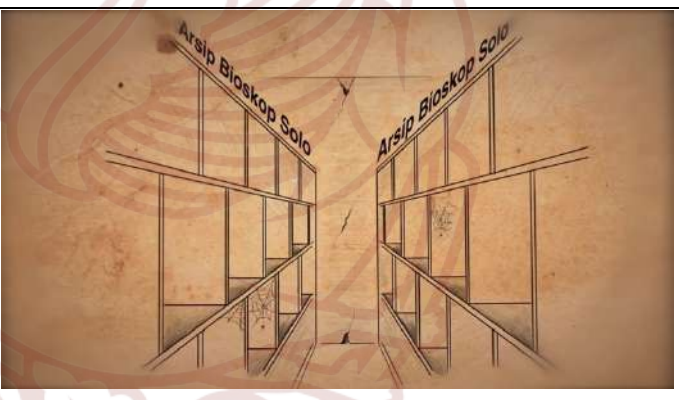
Babak I (Pengenalan Subjek dan Tema Cerita)	
00:00 – 07:59	
Subjek utama, Ari Headbang menunjukkan sekumpulan koleksi arsip-arsip yang dimiliki dan tersimpan di rumahnya	
Judul utama prototype dokumenter <i>Memorabilia</i>	
Ari memberi penjelasan tentang awal mula ketertarikannya menonton film di bioskop	

Gambar yang menunjukkan lokasi-lokasi bioskop di Kota Solo pada masa lampau	
--	--

Berada di tengah atau babak kedua, bagian ini berisi tentang usaha atau aktivitas karakter memecahkan masalah (Rabiger dan Hermann, 2020:140). Pada bagian babak kedua ini, persoalan yang dihadapi subjek utama mulai hadir dan perlu dicari jalan keluarnya:

Dalam upaya meneliti sejarah bioskop di Solo, Ari menghadapi tantangan besar karena minimnya dokumentasi yang tersedia. Ia berupaya mencari informasi dari berbagai sumber, mulai dari Pak Gian yang memiliki pengalaman langsung dengan bioskop-bioskop dulu hingga Dinas Kearsipan Kota Surakarta.

Babak II (Pembahasan Persoalan Tema) 08:00 –12:22	
Gambar pembuka babak II adalah Pasar Gedhe, lokasi dimana narasumber berikutnya (Pak Gian) bekerja	
Pak Gian, mantan salah satu pemilik bioskop di Kota Solo pada masa lampau	

Ilustrasi kebakaran yang melanda bioskop President Theatre	
Wawancara dengan narasumber dari Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Surakarta	
Ilustrasi keadaan arsip tentang bioskop Kota Solo	

Pada babak ketiga, menuju klimaks cerita, permasalahan yang membelit subjek utama semakin beragam. Namun, di saat yang sama, usaha untuk mengambil tindakan sudah mulai muncul:

Perjalanan pencarian data Ari menghasilkan perasaan campur aduk. Meskipun telah bertemu dengan beberapa pihak terkait, hasilnya tidak sepenuhnya memuaskan. Sebagai upaya lanjutan, Ari mengunjungi bekas lokasi bioskop UP Theatre dan Daddy Theatre untuk mengenang masa lalu. Dari pengalamannya ini, Ari semakin menyadari pentingnya merawat ingatan kolektif.

Babak III (Resolusi)

12:23 – 17:01

Gambar babak ini diawali dengan tulisan penanda Kota Solo



Ari menelusuri jalan hendak menunjukkan bangunan yang dulunya merupakan bioskop modern pertama di Kota Solo



Ari bercerita mengenai bangunan yang dulunya adalah bioskop penting di Kota Solo



Tidak hanya satu gedung saja, gedung lainpun mengalami nasib yang sama dan berubah fungsi seiring dengan tuntutan perkembangan jaman.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Memorabilia adalah sebuah dokumenter yang bertujuan untuk mengabadikan sejarah bioskop di Solo. Dokumenter ini lahir dari keprihatinan akan perubahan zaman yang mengancam kelestarian warisan budaya tersebut. Dengan mengikuti perjalanan Ari Headbang, dokumenter ini ingin menyampaikan pesan penting tentang pentingnya melestarikan sejarah dan memotivasi penonton untuk turut berperan dalam upaya pelestarian tersebut.

Proses kreatif dokumenter *Memorabilia* terbagi menjadi tiga fase: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahap riset yang mendalam menjadi fondasi kuat bagi dokumenter ini. Selain mengumpulkan informasi, riset juga bertujuan untuk membangun kepercayaan narasumber sehingga proses pengambilan gambar berjalan lancar. Kolaborasi yang erat antara sutradara dan kru produksi dalam hal teknis kreatif menjadi faktor penting dalam menangkap ekspresi dan emosi narasumber secara autentik.

Proses kreatif dalam dokumenter *Memorabilia* melibatkan penerapan struktur tiga babak secara iteratif. Sutradara dan editor bekerja sama untuk membangun narasi yang kuat dengan cara menyusun potongan-potongan adegan dan wawancara, serta memilih visual yang menarik. Proses ini berlangsung secara berulang hingga terbentuk struktur cerita yang utuh dan memuaskan.

Tujuan utama dari struktur tiga babak dalam dokumenter *Memorabilia* adalah untuk memberikan pengalaman yang mendalam kepada penonton. Melalui alur cerita yang terstruktur dengan baik, penonton diajak untuk memahami dan menghargai apa yang dilakukan oleh Ari Headbang dalam usahanya melestarikan arsip-arsip tentang film di Kota Solo yang dapat menjadi cermin gambaran bagaimana situasi sosial budaya yang ada di masyarakat pada masa lampau.

B. Saran

Proses pembuatan film dokumenter memerlukan perencanaan yang cermat, terutama pada tahap praproduksi. Konsep yang solid dari setiap tim kreatif sangat krusial untuk menciptakan keselarasan dan efisiensi dalam produksi. Riset yang mendalam menjadi fondasi dalam penulisan draf naskah, meskipun terdapat kemungkinan penyesuaian saat proses produksi, namun draf naskah tetap menjadi panduan penting dalam membangun alur cerita.

Struktur cerita tiga babak dapat membantu memberikan kemudahan dalam menyusun alur cerita. Kekurangannya adalah adanya kemungkinan menghasilkan kesan membosankan, karena hanya mengikuti sepenggal waktu dari subjek dan narasumber serta membiarkan semua peristiwa berjalan begitu saja. Oleh karena itu perlu dilakukan penyuntingan secara kreatif dengan menambahkan sentuhan-sentuhan grafis yang menarik guna mengantisipasi kebosanan yang mungkin terjadi pada penonton.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Arikunto S., 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayawaila, Gerzon R., 2008. *Dokumenter dari Ide Sampai Produksi*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Moh. Nazir, 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dafna Ruppin, 2016. *The Komedi Bioscoop: The Emergence of Movie-Going in Colonial Indonesia, 1896-1914*. Bloomington, Indiana: John Libbey Publishing.
- Miles, Matthew dan Michael Huberman, 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Tjetjep Rohendi Rohidi, Terjemahan. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)
- Rabiger, Michael dan Courtney Hermann, 2020. *Directing the Documentary*, 7th Edition. Oxfordshire: Routledge
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanzil, Chandra dan Rhino Ariefiansyah, dan Tonny Trimarsanto, 2010. *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang – Gampang Susah*. Jakarta: IN-DOCS.

JURNAL:

- Dafna Ruppin & Nadi Tofighian, 2016. *Moving pictures across colonial boundaries: the multiple nationalities of the American Biograph in Southeast Asia*. Early Popular Visual Culture, 14:2, 188-207

SITUS INTERNET:

- Kabutinstitute.blogspot.id (22 Februari 2009). Diakses pada 18 Maret 2024, dari <https://kabutinstitut.blogspot.com/2009/02/sejarah-bioskop-di-solo.html>
- Kampungnesia.org (8 Januari 2018). Diakses pada 19 Maret 2024, dari <http://www.kampungnesia.org/berita-bioskop-kota-solo-sedari-doeloe-djadi-perhatian-insani.html>