

LAPORAN PENELITIAN

***THE FILMIC REPRESENTATION OF THE CITY OF SEMARANG
FROM TWO CONTEMPORARY DOCUMENTARIES***



Oleh:

Ketua: G.M. Adhyanggono, PhD (05811999225)

Anggota: Y. Yogi Tegar Nugroho, S.Sn., M.A. (05812018322)

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

JULI

2020

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN INTERNAL

1. Judul Penelitian : *The Filmic Representation of the City of Semarang from Two Contemporary Documentaries*
2. Kode>Nama Rumpun Ilmu :
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : G.M. Adhyanggono, S.S., MA., PhD.
 - b. NIDN/NPP : 0616107401/05811999225
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - d. Program Studi : Sastra Inggris – *Digital Performing Arts*
 - e. Nomor HP : 081224141161
 - f. Alamat Surel (e-mail) : adhy@unika.ac.id
 - g. Bidang Keahlian : *Film and Cultural Studies*
4. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Y. Yogi Tegar Nugroho, S.Sn., M.A.
 - b. NIDN/NPP : /05812018322
 - c. Jabatan Fungsional/Gol. : -
5. Lokasi Penelitian : Kota Semarang
6. Jangka Waktu Penelitian : 10 bulan (Oktober 2019 – Juli 2020)
7. Desain dan Jenis Penelitian : *Qualitative Desk Research*
8. Luaran penelitian : *a research article for journal publication*
9. Biaya Penelitian : Rp 6.513.000
10. Sumber Dana : Universitas

Mengetahui
Dekan,

B. Retang Wohangara, S.S., M.Hum
NIP/NPP. 0581.1999.230

Semarang, 11 Juli 2020

Ketua Peneliti,



G.M. Adhyanggono, PhD.
NIP/NPP 058.1.1999.225

Menyetujui
Kepala LPPM,

Dr. Berta Berti Retnawati, MSi.
NIP/NPP.0851.1998.219

LEMBAR IDENTITAS

1. Judul Penelitian : *The Filmic Representation of the City of Semarang from Two Contemporary Documentaries*

2. Ketua Peneliti
 - a. Nama dan gelar : G.M. Adhyanggono, S.S., M.A., PhD.
 - b. NIDN/NPP : 0616107401/05811999225
 - c. Jenis kelamin : Pria
 - d. Pangkat/Golongan : Penata Tingkat I/III d
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - f. Bidang Keahlian : Film dan Studi Budaya

3. Anggota Peneliti
 - a. Nama dan gelar : Y. Yogi Tegar Nugroho, S.Sn., M.A.
 - b. NIDN/NPP : /05812018322
 - c. Jenis kelamin : Pria
 - d. Pangkat/Golongan : -
 - e. Jabatan Fungsional : -
 - f. Bidang Keahlian : Musik dan Manajemen Seni Pertunjukkan

4. Lokasi Penelitian : Kota Semarang

5. Jangka Waktu Penelitian : 10 bulan (Oktober 2019 – Juli 2020)

**BERITA ACARA
REVIEW PENELITIAN**

Pada hari ini _____ tanggal ____ bulan _____ tahun 2020 telah dilaksanakan review (I/II/III *) Penelitian:

Judul : *The Filmic Representation of the City of Semarang from Two Contemporary Documentaries*

Ketua Peneliti : G.M. Adhyanggono, PhD.
Reviewer : _____

RUBRIK PENILAIAN PROPOSAL/HASIL/LAPORAN AKHIR*)

| POIN PENILAIAN | PROSENTASE | NILAI* | CATATAN |
|--------------------------------------|-------------------|---------------|----------------|
| Perumusan Masalah | 20% | | |
| Metodologi | 20% | | |
| Urgensi Penelitian | 20% | | |
| Kaitan Penelitian dengan Rekam Jejak | 25% | | |
| Kaitan dengan Penelitian Mahasiswa | 15% | | |
| TOTAL | | | |

* Skala penilaian 60 – 100

Berdasarkan hasil review perlu /tidak perlu *) adanya perbaikan sesuai dengan catatan terlampir.

Usulan perbaikan

Demikian Berita Acara ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang,
Reviewer,

NIDN:

SURAT TUGAS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur Semarang 50234
Telp. (024) 8441555, 8505003(hunting) Fax.(024) 8415429 - 8445265
e-mail:unika@unika.ac.id http://www.unika.ac.id



SURAT-TUGAS

Nomor : 205/B.7/ST-FBS/III/2019

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dengan ini memberikan tugas kepada :

N a m a : **GM. Adhyanggono, Ph.D.** (Ketua)
Yosaphat Yogi Tegar Nugroho, S.Sn., M.A. (Anggota)

S t a t u s : Tenaga Edukatif Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

T u g a s : Melakukan Penelitian dengan judul " **The Filmic Representation Of The City Of Semarang From Two Contemporary Documentaries**"

W a k t u : Tahun Akademik 2019/2020

T e m p a t : Kota Semarang.

Lain-lain : Harap melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab.

Semarang, 08 Agustus 2019

Dekan



B. Retang Wohangara, SS, M.Hum
NPP. 058.1.1999.230

Telah melaksanakan tugas,

(_____)

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|----|
| HALAMAN SAMPUL | |
| HALAMAN PENGESAHAN | 2 |
| LEMBAR IDENTITAS | 3 |
| BERITA ACARA REVIEW | 4 |
| SURAT TUGAS | 5 |
| RINGKASAN | 7 |
| BAB I. PENDAHULUAN | 8 |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 10 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | 15 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN | 16 |
| BAB V. KESIMPULAN | 33 |
| REFERENSI | 37 |
| LAMPIRAN | 39 |

RINGKASAN

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk **mengeksplor penggambaran *filmic***¹. Kota Semarang melalui tiga film dokumenter kontemporer. Film-film tersebut adalah *Ayo Wisata ke Semarang* (Mediatama, 2015) dan *Dibalik Nama Semarang, Lumpia, dan Warak Ngendog* (Muttaqin, 2015). Eksplorasi penggambaran *filmic* tersebut diarahkan pada **pengujian sejauh mana bentuk (*form*), gaya/langgam (*style*) dan ide cerita dari ketiga dokumenter itu mampu secara efektif mencitrakan Kota Semarang.**

Desain, metode, instrumen, dan sampling

Penelitian ini merupakan suatu penelitian kualitatif terhadap film dokumenter yang merepresentasikan Kota Semarang. Penelitian ini mencakup kajian mengenai aspek bentuk film (*form*), elemen penciri/gaya/langgam film (*style*) membentuk image Semarang. *Form* and *style* dan interaksi keduanya di dalam kajian film disebut sebagai estetika film (*film aesthetics*). **Desain** penelitian ini adalah ***qualitative research*** yang dilaksanakan melalui **metode analisa teks** (textual analysis). **Instrumen** pengumpulan data penelitian yang dipergunakan adalah **observasi** melalui film dokumenter (***non-participating observation***). Pengamatan ini memperlakukan objek pengamatan, film, sebagai objek penelitian itu sendiri. **Teknik sampling** yang dipergunakan untuk memilih karya-karya dokumenter tersebut adalah ***purposive sampling***. ***Purposive sampling*** dipilih karena mampu memenuhi atau selaras dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada aspek estetika ketiga film dokumenter tersebut dalam menggambarkan Kota Semarang.

Luaran

Penelitian ini, pertama-tama menghasilkan sebuah **laporan penelitian** yang nantinya akan menjadi dasar bagi luaran yang lebih signifikan, yaitu **artikel penelitian** pada sebuah **jurnal ilmiah nasional terakreditasi**.

Implikasi teoritis & praktis yang tidak langsung

Secara teoritis, penelitian ini juga menguji sejauh mana kesesuaian bentuk, langgam dan narasi ketiga film dokumenter itu mampu menampakkan pengaruhnya pada penggambaran Kota Semarang yang dihasilkan.

Secara praktis, hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi para pembuat keputusan (*policy maker*) di Semarang maupun individu-individu dari masyarakat umum untuk dapat lebih kreatif dan menarik menarasikan Kota Semarang melalui media visual. Sebuah narasi penting yang dikemas dan disajikan dengan kreatif dan menarik tidak hanya berfungsi dan berhenti sebagai hiburan semata. Hal ini juga akan menjadi sarana edukasi publik mengenai informasi sebuah kota keberadaan dan kekhasannya.

¹ Istilah ‘sinematik’ (*cinematic*) tidak dipergunakan dalam hal ini karena istilah tersebut mengandung makna tertentu yang lebih mengarah pada kualitas film cerita (feature film qualities) untuk tayangan di gedung bioskop, sifatnya lebih terbatas dan khusus.

BAB I. PENDAHULUAN

Penelitian ini berangkat dari satu hal yaitu bahwa **belum ditemukan adanya tulisan ilmiah, catatan atau referensi** yang khusus membahas **mengenai penggambaran/representasi Kota Semarang dalam film dokumenter**. Memang ada banyak tulisan ilmiah mengenai kota Semarang dalam sudut pandang yang beragam. Ada artikel tentang elemen pembentuk perkembangan kota (Wulanningrum, 2014), kerusakan tanah dan lingkungan (Abidin, Andreas, Gumilar, Sidiq, & Fukuda, 2013), potensi pariwisata (Hutsa D, 2017), tata ruang dan arsitektur (Putra, Kahar, & Sasmito, 2015) serta kawasan *heritage* (Darmawan & Enis, 2016; Ediati, 2009). Namun sekali lagi belum ditemukan adanya kajian media visual tentang penggambaran Kota Semarang secara khusus.

Kota Semarang itu sendiri memiliki daya tarik bagi peneliti. Semarang bukan hanya kota pantai-niaga seperti yang menjadi pandangan umum, namun kota tersebut kaya akan sejarah, mulai dari jejak peninggalan Kerajaan Mataram Hindu di era Peradaban Jawa Klasik abad 8 hingga kawasan Kota Lama pada era Kolonial Belanda (Ediati, 2009; Wulanningrum, 2014). Selain itu Kota Semarang juga acap kali dipergunakan sebagai lokasi pembuatan film (“Sejumlah Film yang Diangkat dari Novel Ini Syuting di Semarang. Apa Saja? – Jateng Today,” n.d.). Hal ini menunjukkan bahwa Kota Semarang memang memiliki daya tarik tersendiri. Dalam arsip nasional, pemerintah Kolonial Belanda juga pernah mendokumentasikan Kota Semarang pada medio dan akhir 1930an.

Bila kita juga melakukan riset kecil di YouTube dengan mengetik ‘Dokumenter Semarang’, maka akan segera tampak puluhan dan mungkin ratusan film pendek, video, dan bahkan footage pribadi tentang Kota Semarang. Film, video dan footage itu dibuat oleh para pembuat film amatir, semi profesional dan profesional. Sebagai **sample kecil** dari sekian film, video dan footage tentang Kota Semarang yang ada, peneliti mengambil dokumenter *Ayo Wisata ke Semarang* (2015), dan *Dibalik Nama Semarang, Lumpia, dan Warak Ngendog* (2015). Sample ini **tidak dimaksudkan untuk mewakili** keseluruhan film, video dan footage yang ada tentang Semarang.

Pemilihan genre film dokumenter dan judul di atas di dasarkan pada tiga alasan utama. Pertama adalah aspek penyuguhan realitas sosial yang kuat pada film dokumenter (Bordwell & Thompson, 2013; Bruzzi, 2006; Lewis, 2014; Nichols, 2010). Unsur tampilan realitas sosial dalam penelitian ini adalah mutlak. Kedua, urgensi adanya aspek kejelasan struktur bentuk, langgam/gaya dan subjek cerita adalah mutlak diperlukan dalam riset ini. Penelitian model ini tidak mungkin dilakukan pada hanya penggalan video ataupun footage saja. Ketiga, film-film dokumenter yang dipilih berfokus

pada Kota Semarang dan bagian-bagian di dalamnya, yang memiliki dua aspek yang telah disebut sebelumnya dan kedua dokumenter tersebut mewakili gambaran pembuatan film dari pembuat film amatir dan semi profesional.

Atas ketiadaan penelitian mengenai representasi Kota Semarang dalam media visual, peneliti berinisiatif untuk melakukan riset berupa kajian film yang mencakup interaksi aspek bentuk, langgam dan narasi film dengan penggambaran yang dihasilkannya. Sebagai sebuah penelitian yang berfokus pada penggambaran '*filmic*' Kota Semarang. **Tujuannya** adalah sejauh mana bentuk (*form*), gaya/langgam (*style*) dan ide cerita dari ketiga dokumenter itu memberikan penggambaran *filmic* yang efektif untuk mencitrakan Kota Semarang.

Oleh karena itu, sifat dari penelitian ini bukanlah untuk menjawab permasalahan empiris yang di hadapi oleh masyarakat. **Penelitian** ini lebih **bersifat** menciptakan konstruksi seni penggambaran, tautan bentuk (*visual* dan *aural*), langgam dan ide cerita, dari kedua film dokumenter tersebut. Hal ini adalah salah satu kekhasan model penelitian seni film dan visual media lainnya, karena dari ketiga data yang berbeda tersebut, *visual*, *aural*, dan *narrative*, triangulasi terbentuk di dalamnya (Biggs & Karlsson, 2010; Nelson, 2013; Smith & Dean, 2009).

Dari latar belakang, tujuan dan objek penelitian di atas, maka peneliti merumuskan **pertanyaan mendasar penelitian** ini yang harus dicari jawabannya: sejauh mana efektifitas bentuk, gaya serta ide cerita kedua film tersebut bekerja.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Konsep dasar yang perlu diuraikan dalam bab ini adalah penggambaran *filmic* (*filmic representation*), bentuk (*form*) dan gaya/langgam (*style*), serta tipologi film dokumenter. Konsep-konsep ini dibutuhkan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian (*research question*).

Penggambaran Filmic (*Filmic Representation*)

Terdapat beragam konsep mengenai apa itu sebuah penggambaran (*representation*) dari disiplin ilmu yang berbeda-beda. Peneliti menggunakan sudut pandang dari kajian film dan media visual. *Representation* pada penelitian ini mengandung makna sebagai konsep atau gagasan yang berhubungan dengan sesuatu yang dipikirkan (Kuhn & Westwell, 2012, hal. 348). Karena mediumnya adalah film, maka *filmic representation* adalah penggambaran suatu konsep atau gagasan yang dipikirkan, melalui media film atau secara *filmic* (lihat juga Hall, 1997). Dalam konteks penelitian ini, penggambaran sebuah konsep atau gagasan tentang Kota Semarang yang disajikan melalui film dokumenter menjadi titik tolak kajian. Maka seberapa efektif cara *filmic* menyampaikan gagasan, itulah yang menjadi isu sentral dalam penelitian ini.

Sebuah kota dalam bingkai penggambaran film dokumenter cenderung dipandang sebagai entitas yang hidup, bergerak, bertransformasi dan memiliki memori, baik kolektif maupun subjektif. Pandangan ini dimungkinkan mengingat dinamika dan ketergantungan sebuah kota pada ruang (*space*), waktu (*time*) dan manusia (*human*) merupakan ketiga komponen dasar yang tidak terpisahkan dalam suatu film dokumenter, khususnya yang bersub-*genre City Symphony* (Jon Gartenberg, 2014; Levin, 2018). *City symphony* adalah salah satu jenis film dokumenter yang mencoba mengeksplorasi kehidupan sehari-hari dari sebuah kota (besar). Film ber-*genre* ini dibuat dengan gaya impresionistik-lirik, dan dikemas dalam format “*a day in the life*” (Kuhn & Westwell, 2012).

Bentuk dan Gaya/Langgam Film (*Film Form and Style*)

Bentuk film (*film form*) adalah elemen-elemen *visual* dan *aural* yang membentuk atau membangun sebuah film. Elemen-elemen ini meliputi: penceritaan (*narration*), tata letak gambar (*mise-en-scène*), tata musik dan suara (*music and sound*), tata pengambilan gambar (*camerawork*) dan penyuntingan (*editing*). Sedangkan gaya atau langgam film (*film style*) adalah penggunaan secara khusus dari elemen-elemen bentuk film di atas, yang menjadikannya sebagai penciri/kekhasan suatu film (Bordwell & Thompson, 2013; Kuhn & Westwell, 2012; Lewis, 2014; Villarejo, 2007).

Peneliti tidak membahas secara rinci semua elemen di atas karena itu semua adalah hal yang sudah sangat umum dan mendasar diketahui dalam kajian film.

Tipologi Film Dokumenter

Penggambaran sebuah kota tidak melulu menjadi hegemoni *City Symphony* saja. *sub-genre* lain dalam film dokumenter juga bisa menampilkan penggambaran sebuah kota. Berbicara mengenai *genre* dan *sub-genre*, maka penggunaan tipologi film dokumenter dalam penelitian ini adalah sebuah keniscayaan. Pada penelitian ini tipologi film dokumenter yang akan dipergunakan adalah kombinasi antara tipologi *a la* Bill Nichols dan tipologi dokumenter yang dikemukakan oleh Jon Lewis.

Tipologi film dalam penelitian ini menjadi penting karena identifikasi dan penggolongan bentuk, gaya/langgam serta narasi, atas dasar persamaan dan perbedaan, beragam film itulah yang membentuk suatu tipologi. Meskipun demikian, pengolongan atau tipologi film itu sendiri tidaklah bersifat absolut/mutlak dan kaku. Suatu karya film bisa saja mengandung unsur atau elemen penciri dari lebih satu genre. Biasanya unsur yang paling dominanlah yang menjadikan sebuah film itu dikategorikan sebagai genre. Hal ini pun berlaku pada tipologi film dokumenter (Bordwell & Thompson, 2013; Bruzzi, 2006; Chapman, 2009; Zimmermann, 2008).

Bill Nichols (2010) mengajukan tipologi film dokumenter berdasarkan *mode*. Mode disini dipahami sebagai metode bagaimana pembuat film dokumenter membuat karyanya. Karena berkaitan dengan cara, Nichols (2010) mengajukan enam mode dalam tipologinya: *poetic, expository, observational, participatory, reflexive* dan *performative* (hal 31-32).

Poetic documentary adalah mode film dokumenter yang pertama kali muncul di awal tahun 1920an. Jenis dokumenter ini muncul sebagai reaksi atas metode pembuatan film yang semakin terstruktur dan baku pada masa awal industri film fiksi/cerita layar lebar. Ciri-ciri dari *poetic documentary* adalah pada ‘permainan asosiasi dan bentuk’ dari objek dan kejadian nyata/kehidupan sehari-hari yang difilmkan. Manusia yang ditampilkan di film jenis ini, bukanlah penggambaran manusia dengan sifat/karakternya yang unik, namun manusia/orang yang dipandang sebagai objek bergerak. Ia adalah seolah ‘benda bergerak’, bagian dari dunia materi. Gaya penyajian dokumenter ini impresionistik dan lirikal, alur tidak teratur (bahkan tidak ada alur), mempermainkan waktu dan tempat secara disruptif (tidak ada koherensi di dalamnya). Nichols menyebutnya sebagai mode film non-fiksi yang menampilkan dunia nyata (*historical world*) dalam potongan-potongan kecil yang

secara estetis (puitis) ditampilkan ulang menjadi suatu konstruksi/dunia baru (Nichols, 1991, 2010). *City Symphony* film berada pada barisan *poetic documentary* ini.

Expository documentary lebih menekankan pada komentar-komentar verbal dan logika argumentative untuk ditampilkan. Ciri dari film dokumenter jenis adalah: dokumenter ini seolah-olah ‘berbicara’ langsung (*direct address*) kepada penonton; menampilkan sumber-sumber terpercaya (pelaku utama, ahli, pemerintah dll.) memberi komentar/pendapat mereka yang disampaikan langsung dalam interview maupun tidak langsung seperti dalam *voice-over* ataupun tulisan pada layar (*titles*). *Expository documentary* bersifat sangatlah retorik dan berusaha membujuk penonton untuk percaya pada apa yang disampaikannya. Bila mempergunakan teknik memberi komentar/keterangan *voice-of-God*, maka akan terdengar seolah-olah ‘objektif’ dan mengetahui segalanya (*omniscient*). Tampilan visual (*image*) bersifat melengkapi dan memperkuat argument dan retorika yang disampaikan. Efeknya adalah penonton seolah-olah ‘dipaksa’ untuk membaca dan memahami image yang diperlihatkan dengan cara tertentu menurut argument di dalam film tersebut (Nichols, 2010).

Observational documentary memfokuskan pada pengamatan langsung dengan kehidupan sehari-hari subjek yang difilmkan secara spontan. Pengamatan langsung ini tidak boleh terganggu dan diganggu oleh apapun juga. Efek dari cara ini adalah apa yang ditampilkan di dalam film seolah-olah ‘ada adanya dan sangat objektif’. Intervensi dari apapun dan siapapun, termasuk para pembuat film itu sendiri diminimalisir dalam proses pembuatannya. Film dokumenter ini tidak mempergunakan teknik komentar *voice-over*, dialogue yang dibuat setelah shooting (*post-synchronised dialogue*), music dan reka-ulang kejadian (*re-enactment*) (Nichols, 2010).

Participatory documentary memberi titik berat pada interaksi, keterlibatan langsung antara pembuat film dan subject yang difilmkan (*participant-observation*). Wawancara dan bentuk keterlibatan langsung lainnya menjadi sarana bagaimana pembuatan film dilakukan, mulai dari yang bersifat percakapan ringan sehari-hari (*daily conversation*) hingga diskusi yang provokatif. Maka keterlibatan langsung antara pembuat film dan subject yang difilmkannya menjadi faktor penting dalam mode dokumenter ini (Nichols, 2010).

Reflexive documentary memberi penekanan pada aspek reflektif bagaimana sebuah film itu dibuat. Jenis dokumenter ini tidak menyuguhkan bagaimana realitas itu dihadirkan kembali ke dalam film. Namun, dokumenter bertipe ini membuat membangkitkan kesadaran penonton atas kenyataan bahwa realitas diluar sana itu difilmkan dalam medium dokumenter ini. Efeknya adalah bahwa penonton menjadi sadar akan sifat dan otentisitas film ini sebagai buatan, rekaan manusia untuk

melihat dunia nyata. Kemampuan dari film ini untuk membangkitkan kesadaran penonton bahwa film ini dibuat, adalah buatan menjadi unsur paling penting dari *reflexive documentary* (Nichols, 2010).

Performative documentary adalah mode dokumenter yang lebih menyoroiti aspek ekspresif dan subjectif dari keterlibatan pembuat film dengan subjek yang difilmkannya. Efek dari fokus ini adalah memang untuk membangkitkan/mengundang respon atau reaksi penonton. Film dokumenter bertipe ini menganggap subjektivitas lebih penting daripada objectivitas, dan oleh karenanya 'permainan ekspresi dan rasa' dalam realitas menjadi penting. Film jenis ini seolah berbicara mengenai diri pembuat film dan subjeknya sendiri dalam suatu hubungan yang personal, dan berada dalam suatu konstelasi/konteks tertentu, ataupun pengalaman pribadi (Nichols, 2010).

Tipologi kedua yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah yang dikemukakan oleh Jon Lewis. Dalam bukunya, *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis* (2014), Jon Lewis membagi jenis film dokumenter ke dalam lima golongan: *actualities/slices-of-life/*, *ethnography* (termasuk *travelogue*), *propaganda*, *direct cinema*, dan *the subjective (first-person documentary/dokumenter orang pertama)* (Lewis, 2014)

Actualities/Slices of Life adalah sejenis film dokumenter pendek yang menggambarkan salah satu bagian/potongan kehidupan berupa peristiwa dan aktifitas sehari-hari. *Home movies* pada masa sekarang adalah salah satu bentuk dari actualities ini (Lewis, 2014).

Ethnography documentary adalah jenis film dokumenter yang mengangkat gambaran kehidupan sekelompok orang di tempat asing, bagi si pembuat pembuat film dokumenter tersebut. Sementara itu *travelogue* adalah sub-*genre* dari dokumenter etnografi yang menampilkan sebuah perjalanan wisata (*tour*) ke tempat yang asing/belum pernah dikunjungi. Melalui pendekatan antropologi, film dokumenter bertipe etnografi ini memiliki kekuatan pada eksplorasi dan penggambaran interaksi antara subjek dan tempat atau lingkungan yang difilmkan (Lewis, 2014).

Propaganda documentary merupakan jenis film dokumenter yang mengeksplorasi dan mempromosikan suatu agenda politik kepada para penontonya sebagai suatu pandangan yang benar dan layak untuk diikuti. Ciri paling utama dari dokumenter ini adalah kemampuannya untuk meyakinkan para penonton akan keberanaran suatu pandangan dan agenda politik tertentu. Maka film seperti ini sarat akan pesan-pesan dan muatan politisnya. Aspek estetis kurang diperhatikan dan jikalau dipergunakan, maka aspek tersebut hanya akan dipergunakan untuk mendukung atau menguatkan pesan dan muatan politik yang akan disampaikan (Lewis, 2014).

Direct cinema adalah jenis film dokumenter yang memfilmkan suatu peristiwa, aktifitas, subjek, ataupun objek tertentu tanpa ada intervensi apapun. Dalam dokumenter seperti ini kamera seolah-olah bertindak sebagai pengamat yang objektif, tanpa emosi, dan tidak punya kepentingan apapun dengan apapun yang difilmkannya. Maka teknik-teknik pengambilan gambar/shooting merekam apapun didepan kamera apa adanya tanpa ada 'rekayasa', inilah yang dikenal dengan *fly-on-the wall*. Tidak ada *titles*, *voice-of-God*, *interview* atau *talking heads* (pun narasumber yang berbicara) (Lewis, 2014).

Subjective atau *First Person Documentary* adalah tipe film dokumenter yang muncul sebagai reaksi atas klaim keobjektifan dari *direct cinema*. *Subjective Documentary* ini menggunakan sudut pandang tertentu untuk memfilmkan suatu subjek ataupun peristiwa. Keterlibatan pembuat film di dalamnya sebagai narator yang berbicara langsung kepada penonton, serta memberikan komentar-komentarnya tentang apa yang terjadi di depan kamera, memberi kesan jurnalistik yang kuat pada film dokumenter ini. Maka penonton dibuat seolah-olah harus mengikuti sudut pandang dan komentar, ataupun apapun yang ditunjukkan oleh narator (Lewis, 2014).

BAB III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian kualitatif terhadap film dokumenter yang merepresentasikan Kota Semarang. Penelitian ini mencakup kajian mengenai aspek bentuk film (*form*) dan elemen penciri/gaya/langgam film (*style*) yang mampu membentuk image Semarang. **Desain** penelitian ini adalah *qualitative research* yang dilaksanakan melalui **metode** analisa teks (*textual analysis*). Metode analisa teks dalam kajian film dinyatakan sebagai “*The systematic activity of breaking a film down into its constituent formal elements, especially those of narrative and style*” (Kuhn & Westwell, 2012, hal.425). **Instrumen** pengumpulan data penelitian yang dipergunakan adalah **observasi** melalui film dokumenter. Pengamatan ini memperlakukan objek pengamatan, film, sebagai objek penelitian itu sendiri. **Teknik sampling** yang dipergunakan untuk memilih karya-karya dokumenter tersebut adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* dipilih karena peneliti menganggap bahwa teknik ini mampu memenuhi atau selaras dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada aspek estetika (*film aesthetic*) kedua film dokumenter tersebut dalam menggambarkan Kota Semarang.

Adapun film-film dokumenter yang dianalisa adalah: *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog*, produksi diBalik Nama (Imam Muttaqin), tahun produksi 2015, durasi 20 menit, platform YouTube; *Ayo Wisata ke Semarang*, produksi Dinas Kebudayaan Kota Semarang dan Lintang Mediatama, tahun produksi 2015, durasi 40 menit, platform YouTube.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Kedua film dokumenter yang diteliti **bergaya realisme dan bertutur secara naratif linear, tetapi tidak mengikuti pola struktur dramatik, melainkan pengembangan retorik.** Hal ini terlihat pada rangkuman analisa tekstual kedua dokumenter yang diteliti.

A. Rangkuman Analisa Tekstual *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog (2015)* dalam table 1.a.

Tabel 1.a.

| Segmen | Shot | Aspek Sinematografis | Aspek Narasi/Cerita |
|---|---|--|---|
| <p>1. Opening/Pembukaan Bagian ini dibuka dengan menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mentari pagi tertutup mendung • orang bersepeda, • mentari siang hari tertutup mendung, • patung <i>Warak Ngendhog</i> di pusat kota, • Tugu muda, • pintu tol tembalang, • <i>fast motion</i> lalu lintas diseputaran tugu muda senja hari, • kuliner tahu gimbal, • orang berdoa di masjid dan di kelenteng, • tarian kuda lumping, • dan pemandangan senja hari Semarang dari ketinggian bukit Gombel |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: <i>kombinasi LA, HA/ELS, LS (low-angle, high-angle/extreme long shot dan long shot):</i> kita melihatnya dari sudut pandang seseorang di alam terbuka memandang matahari terbenam. • VFX (Visual special effect): <i>fast motion</i> pada shot-shot tertentu, khususnya pada bagian shot keramaian jalan kota Semarang menjelang senja hari. • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: suara musik pengiring, <i>drummy beat band</i>, yang dinamis terdengar dari awal dan akhir segmen dengan tonasi yang mulai meredup di akhir segmen seiring munculnya judul | <p>Narasi verbal lewat teknik <i>voice-over narration</i> belum dimunculkan di segmen pembuka ini, tetapi shot-shot yang ditayangkan sudah membangun konteks mengenai Semarang.</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | episode “Di Balik Nama” | |
| <p>2. Semarang Masa Kini Segmen ini menampilkan sejumlah shot ikon-ikon kota Semarang dan aktifitas manusia di dalamnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masjid Agung Jawa Tengah, • pelabuhan tradisional, • orang memancing di pelabuhan, • lumpia gang baru, • <i>Warak Ngendhog</i>, festival/pawai kota, • gereja blendug, • taman kota Semarang Setara, • aktifitas pasar, • perdagangan, • orang berdoa di masjid dan • orang memancing di polder, • Lawang Sewu, • Gedung Pandanaran, • Foto-foto lama (archive) Semarang |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: kombinasi LA, HA/ELS, LS (<i>low-angle, high-angle/extreme long shot dan long shot</i>) • VFX (Visual special effect): <i>fast motion dan permainan depth of field (blurred effect/bokeh)</i> pada shot-shot tertentu, khususnya lalu lintas kota dan aktifitas perdagangan di pasar dan pelabuhan. • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration: Narator mulai menyapa penonton dan menyebutkan topik film tentang asal-usul nama Semarang, Lumpia dan <i>Warak Ngendhog</i>. Dilanjutkan dengan gedung-gedung ikoniknya, bermacam julukan sebagai kota, struktur pemerintahan dan demografi penduduk, serta aktifitas ekonomi di dalamnya, dan perbedaan Semarang sekarang dengan 500 tahun yang lampau.</p> |
| <p>3. Asal-Usul kata Semarang Segmen menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wawancara/interview dengan beberapa mahasiswa dan narasumber, Jongkie Tio, • pohon asem, • kota lama, • depan balai kota Semarang, • kompleks makam Sunan Pandanaran, |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA/CU, MCU (<i>low-angle/close-up dan medium close-up</i>) • Acting: Aktor sosial (<i>interviewee</i>) natural • Costumes: natural-casual • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan | <p>Voice-over narration: Mengekplorasi asal usul nama Semarang dengan menanyakan langsung kepada tiga orang mahasiswa dan nara sumber Jongkie Tio. Maka Narasi kesejarahan dimunculkan pada segmen ini. Menurut Jongkie Tio, Semarang berasal dari kata Jawa <i>Asem Arang</i> (pohon asam yang daunnya tumbuh jarang-jarang/tidak berdekatan) yang kemudian menjadi <i>Samarang</i>. (hasil penelitian dari seorang Belanda). Kata <i>Arang</i> juga berasal dari nama</p> |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | narator lewat <i>voice-over narration</i> | Ki Ageng Pandanaran, Bupati Semarang yang pertama. |
| <p>4. Asal-Usul Lumpia Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lumpia gang baru, • kelenteng Tai Kak Sie, • interview dg tiga mahasiswa (yg sama) dan • Jongkie Tio (narasumber). |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/CU, MCU, MS (<i>low-angle, high angle/close-up, medium close-up, dan medium shot</i>) • Acting: Aktor social (<i>interviewee</i>) natural • Costumes: natural-casual • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration: menyatakan bahwa penonton belumlah sah berkunjung ke Semarang bila tidak mencicipi lumpia. Maka narasi kuliner dan asal-usul/legenda lumpia dibangun pada segmen ini. Lumpia adalah makanan loka yang mendapat pengaruh Tionghoa karena mengisahkan legenda kisah cinta pemuda Tionghoa (Tjoa Da Yo) dengan gadis Jawa (Warsih). Untuk mengetahui kisah ini narrator kembali menghadirkan Jongkie Tio untuk mengisahkan legenda lumpia ini. Lumpia (kue gulung, loen= gulung, pia=kue). Mereka menikah dan berbisnis lumpia dan menjadi laku. Narator kemudian menceritakan juga kisah lain dari asal-usul lumpia. Lumpia berasal dari kata “Olympia Park” sebuah pasar malam buatan Pemerintah Kolonial Belanda. Di pasar itulah pasangan Tionghoa-Jawa (Tjoa Da Yo-Warsih) berjualan. Karena kesulitan melafalkan “Olympia”, maka orang-orang menyebutnya “lumpia”.</p> |
| <p>5. Asal-Usul Warak Ngendhog Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • patung Warak Ngendhog, • tarian Warak Ngendhog dalam berbagai acara dan karnaval, |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/CU, MCU, MLS, LS (<i>low-angle, high</i> | <p>Voice-over narration: menyatakan Warak Ngendhog merupakan hewan mitos yang merupakan kerajinan rakyat tradisional Semarang, yang tidak diketahui siapa penciptanya. Hewan ini</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • interview dg tiga mahasiswa (yg sama) dan • Djawahir Muhammad (narasumber). | | <p><i>angle/close-up dan medium close-up, medium long shot dan long shot</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • VFX (Visual special effect): permainan <i>depth of field (blurred effect/bokeh)</i> pada shot-shot tertentu. • Acting: Aktor social (<i>interviewee</i>) natural • Costumes: natural-casual • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>merupakan simbolisasi tiga buday dominan yang ada di Semarang, Jawa, Cina dan Arab. Sama dengan dua segmen sebelumnya, setiap kali narator akan menggali kisah dibalik suatu subjek, maka interview dengan tiga mahasiswa untuk menanyakan sejauh mana mereka tahu, selalu dilakukan. Dan setelahnya, narator pasti akan menghadirkan narasumber yang bisa dipercaya, dalam hal <i>Warak Ngendhog</i> ini, film ini menampilkan Djawahir Muhammad (Budayawan). Menurut Djawahir, <i>Warak</i> berasal dari Bahasa Arab, <i>wira'i</i>, yang artinya menahan. <i>Warak</i> muncul pada bulan Ramadhan, bulan puasa, dimana orang dianjurkan menahan nafsu. Kalau berhasil menahan hawa nafsu selama bulan puasa, maka orang akan mendapatkan pahala, dan pahal itu disimbolkan dengan <i>endhog</i> (telur). Namun, narrator juga mengemukakan pendapat lain lagi bahwa menurut Jongkie Tio, dalam bukunya tentang Semarang, binatang <i>Warak</i> merupakan perwujudan binatang sakti dalam kebudayaan Arab, tetapi ada beragam pendapat yang berbeda juga. <i>Warak</i>, merupakan rekaan binatang dari kebudayaan Tionghoa, <i>Qilin</i>, sebagai kepala <i>Warak</i>. Struktur <i>Warak</i>, versi Djawahir, kepala <i>Warak</i>= kambing (simbolisasi</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | | budaya/etnis Jawa sebagai mayoritas di Semarang), leher=unta (simbolisasi Arab-nadi kehidupan), badan Warak = naga (simbolisasi budaya/etnis Tionghoa, kemuliaan dan kemakmuran). Empat kaki warga, menyimbolkan empat watak masyarakat Semarang=keagamaan, kemandirian, keterbukaan dan kesejajaran. |
| <p>6. End credits</p> <p>Segmen penutup ini menampilkan beberapa shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang bertopi Belanda ‘Laken’ yang juga muncul pada segmen awal, • pelabuhan tradisional Semarang dengan kapal-kapal yang bersandar, • lumpia gang baru, dan • <i>Warak Ngendhog</i>. |  | <p>Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Camera angle and placement: HA, LA/LS, MCU, CU, MLS • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration: menutup penceritaan dengan mengatakan bahwa selalu ada cerita dan sejarah dibalik setiap nama. Ini menegaskan topik dasar dokumenter yang dibuatnya, <i>Di Balik Nama</i>.</p> |

B. Rangkuman Analisa Tekstual Ayo Wisata ke Semarang (2015) dalam table 1.b.

Table 1.b.

| Segmen | Shot | Aspek Sinematografis | Aspek Narasi/Cerita |
|---|---|---|---|
| <p>1. Opening Credits/Pembukaan</p> <p>Bagian ini dibuka dengan menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>montage</i> berbagai tempat wisata dan atraksi kebudayaan di Semarang, • <i>title shot</i>, |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: kombinasi LA, EL/MS, CS (<i>low-angle, eye level/Medium shot, close-up</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • <i>On-screen narrator</i>, keduanya, menyapa penonton dengan dwi Bahasa “Selamat Datang di Semarang” dan Welcome to Semarang. |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • <i>on-screen narrator</i> (pria dan wanita) di depan Balai Kota Semarang • Pasar Semawis • Tari Gambang Semarang, • Orang-orang berkunjung ke Museum Ronggo Warsito • Mencanting <i>batik</i> • Pameran mobil • Persawahan di desa • Bandara Ahmad Yani • Pelabuhan Penumpang Tanjung Mas • Stasiun Kereta Api Tawang • Hotel Ciputra | | <ul style="list-style-type: none"> • VFX (Visual special effect): Breakdown motion pada montage shot. Dan fast motion untuk perpendahan/transisi segment. • Acting: Narrator sebagai <i>social actor on-screen</i> dan bersifat <i>artificial</i> (dibuat-buat). • Costumes: narrator mengenakan baju tradisional dan iket kepala khas Semarang dengan selempang juara satu Kenang Semarang. • Editing: cut, perpindahan scene/segmen dilakukan dengan menampilkan shot Lawang Sewu dari senja hingga gelap dengan teknik fast motion. • Sound: suara narrator diiringi lagu Gambang Semarang yang dinamis terdengar dari awal dan akhir segmen. | <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian, narator pria menjelaskan berbagai tempat wisata di Semarang sebagai keterangan awal dan singkat (<i>preview</i>). • Selanjutnya, narator wanita menjelaskan berbagai infrastruktur penunjang pariwisata di Semarang |
| <p>2. Sekilas Tempat Wisata di Semarang dan infrastruktur Pendukungnya</p> <p>Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lalu lintas di seputar Tugu Muda, di depan Museum Mandala. • Bis Wisata Semarang • Tarian <i>Warak Ngendhog</i> di depan Balai Kota • Taman Semarang Setara • Gedung Marba, Kota Lama • Spiegel, Kota Lama • TBRS • Kelenteng Sam Poo Kong |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: kombinasi <i>LA, HA/ELS, LS, MS</i> (<i>low-angle, high-angle/extreme long shot, long shot dan medium shot</i>) • VFX (Visual special effect): - • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume rendah untuk mengiringi | <p>Voice-over narration: Menceritakan status Semarang sebagai kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia, luas wilayah dan demografi penduduk, slogan kota Semarang Setara, usia Semarang yang sudah mencapai 468 tahun, beragam tempat wisata, alam, buatan, religi, peninggalan bersejarah, dan kuliner</p> |

| | | | |
|--|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Gereja Blenduk, Kota Lama • Orang-orang di pantai sore hari • Golf Park • Masjid Agung Jawa Tengah • Bus Trans Semarang • Kereta api yang sedang melaju di Stasiun Tawang • Kapal Laut Penumpang • Pesawat Garuda yang sedang unloading di Bandara Ahmad Yani | | <p>komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i></p> | |
| <p>3. Wisata Religi Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Montage</i> berbagai tempat peribadatan di Semarang. • Sam Poo Kong • Masjid Agung Jawa Tengah • Gereja Blenduk • Pagoda Avalokitesvara |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA, /CU, MCU, LS (<i>low-angle/close-up, medium close-up dan long shot</i>) • Acting:- • Costumes: - • Editing: cut • Sound: instrumental yangkim Orchard Music-Hen Long Lizhen Culture, Hadad Alwi's The Way of Love SME, Amazing Grace II Divo SME, Sam Buddhase Arahate, dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan Sam Poo Kong yang memiliki kedekatan historis dengan Kota Semarang lewat tokoh Laksamana Zheng He dari Cina pada abad 15. • Masjid Agung Jawa Tengah dikisahkan merupakan arstketur bergaya tiga budaya, Jawa, Romawi, dan Arab, dengan Menara Asmaul Husna yang bisa melihat kota Semarang. • Gereja Blenduk di Kota Lama dikisahkan merupakan peninggalan Belanda yang dibangun tahun 1750 dan dipugar tahun 1894 oleh Wilde Westmaas. • Padoga Avalokitesvara tujuh tingkat di Watu Gong diceritakan sebagai |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | | tempat yang asri dan teduh sehingga banyak juga dikunjungi wisatawan. |
| <p>4. Wisata Heritage Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lawang Sewu • Tugu Muda • Kota Lama • Pecinan Semarang • TBRS • Batik 16 Semarang • Museum Jawa Tengah Rangga Warsito • Balai Kota Semarang |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/CU, MCU, MS (<i>low-angle, high angle/close-up, medium close-up, dan medium shot</i>) • Acting:- • Costumes:- • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental Devine Terry's <i>Glorious C</i>, Jonathan Martin Gordon's <i>Strength Within</i>, lagu <i>Kubertemu Di Kota Lama</i> Koes Plus, <i>yangkim Orchard Music-Hen Long Lizhen Culture</i>, <i>Gendhing Balabak</i>, yang mengalun dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan sejumlah bangunan bersejarah di Kota Semarang yang ikonik. • Lawang sewu dibangun tahun 1904 dan diselesaikan tahun 1907. Bangunan ini menjadi kantor NIS (<i>Nederlands-Indische Maatschappij Spoorweg</i>). Disebut Lawang Sewu karena memiliki pintu yang sangat banyak. Saksi sejarah pertempuran lima hari di Semarang. • Tugu muda didirikan untuk memperingati jasa-jasa pahlawan yang gugur daam pertempuran lima hari di Semarang. Batu pertama diletakkan pada tanggal 28 Oktober 1945 oleh Mr. Wongsonegoro, Gubernur Jawa Tengah, dan diresmikan oleh Presiden Soekarno tanggal 20 Mei 1953 yang bertepatan dengan |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | <p>hari Kebangkitan Nasional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di Kota Lama (OudStadt), peninggalan bangunan Eropa yang khas masih dapat disaksikan. Abad 19-20, Kota Lama menjadi pusat perdagangan dan saksi bisu Kolonialisme Belanda di Indonesia. • Pecinan Semarang terletak di kawasan Gang Warung, Pedamaran, dan Kranggan. Pusat perdagangan masyarakat Tionghoa pada jaman dahulu. Masuk dalam daftar kawasan revitalisasi Pemerintah Kota Semarang. 3 Janurai 2005 diresmikan Gapura Pecinan Semarang. Warung/Pasar Malam Semawis diadakan setiap Jumat, Sabtu dan Minggu. • TBRS (Taman Budaya Raden Saleh) pusat kesenian dan kebudayaan, utk pementasan wayang kulit, wayang orang, keroncong, teater dan gedung pernikahan. TBRS |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | | <p>terletak di pusat kota.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Batik 16 Semarang, kain batik khas Semarang dengan pola-pola yg khas lokasi, ataupun legenda-ledgenda di Semarang. • Museum Ranga Warsito merupakan museum kebudayaan Provinsi Jawa Tengah yang memiliki 59.784 koleksi dari masa pra-sejarah, peradaban Hindu-Buddha, hingga perjuangan Bangsa Indonesia. • Balai Kota Semarang, pusat pemerintahan Kota Semarang. |
| <p>5. Wisata Alam Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tinjomoyo • Taman Margasatwa Mangkang • Goa Kreo • Pantai Marina |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/CU, MCU, MLS, LS (<i>low-angle, high angle/close-up dan medium close-up, medium long shot dan long shot</i>) • VFX (Visual special effect):- • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental dinamis dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengisahkan bahwa Tinjomoyo merupakan kawasan wisata alam dan hutan lindung kota di Kota Semarang. • Taman Margasatwa Mangkang adalah kebun bintang Semarang yang merupakan relokasi dari kebun binaang lama Tinjomoyo. • Goa Kreo adalah Goa alam yang masih asri di dekat bendungan Jatibarang dengan kera-keranya dan ritual sesaji |

| | | | |
|--|---|---|--|
| | | <p>komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i></p> | <p>Rewanda pada hari ketiga lebaran untuk memberi makan kera-kera di sekitar bendungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantai Marina, objek wisata pantai di Kota Semarang, dahulu merupakan hutan bakau dan tambak. |
| <p>6. Desa Wisata Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desa Wisata Wonolopo • Desa Wisata Nongkosawit • Desa Wisata Kandri |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/CU, MCU, MLS, LS (<i>low-angle, high angle/close-up dan medium close-up, medium long shot dan long shot</i>) • VFX (Visual special effect): - • Acting:- • Costumes:- • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental bossanova Jawa yang kalem dalam volume sedang dan rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan Desa Wisata Wonolopo, yang merupakan kawasan agro herbal, di barat daya Semarang; dengan kawasan kebun jati; atraksi sepeda roda satu; camping ground, rumah joglo dan homestay; serta pembuatan jamur tiram. Desa Wonolopo mudah dijangkau dari Semarang. • Desa Wisata Nongkosawit terkenal dengan kebun/taman herbal kebun durinan, jeruk, buah naga, rambutan dan peternakan, budaya serta wisata kuliner. • Desa Wisata Kandri berada didekat bendungan Jatibarang. Kuliner makanan tradisional dari ketela dan tape singkong, menjadi andalan desa ini. |

| | | | |
|---|---|--|---|
| | | | Kerajinan bamboo juga menjadi souvenir khas desa ini. Kesenian juga dikembangkan di desa Kandri ini. |
| <p>7. Wisata Kota lainnya Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simpang Lima • Gombel Golf • Water Blaster • Kampung Semarang • Pusat Jajan Oleh-oleh Pandanaran |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/ECU, CU, MCU, MLS, LS dan ELS (<i>low-angle, high angle/ exteme close-up, close-up, medium close-up, medium long shot, long shot dan exteme long shot</i>) • VFX (Visual special effect): <i>blurred effects</i> • Acting: - • Costumes:- • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental yang dinamis dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over naration</i> | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simpang Lima adalah salah satu pusat kota Semarang dengan lapangan Pancasila ditengahnya. Car free day di Kota Semarang selalu dilaksanakan di Simpang Lima. • Gombel Golf berada di kawasan atas kota Semarang, dengan resto dan fasilitas pendukung lainnya. • Water Blaster, tempat wisat air buatan yang terletak di kawasan candi golf Semarang. • Kampung Semarang merupakan pusat souvenir dan seni terpadu di Semarang yang dikemas dalam gaya <i>caffee</i>. • Pusat Jajan Oleh-oleh Pandanaran, tidak mahal dan mudah dijangkau serta sudah sangat terkenal sejak dulu, lumpia, wongko babat, kue moci dll. |
| 8. Wisata Kuliner Semarang | | • Framing: | Voice-over narration: |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simpang Lima • Kawasan Oleh-Oleh Pandanaran • Dukderan, pembagian kue ganjel rel • Warung tahu pong gajah mada • Proses pembuatan wedang tahu. |  | <p>Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/ECU, CU, MCU, MLS, LS dan ELS (<i>low-angle, high angle/ exteme close-up, close-up, medium close-up, medium long shot, long shot dan exteme long shot</i>) • VFX (Visual special effect): <i>blurred effects</i> • Acting: - • Costumes:- • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental yang dinamis dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i>. | <ul style="list-style-type: none"> • Semarang memiliki beragam makanan khas. • Lumpia dengan berbagai rasa-bandeng, udang, ayam dll. • Wingko babat, sejenis kue dari kelapa muda, tepung beras ketan, dan gula. Makanan ini sangat terkenal di Pantai Utara Pulau Jawa. • Ganjel Rel, kue khas Semarang berwarna coklat berwarna kotak dan bertabur wijen, dengan cita rasa kayu manis. • Bandeng Presto dan Otak-Otak Bandeng, sangat khas Semarang yang bisa didapatkan di kawasan oleh-oleh Pandanaran dan Pamularsih. • Tahu Pong, Gajah Mada • Wedang Tahu dan proses pembuatannya. |
| <p>9. Event Kota Semarang Segmen ini menampilkan sejumlah shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dukderan dengan tarian orang-orang menari Semarangan di depan Balai Kota, perarakan <i>Warak Ngendhog</i> dari Balai Kota ke Masjid Agung. |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/ECU, CU, MCU, MLS, LS dan ELS (<i>low-angle, high angle/ exteme close-up, close-up, medium</i> | <p>Voice-over narration:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narrator menyebutkan bahwa Semarang memiliki banyak event yang berskala besar dari lokal, nasional dan internasional. • <i>Dukderan</i> peristiwa budaya bernuansa |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Pagelaran Wayang Orang dan Wayang Kulit di Ngesti Pandowo dan TBRS. • Semarang Night Carnival di depan Balai Kota. • Semarang Great Sale di mall, tempat wisata dan transportasi. • Kontes Pemilihan Denok dan Keang Semarang. | | <p><i>close-up, medium long shot, long shot dan extreme long shot</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • VFX (Visual special effect): <i>blurred effects</i> • Acting: - • Costumes: - • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental yang dinamis dan lagu Goyang Semarang, dalam volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i>. | <p>religi untuk menandai dimulainya bulan puasa. Di dalamnya ada atraksi empat budaya, Jawa, Cina, Arab dan Belanda. Dukderan, berasal dari kata Duk (suara bedug) dan Der (suara petasan). Perayaan Dukderan dimulai dari Balai Kota Semarang menuju Masjid Agung. Perayaan dibuka Walikota dan dimeriahkan dengan petasan dan kembang api.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pagelaran Wayang Orang dan Kulit, Wayang orang/Wayang Wong diciptakan oleh Sunan Amangkurat I tahun 1731. Selanjutnya narrator menjelaskan tentang wayang kulit. • <i>Semarang Night Carnival</i>, diselenggarakan setiap 3 Mei untuk menyemarakkan ulang tahun kota Semarang. Carnival ini dimeriahkan dengan tarian, kembang api, dan parade kostum yang mewah. • <i>Semarang Great Sale</i>, merupakan pesta diskon di Semarang yang diadakan setiap |
|---|--|--|--|

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | | <p>tahun, juga bertepatan dengan hari jadi Kota Semarang, di skeita bulan April dan Mei. Diskon berlaku untuk barang-barang di mall, transportasi darat, udara, hotel dan tempat wisata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denok Kenang, event tahunan yang diselenggarakan oleh Pemkot Semarang, yang diikuti pelajar, mahasiswa serta umum. Untuk memilih Duta Wisata Semarang bagi kompetisi lanjut di tingkat Jawa Tengah • |
| <p>10. Kondisi sarana Transportasi Segmen ini menampilkan beberapa shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terminal Pelabuhan Tanjung Mas • Bus Rapid Transit (BRT) • Stasiun Kereta Api Tawang • Bandara Ahmad Yani • Hotel-hotel di Semarang |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: Kombinasi <i>Off-</i> dan <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: Kombinasi LA, HA/ECU, CU, MCU, MLS, LS dan ELS (<i>low-angle, high angle/ exteme close-up, close-up, medium close-up, medium long shot, long shot dan exteme long shot</i>) • VFX (Visual special effect): <i>blurred effects</i> • Acting: - • Costumes:- • Editing: <i>cut</i> • Sound: musik instrumental yang dinamis Gambang Semarang, dalam | <p>Voice-over narration: Narrator menyebutkan bahwa Semarang memiliki beragam akses dan sarana transportasi dan akomodasi yang menunjang kepariwisataan.</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | volume rendah untuk mengiringi komentar/penceritaan narator lewat <i>voice-over narration</i> . | |
| <p>11. End Credits</p> <p>Segmen akhir menampilkan shot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sepasang narrator untuk menutup film ini. • Dinas Kebudayaan Kota Semarang, menjadi credit terakhir yang muncul. |  | <ul style="list-style-type: none"> • Framing: <i>On-center balanced composition</i> • Camera angle and placement: <i>kombinasi LA, EL/MS, CS (low-angle, eye level/Medium shot, close-up)</i> • VFX (Visual special effect): <i>Breakdown motion</i> pada montage shot. Dan fast motion untuk perpendahan/transisi segment. • Acting: Narrator sebagai <i>social actor on-screen</i> dan bersifat <i>artificial</i> (dibuat-buat). • Costumes: narrator mengenakan baju tradisional dan iket kepala khas Semarang dengan selempang juara satu Kenang Semarang. • Editing: <i>cut</i>, perpindahan scene/segmen dalam dilakukan dengan menampilkan shot Lawang Sewu dari senja hingga gelap dengan teknik fast motion. • Sound: suara narrator diiringi lagu Gambang Semarang yang dinamis terdengar dari awal dan akhir segmen. | <ul style="list-style-type: none"> • <i>On-screen narrator</i>; narrator pria mengatakan “Terwujudnya Semarang sebagai Kota Perdagangan dan Jasa yang berbudaya menuju masyarakat sejahtera merupakan visi dari Kota Semarang”. • Narator wanita menyambung dengan: “Oleh karena itu kita bangga dengan sebuah wilayah di Jawa Tengah, khususnya Kota Semarang, yang memiliki berbagai macam keunikan sehingga menjadikannya mempesona”. • Berdua mereka menegaskan point utama dari film ini, sebuah ajakan dan promosi untuk: Ayo Wisata ke Semarang. |

BAB V. KESIMPULAN

A. Tipologi Genre *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015):

Dari rangkuman analisa tekstual di atas, film dokumenter ini memiliki pola baku bahwa topik yang akan diangkat selalu melalui proses ini:

- 1) Statement dibuat melalui narator (*voice-over narration*) “**Semarang adalah**”, “**Lumpia merupakan**”, “**Warak Ngendhog adalah**”
- 2) Narator mengajukan pertanyaan kepada penonton: “**Namun, tahukah anda?**”
- 3) Sebelum pertanyaan ‘dijawab sendiri’, maka **penonton digiring terlebih dahulu** pada scene **interview yang menampilkan** para mahasiswa. Mereka memberi pernyataan sejauh mana mereka tahu asal-usul nama Semarang, *Lumpia*, dan *Warak Ngendhog*. Teknik ini dilakukan sebagai *test-case* saja.
- 4) Setelah mendengar pendapat mahasiswa yang berbeda-beda, selalu ada penegasan dari narator, “**Daripada salah, lebih baik kita tanya pada ahlinya....**”
- 5) Komentar/keterangan/testimony dari **narasumber/ahli dimunculkan** (Jonkie Tio dan Djawahir Muhammad).
- 6) Setelah memberikan kesempatan kepada narasumber/ahli, **narator memberikan alternatif** cerita kepada penonton. Hal ini menegaskan bahwa meskipun pernyataan dari para narasumber itu ‘benar’ tetapi tidak tunggal. **Selalu ada versi cerita/kisah lain** tentang topik-topik yang diangkat.

Demikian enam tahap di atas menjadi pola dan selalu diulang-ulang. Bila demikian apa yang menjadi argumen dari *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015)?

Peneliti berpendapat bahwa argumen utama dari film ini adalah ide/gagasan bahwa Semarang itu unik, menarik dan penonton diajak untuk dapat mengalami keunikan dan daya tarik itu lewat cerita/kisah dibalik suatu nama. Hal ini menghadirkan kesadaran kepada penonton bahwa kata, nama, ataupun istilah yang dilekatkan pada suatu gagasan dan objek tertentu, abstrak ataupun sesuatu yang nyata dan bersifat material seperti wilayah, makanan, barang, dan bahkan manusia, membuatnya menjadi entitas dan memberikannya sebuah identitas (Strawson, 1997). Pada *entry point* kata/nama dan level kesadaran inilah pembuat film dokumenter ini mencoba mengulik dan mendokumentasikan Semarang, *Lumpia* dan *Warak Ngendhog*.

Bila dilihat dari tipologi film dokumenter Bill Nichols, maka film ini termasuk ber-mode *expository*. Jenis dokumenter ini menampilkan sumber-sumber terpercaya (pelaku utama, ahli,

pemerintah dll.) memberi komentar/pendapat mereka yang disampaikan langsung dalam interview maupun tidak langsung seperti dalam *voice-over* ataupun tulisan pada layar (*titles*). *Expository documentary* bersifat sangatlah retorik dan berusaha membujuk penonton untuk percaya pada apa yang disampaikannya. Bila mempergunakan teknik memberi komentar/keterangan *voice-of-God*, maka akan terdengar seolah-olah ‘objektif’ dan mengetahui segalanya (*omniscient*). Tampilan visual (*image*) bersifat melengkapi dan memperkuat argument dan retorika yang disampaikan. Efeknya adalah penonton seolah-olah ‘dipaksa’ untuk membaca dan memahami image yang diperlihatkan dengan cara tertentu menurut argument di dalam film tersebut (Nichols, 2010). Ciri-ciri ini semua dapat dilihat dengan jelas dalam rangkuman tabel analisa tekstual di atas.

Sedangkan dalam kategori Lewis, film ini berada dalam irisan dengan *ethnodocumentary*. Hal ini dikarenakan *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015) menampilkan sebuah eksplorasi di Kota Semarang pada aspek-aspek yang belum banyak diketahui oleh penonton, asal-usul nama Semarang, *Lumpia* dan *Warak Ngendhog*. Memang narrator bersifat *off-screen* dan penceritaannya pun dilakukan dengan teknik *voice-over narration*. Dengan kata lain, ciri sebagai *ethnographic documentary* tidak sepenuhnya terlihat, sebab dalam sebuah *ethnographic documentary*, interaksi subjek dan apa yang difilmkannya, benar-benar tampil *on-screen*, hal yang tidak benar-benar kita dapati dalam film ini. Mungkin lebih pas bila *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015) disebut sebagai ‘*quasi-ethnodocumentary*’.

Dari *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015) ini, maka citra Semarang apa yang dihasilkan? Peneliti berpendapat bahwa meskipun secara *filmic*, dokumenter ini bisa dikategorikan hasil film amatir, namun secara ‘pesan’ yang ingin dikomunikasikan, dokumenter ini mengena. Semarang dicitrakan secara sebagai kota yang unik dan penuh cerita. Lewat cerita-cerita yang disampaikan, baik *individual* maupun *collective memory* dari masyarakat yang diwakili dalam film ini, mengena. Jadi Semarang memiliki keunikan pada *individual* dan *collective memory* yang disampaikan, dan ini menandakan Semarang sebagai kota yang sangat hidup dan dinamis secara entitas dan identitas *narrative*-nya.

B. Tipologi Ayo Wisata ke Semarang (2015):

Dari rangkuman analisa tekstual di atas, film dokumenter ini memiliki pola sebagai berikut:

- 1) *On-Screen narrator* tampil dan menyampaikan statemen awal bahwa Semarang memiliki keunikan dan daya tarik wisata tersendiri.

- 2) *Voice-Over-Narration* bersuara perempuan dipergunakan untuk menggantikan *on-screen narrator* mulai segmen 2 hingga 10, untuk menceritakan/memberikan komentar detail tentang isi masing-masing segmen dan shot.
- 3) Segmentasi struktur film dibuat sangat jelas dan tematik, hingga ada 11 segmen seperti terlihat di dalam tabel.
- 4) Visualisasi objek/tempat wisata selalu mendahului *voice-over narration*.
- 5) Tidak ada komentar/keterangan/testimony dari **narasumber/ahli dimunculkan** yang dipergunakan dalam film ini. ‘Kebenaran’ isi/pesan/informasi ada pada pilihan gambar/visual yang ditayangkan dan pada *narrator (on-screen dan voice-over)*
- 6) *On-Screen narrator* tampil lagi dan menyampaikan statemen akhir berupa penegasan visi kota, sebagai kota perdagangan dan jasa yang berbudaya, dan yang memiliki keunikan dan keunggulan wisata tersendiri. Sudah bisa diduga, *top goal*-nya adalah persuasi/ajakan untuk berkunjung atau berwisata ke Semarang.

Dengan pola di atas, peneliti berpendapat bahwa argumen utama dari film ini memiliki kemiripan dengan film yang pertama, *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015), adalah ide/gagasan bahwa Semarang itu unik, menarik dan penonton diajak untuk dapat mengalami keunikan dan daya tarik itu. Bedanya pada film yang pertama daya tarik itu dibangun lebih ‘personal’ lewat cerita/kisah dibalik suatu nama. Pada *Ayo Wisata ke Semarang* (2015), daya tarik itu dibangun lewat usaha ‘promosi resmi’ melalui ajakan dari Pemkot Semarang, lewat Dinas Kebudayaan-nya untuk berwisata ke Semarang. Hal ini menghadirkan kesadaran kepada penonton bahwa suatu usaha mendesain wisata Semarang sedang terjadi dan film dokumenter ‘promotif’ ini adalah salah satunya.

Bila dilihat dari tipologi film dokumenter Bill Nichols, maka film ini memang mengandung unsur-unsur *expository documentary*, dengan penggunaan ***voice-over yang dominan*** dan penyampaiannya pun **sangat retorikal** (sifat persuasi dan promosinya yang kuat). Namun film ini **tidak menampilkan sumber-sumber terpercaya** (pelaku utama, ahli, pemerintah dll.) memberi komentar/pendapat mereka yang disampaikan langsung maupun tidak langsung seperti dalam *voice-over* ataupun tulisan pada layar (*titles*). *Expository documentary* bersifat sangatlah retorik dan berusaha membujuk penonton untuk percaya pada apa yang disampaiannya. Bila mempergunakan teknik memberi komentar/keterangan *voice-of-God*, maka akan terdengar seolah-olah ‘objektif’ dan mengetahui segalanya (*omniscient*) (Nichols, 2010). Ini memang terjadi pada *Ayo Wisata ke Semarang* (2015).

Meskipun unsur *expository*-nya kuat, yang membedakan *Ayo Wisata ke Semarang* (2015) dengan *Sejarah dibalik Nama Semarang, Lumpia dan Warak Ngendhog* (2015), yang juga *expository*, adalah bahwa bila dalam film ini tampilan visual (*image*) bersifat melengkapi dan memperkuat argument dan retorika yang disampaikan. Sedangkan, pada *Ayo Wisata ke Semarang* (2015), **tampilan visual sedikit lebih penting** daripada *voice-over* nya. **Celakanya**, *voive-over* juga seperti ingin dipetingkan/ingin tidak kalah dengan tampilan visualnya. Bukti ‘kekacauan keduanya’ adalah durasi dan jumlah segmen yang lebih banyak pada dokumenter yang kedua (11 segmen) daripada yang pertama (6 segmen). Dalam pembuatan film yang profesional tidak ada rumus bahwa ada banyak elemen/aspek yang sama-sama mendominasi. Salah satu aspek teknis pasti akan ‘dikalahkan’ agar aspek lain lebih bisa ‘bermain’ menyampaikan tujuan dari film itu (Bordwell & Thompson, 2013; Ford, 1992).

Sedangkan dalam kategori Lewis, *Ayo ke Semarang* (2015) ini **agak sedikit dekat** ke travelogue, tetapi bukan *travelogue*. Mungkin lebih tepat disebut *quasi-travelogue*. Mengapa demikian? Di dalam travelogue, aspek yang paling penting bukan pada sifat promotif dari apa yang difilmkan, tetapi keterlibatan pembuat film pada tempat dan lingkungan asing baginya. Itulah yang menjadikan sifat ‘tour/perjalanan’ dari pembuat film diletakkan dalam kerangka perjalanan pribadi ke tempat asing (Lewis, 2014), dan bukannya mempromosikan tempat itu secara banal.

Peneliti berpendapat *Ayo Wisata ke Semarang* (2015) membosankan, terlalu lama dan detail, serta terlalu retorikal. Efeknya adalah memberi kesan film ‘promosi’ ini terlalu memaksakan untuk *too good to be true*. Segmen dan jumlah shot yang telalu banyak untuk sebuah film ‘promosi’, ditambah penceritaan via *voice-over* yang membosankan, menjadikan *Ayo Wisata ke Semarang* (2015) tidak ‘menggoda’ penonton untuk sepenuhnya percaya. Alih-alih menarik, yang terjadi adalah kesan bosan yang diperoleh. Maka citra Semarang macam apa yang akan disampaikan? Kota Dagang dan Jasa, dan Wisata dan masih banyak lagi dalam daftar? Menurut hemat peneliti gagasan positif yang ingin dicitrakan menjadi tidak terbentuk. Secara *filmic*, *Ayo ke Semarang* (2015) sungguh tidak representatif akan Kota Semarang itu sendiri.

REFERENSI

- Abidin, H. Z., Andreas, H., Gumilar, I., Sidiq, T. P., & Fukuda, Y. (2013). Land subsidence in coastal city of Semarang (Indonesia): characteristics, impacts and causes. *Geomatics, Natural Hazards and Risk*, 4(3), 226–240. <https://doi.org/10.1080/19475705.2012.692336>
- Biggs, M., & Karlsson, H. (2010). *The Routledge Companion to Research in the Arts-Routledge*. Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *2013. Film Art: An Introduction* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Bruzzi, S. (2006). *New Documentary: A Critical Introduction*. Abingdon: Routledge.
- Chapman, J. (2009). *Issues in Contemporary Documentary*, 210.
- Darmawan, E., & Enis, A. S. (2016). The Changing Function of Heritage Building for Rolling Tourism Planning Progress. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 227, 712–719. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.06.137>
- Ediati, M. (2009). IKON KOTA SEMARANG. *TEKNIK*, 30(1), 72–78.
- Ford, C. (1992). Visual Storytelling. *Art History*, 15(4), 533–537. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.1992.tb00505.x>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage in association with the Open University.
- Hutsa D, G. A. (2017). Kajian Implementasi Program Revitalisasi Kawasan Kota Lama Sebagai Kawasan Pariwisata. *Journal of Politic and Government Studies*, 6(04), 41–50.
- Jon Gartenberg. (2014). NY, NY: A Century of City Symphony Films. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 55(2), 248. <https://doi.org/10.13110/framework.55.2.0248>
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *Oxford Dictionary of Film Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Levin, O. (2018). The cinematic time of the city symphony films: time management, experiential duration and bodily pulsation. *Studies in Documentary Film*, 12(3), 225–238. <https://doi.org/10.1080/17503280.2018.1504370>
- Lewis, J. (2014). *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Mediatama, L. (2015). *Ayo Wisata ke Semarang*. Indonesia: Lintang Mediatama dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang.
- Muttaqin, I. (2015). *Sejarah di balik nama Semarang, Lumpia, dan Warak Ngendhog*. Indonesia: Channel Communication UNDIP.

- Nelson, R. (2013). Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances. *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. <https://doi.org/10.1057/9781137282910>
- Nichols, B. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to Documentary, Second Edition*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Putra, M. A. A., Kahar, S., & Sasmito, B. (2015). PETA SEBARAN GEDUNG-GEDUNG TINGGI UNTUK MENENTUKAN ZONA KAWASAN KOTA SEMARANG (Studi Kasus : Semarang Tengah, Semarang Selatan Dan Candisari). *Jurnal Geodesi Undip*, 4(2), 232–240. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/8558>
- Sejumlah Film yang Diangkat dari Novel Ini Syuting di Semarang. Apa Saja? – Jateng Today. (n.d.). Retrieved July 7, 2020, from <https://jatengtoday.com/sejumlah-film-yang-diangkat-dari-novel-ini-syuting-di-semarang-apa-saja-12875>
- Smith, H., & Dean, R. T. (2009). Practice-led research, research-led practice in the creative arts. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*.
- Strawson, P. F. (1997). *Entity and Identity* (Vol. 53). Oxford: Clarendon Press.
- Villarejo, A. (2007). *Film Studies. Film*.
- Wulanningrum, S. D. (2014). Elemen-elemen Pembentuk Kota yang Berpengaruh terhadap Citra Kota (Studi Kasus: Kota Lama Semarang). *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 10(2), 197. <https://doi.org/10.14710/pwk.v10i2.7650>
- Zimmermann, P. R. (2008). *Rethinking Documentary. Rethinking Documentary: New Perspectives, New Practices*. Retrieved from <http://www.cronistas.org/wp-content/uploads/2014/02/Rethinking-Documentary-New-Perspectives-New-Practices-Austin-and-de-Jong.pdf>

LAMPIRAN

Biaya

| No | Item | Pemasukan | Pengeluaran |
|----|--|-----------|---|
| 1 | Dana Penelitian Fakultas untuk 2 dosen x @ Rp 1.500.000 | 3.000.000 | |
| 2 | Dana Pribadi | 3.513.900 | |
| 3 | Membeli buku-buku referensi: <ul style="list-style-type: none">• Nichols, B. (2010). <i>Introduction to Documentary, Second Edition</i>. Blomminton, Indiana: Indiana University Press (<i>E-book: £7.47</i>)• Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). <i>Oxford Dictionary of Film Studies</i>. Oxford: Oxford University Press. (<i>Paperback £12.00</i>)• Nichols, B. (1991). <i>Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary</i>. Bloomington, Indiana: Indiana University Press. (<i>Paperback £15.63</i>) | | 1.500.500 2.200.000 2.813.400 |
| | Total | 6.000.000 | 6.513.900 |