

PRODUKSI FILM DOKUMENTER PERAHU JONG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI BUDAYA

Evaliata Br Sembiring¹, Cahya Miranto², Ardiman³

Jurusan Teknik Informatika
Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan
Politeknik Negeri Batam

eva@polibatam.ac.id¹, cahya@polibatam.ac.id², ardiman@polibatam.ac.id³

Abstrak

Salah satu bentuk kebudayaan suku Melayu dari sebuah permainan yang unik adalah Perahu Jong. Pelestarian permainan ini dapat dilakukan melalui ajang lomba sehingga memungkinkan peningkatan kunjungan wisata khususnya di Kepulauan Riau. Perlu dibuat dokumentasi dalam bentuk film dokumenter sekaligus dimanfaatkan sebagai media informasi dan promosi budaya. Proses produksi film tentang perahu jong menggunakan metode Luther-Sutopo agar kegiatan dapat dilakukan secara sistematis dan terprogram. Hasil penelitian adalah: (1) Produksi Film dilakukan secara tidak berurutan pada metode Luther-Sutopo khususnya pada tahap design, assembly, dan testing karena konten film harus divalidasi keasliannya kepada nara sumber; (2) Film dokumenter perahu jong menerapkan rancangan dalam bentuk narasi untuk menjamin kejelasan dan keaslian konten film; (3) Film dokumenter memiliki konten yang padat yaitu sebagai informasi dan pembelajaran tentang budaya serta media promosi kegiatan lomba.

Kata Kunci: *Film Dokumenter, Perahu Jong, Pembelajaran, Promosi, Budaya*

1. Pendahuluan

Suku Melayu merupakan salah satu suku terbesar di Indonesia. Berdasarkan sensus penduduk 2010, jumlah suku Melayu mencapai 5.365.399 jiwa dengan persentase 2,27% dari jumlah warga negara Indonesia¹. Salah satu bentuk kebudayaan Melayu yang masih dilaksanakan sampai sekarang adalah Lomba Perahu Jong.

Kegiatan lomba diawali dengan sebuah motivasi untuk mengisi waktu para warga khususnya yang berprofesi sebagai nelayan karena tidak bisa mencari ikan saat angin kencang dan gelombang pasang. Salah satu daerah yang masih rutin menyelenggarakan lomba ini adalah Kampung Melayu yang terletak di daerah Batu Besar, Nongsa Kota Batam. Lomba ini sudah berlangsung selama 15 tahun dan dilaksanakan setiap tahun. Pada tahun 2017, peserta lomba

¹Badan Pusat Statistik, Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia, Hasil Sensus Penduduk 2010.

mencapai 1.680 peserta. Peserta tidak hanya datang dari daerah sekitar namun juga dari daerah yang berseberangan dengan Pulau Batam yaitu dari Kabupaten Pelalawan dan Dumai, Provinsi Riau².

Kegiatan lomba Perahu Jong, justru tidak diketahui oleh penduduk lokal, sehingga pada tahun-tahun sebelumnya kekurangan peserta. Hal ini dikarenakan kurangnya promosi ke khalayak ramai serta keterlibatan pemerintah lokal. Padahal *event* ini dapat dimanfaatkan sebagai ajang promosi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan lokal dan asing, sekaligus sebagai pelestarian budaya dan kearifan lokal khususnya melestarikan permainan tradisional Melayu.

Peran pemerintah juga dapat didukung dengan membantu menyediakan media untuk dokumentasi dan promosi budaya. Salah satu media yang dapat diandalkan adalah dalam bentuk dokumenter. Melalui film dokumenter, dapat dipresentasikan peristiwa nyata dengan berbagai cara untuk menyebar-luaskan informasi dalam berbagai bidang kehidupan kepada sekelompok orang tertentu (Mabruri, 2013). Film juga dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk memasarkan sebuah pariwisata (Ayu dkk, 2015). Oleh karena itu, melalui film dokumenter cocok digunakan untuk menyampaikan informasi budaya, seperti film dokumenter untuk sebuah permainan tradisional (Bayu, dkk, 2017), alat musik tradisional (Santyadiputra, dkk, 2017), Pembuatan pakaian adat tradisional (Silvia, 2014), dan lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini diproduksi sebuah kegiatan lomba perahu jong dalam bentuk film dokumenter. Proses pembuatan film menggunakan salah satu metode pengembangan multimedia yaitu Luther Sutopo karena tersusun secara terprogram dengan tahapan pengembangan produk multimedia secara sistematis (Handikha, dkk, 2013). Hasil penelitian yang ditargetkan adalah film dokumenter sebagai media dokumentasi, informasi, pembelajaran dan promosi budaya lokal untuk pelestarian warisan budaya yang ada serta peningkatan kunjungan wisatawan lokal dan asing.

²<http://batamnews.co.id/berita-12915-uniknya-perahu-layar-jong-permainan-khas-kepulauan-riau.html> diakses pada 13 Februari 2017

2. Studi Literatur

2.1 Film Dokumenter

Istilah “dokumenter” pertama digunakan dalam resensi film *Moana* (1926) oleh Robert Flaherty, ditulis oleh *The Moviegoer*, nama samaran John Grierson, di *New York Sun* pada tanggal 8 Februari 1926. Istilah dokumenter di Perancis juga digunakan untuk film-film non-fiksi, termasuk film mengenai perjalanan dan film pendidikan. Oleh sebab itu, film dokumenter bertujuan untuk merepresentasikan kejadian nyata dengan merekam hal-hal atau peristiwa yang benar-benar terjadi, seperti kegiatan sebuah perlombaan, cara menggunakan sebuah alat dan lain sebagainya.

Film dokumenter merupakan jenis film non-fiksi yang menyajikan peristiwa nyata dengan berbagai cara untuk menyebarluaskan informasi dalam berbagai bidang kehidupan kepada sekelompok orang tertentu (Mabruri, 2013). Kunci utama dalam film dokumenter adalah menyajikan fakta-fakta yang berhubungan dengan orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata, sehingga tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian (Silvia, 2014). Namun demikian, dalam menghasilkan sebuah film dokumenter dibutuhkan ide atau gagasan, pemikiran-pemikiran dan sudut pandang idealisme dari pengembang atau pembuatnya.

Film dokumenter digunakan sebagai media untuk pelestarian tradisi melalui kekuatannya dalam menggabungkan gambar dan suara sehingga mudah dipahami oleh masyarakat. Penggunaan bahasa visual diperkuat dengan deskripsi naratif menjadi satu eksatuan yang efektif. Salah satu efek dari sebuah alat komunikasi adalah berperan dalam pembentukan perilaku dan pola pikir masyarakat, fenomena sosial, fakta sejarah hingga gaya hidup adalah pengetahuan yang menarik untuk dipahami dan dipelajari (Utami, 2010).

Film dokumenter umum digunakan untuk menyampaikan informasi budaya, eksplorasi terhadap berbagai aspek kehidupan yang sebenarnya dan menyajikannya dalam bentuk audio visual, seperti film dokumenter untuk sebuah permainan tradisional (Bayu, dkk, 2017), alat musik tradisional (Santiyadiputra, dkk, 2017), pembuatan pakaian adat tradisional (Silvia, 2014), dan lainnya.

2.2 Perahu Jong

Perahu Jong merupakan kapal layar warna-warni kecil tanpa awak, berukuran sekitar 50 cm yang diadu cepat dengan mengandalkan tiupan angin seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Oleh karena itu, Perahu Jong dimainkan ketika angin kencang dan gelombang pasang yang biasanya terjadi pada musim angin utara. Perahu Jong merupakan permainan rakyat pesisir yang harus dilestarikan, agar tidak punah di tengah derasnya arus globalisasi di kota yang berseberangan dengan Singapura.



Gambar 1.Perahu Layar Jong

Perahu Jong disebut juga dengan perahu miniatur yang merupakan permainan tradisional khas Melayu. Jong merupakan permainan dengan menggunakan replikasi perahu layar, namun bisa berlayar ratusan meter. Jong memiliki panjang 1,5 meter, tinggi layar mencapai 2 meter, dan lebar perahu hanya sejengkal orang dewasa. Jong biasanya terbuat dari jenis kayu pilihan yaitu kayu pulai.

Cara kerja perahu Jong adalah dengan mengandalkan tiupan angin yang kencang. Biasanya para pehobi Jong memilih lokasi pantai untuk menguji ketangguhan Jong miliknya. Jong dibawa dan diletakkan di atas laut, kemudian dilepaskan begitu saja. Hembusan angin yang kencang akan membawa Jong mendarat hingga ke bibir pantai. Jong tidak bisa berdiri begitu saja, namun harus disangga dengan penyeimbang berupa sebuah kayu memanjang yang diberikan pemberat pada salah satu sisinya. Bentuknya mirip seperti penyeimbang yang digunakan oleh perahu layar asli.

Sejarah permainan Jong konon berasal dari sebuah kegiatan ritual. Pada jaman dulu orang-orang dari etnis Tionghoa sering memberikan sesaji ke tengah lautan. Dalam sesaji tersebut terdapat sebuah kue bernama Jong Kong. Sesaji ini

dibawa dengan sebuah perahu kecil hingga hanyut tak terlihat lagi. Perahu mini tersebut justru menarik perhatian orang Melayu yang melihatnya dan dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan. Nama permainannya diambil dari ritual Jong Kong yang dilakukan oleh etnis Tionghoa tersebut yaitu Perahu Jong.

Permainan Jong sering dijadikan sebuah ajang perlombaan besar yang dikenal dengan festival Jong. Para penggemar permainan Jong berasal dari berbagai pulau dan dihadiri oleh ratusan warga dari berbagai daerah. Sekelompok penggemar Jong banyak terdapat di wilayah Kundur bagian utara dan biasanya berkumpul untuk bermain bersama di pantai. Lokasi pantai yang menjadi favorit untuk bermain adalah Pantai Timur. Pantai ini memiliki pasir pantai yang terbentang luas. Dari bibir pantai bagian atas jong-jong tersebut akan terlihat mengecil karena jaraknya yang jauh. Pesona warna-warni dari layar yang terkembang terlihat semakin menarik. Jong merupakan permainan tradisional khas Melayu yang digelar setiap musim angin utara. Permainan ini paling digemari masyarakat Melayu pesisir.

Tujuan awal kegiatan lomba ini adalah sebagai ajang silaturahmi masyarakat pesisir dan untuk menghilangkan rasa penat ketika tidak melaut saat angin kencang dan gelombang pasang (Alwi Ar, tokoh Kampung Melayu). Saat ini Pemerintah kota Batam juga sudah mendukung kegiatan perlombaan ini dengan tujuan untuk melestarikan permainan tradisional Melayu dan meningkatkan kunjungan wisata asing³.

3. Metodologi Penelitian

3.1 Software Pembuatan Film

Pembuatan film membutuhkan alat pendukung (*tool*) untuk menghasilkan produk sesuai harapan. *Tool* yang digunakan adalah Adobe Audition dan Adobe Premier. Adobe Audition merupakan *tool* yang dapat mengelola salah satu konten multimedia yaitu audio dengan dilengkapi beberapa fitur-fitur penting dalam pengelolaan audio seperti perekaman suara, pengolahan suara untuk menghilangkan *noise*, pelaksanaan kalibrasi suara agar suara terdengar natural seperti sedang berbicara langsung, dan lainnya⁴. Pada produksi film dokumenter perahu jong, Adobe Audition digunakan untuk merekam suara (*dubbing*) yang

³ <https://www.youtube.com/watch?v=X6wOrZHRMe0>

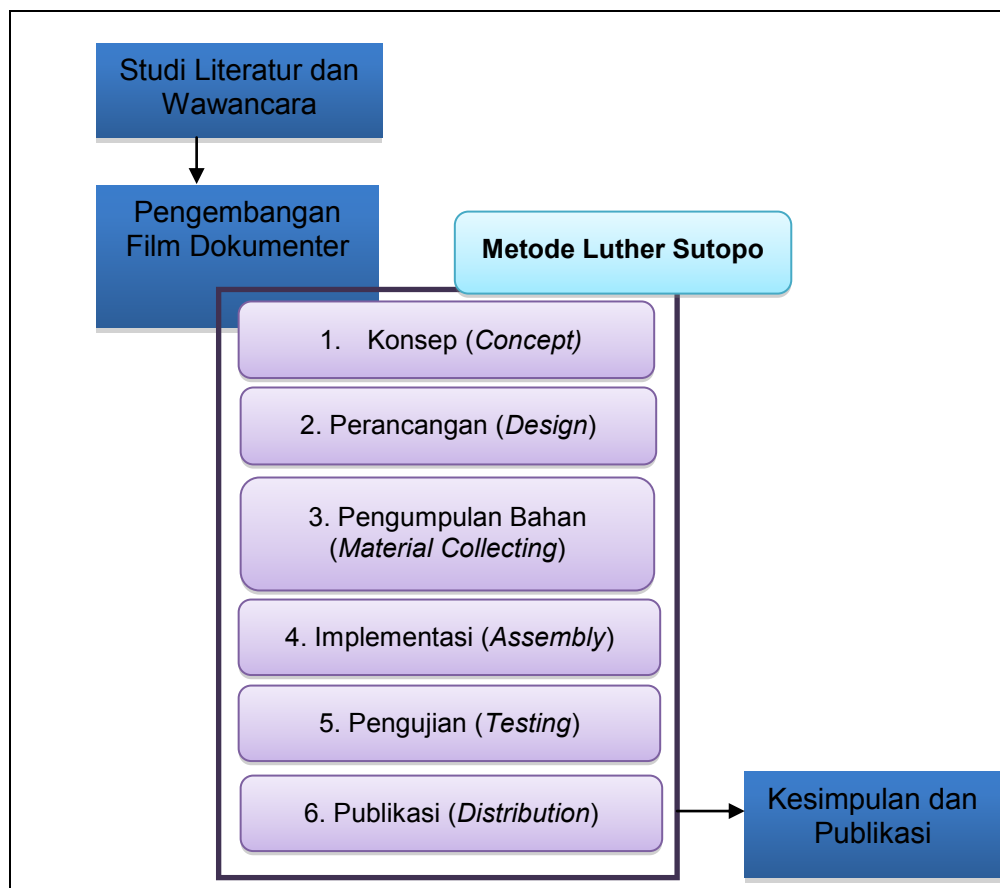
⁴ <http://www.adobe.com/sea/products/audition/features.html>

akan disisipkan pada film saat kegiatan editing, menggabungkan dan merancang efek suara.

Adobe Premier merupakan sebuah *tool* yang digunakan untuk menyunting (*editing*) video. Adobe Premier memiliki beberapa fitur untuk kegiatan editing video seperti fitur transisi untuk perpindahan satu adegan ke adegan lainnya, penambahan *title*, lumetri warna untuk perbaikan warna pada video sehingga tone warna dapat disamakan dengan hasil pengambilan gambar dan waktu yang berbeda⁵. Tujuan dari lumetri warna ini adalah agar warna terlihat *continue*.

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian dilakukan secara terstruktur melalui beberapa kegiatan seperti diilustrasikan pada Gambar 2.



Gambar 3. Metodologi Penelitian (Rancangan Kegiatan)

⁵<http://www.adobe.com/sea/products/premiere/features.html>

3.2.1 Studi Literatur dan Wawancara

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berdasarkan pustaka dan wawancara langsung kepada nara sumber yaitu tokoh adat Melayu dan masyarakat di Kampung Tua Batu Besar Batam. Informasi yang diperoleh adalah sejarah tentang Perahu Jong dan kegiatan lomba yang dilaksanakan selama 15 tahun.

3.2.2 Konsep (Concept) dan Rancangan Film (*Design*)

Konsep film disajikan dalam bentuk *Treatment* dan rancangan menggunakan struktur narasi karena film dokumenter sifatnya menjelaskan tentang Perahu Jong dan harus diupayakan agar mendekati keasliannya.

<p>Film Statement Film dokumenter berdurasi 10-15 menit bercerita tentang sosok Bapak Zailan sebagai pemain perahu jong kampung Melayu kota Batam.</p> <p>Draft Film</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Kampung Melayu / kampung tua Menceritakan awal mulanya tradisi bermain perahujung di kampung tua. ✓ Perahu Jong Menceritakan detail perahu jong, dari awal pembuatan perahu jong sampai perahu jong tersebut diikuti sertakan kedalam lomba. ✓ Lomba Jong Menjelaskan perlombaan perahu jong yang ada di kampung tua, dan jenis2 kategori perlombaan perahu jong tersebut.
<p>Draft Narasi.</p> <p>1. Kampung Melayu/kampung tua</p> <p>Nama saya Zailani, saya ketua Rukun Warga, disebuah kampung tua di batu besar, lebih tepatnya kecamatan nongsa pulau</p> <p>2. Perahu Jong</p> <p>Perahu Jong namanya...adalah perahu tanpa awak yang menggunakan layar berwarna-warni dan menggunakan pemberat sebagai penyeimbang perahu agar tidak tumbang saat terkena hembusan angin kencang. Perahu Jong dimainkan di bibir pantai.....</p> <p>[proses pembuatan...]</p> <p>Perahu jong terdiri dari beberapa bagian yaitu dimulai dari badan jong, pada bagian depan dan belakang badan jong terdapat sauk, yaitu</p> <p>3. Lomba Jong</p> <p>Bermain perahu jong disetiap daerah memiliki aturan yang berbeda-beda. Untuk ditempatku, pantai kampung Melayu memiliki lintasan dengan panjang sekitar</p> <p>Demikian cerita tentang tradisi dan kebanggan kampung kami... Bila menjemur perahu panjang</p>

Baik disusun tegak berdiri Bila lah ada umur yang panjang Insya allah kita kan bersua lagi
--

3.2.3 Pengumpulan Materi Video (*Material Collecting*)

Pengumpulan materi video adalah proses pengambilan gambar atau *stock shot*. Gambar-gambar tersebut menjadi bahan dalam proses penyuntingan.

3.2.4 Penyuntingan (*Assembly*)

Tahap ini adalah proses pembuatan film dokumenter. Kegiatan yang dilakukan diawali dengan kegiatan pengambilan gambar, perekaman suara, penyuntingan, dan pengemasan hasil akhir.

1. Pengambilan Gambar (*syuting*)

Pengambilan gambar dilakukan langsung di lokasi penelitian yaitu di Kampong Tua, Daerah Nongsa kota Batam. Kegiatan dilakukan dengan melibatkan tokoh masyarakat dan masyarakat lokal di pesisir pantai kampung Melayu Nongsa.

2. Perekaman Suara (*dubbing*)

Kegiatan selanjutnya adalah *dubbing* untuk melakukan proses perekaman suara. Hal ini dilakukan karena pendekatan rancangan (*design*) yang digunakan adalah bentuk Narasi. *Software (tool)* yang digunakan untuk pekerjaan *dubbing* adalah *Audition*.

3. Penyuntingan Film (*editing*)

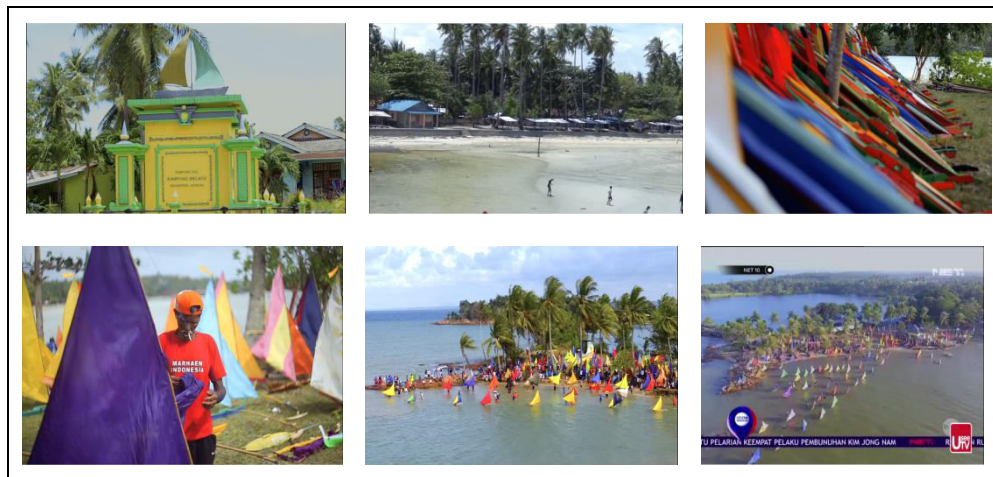
Hasil pengambilan gambar dan perekaman suara digabungkan dalam kegiatan penyuntingan film (*editing*). Selain penggabungan kedua data tersebut juga ada penambahan data lain yang diperoleh dari kegiatan *material collecting* seperti musik instrumen, efek tambahan dan lainnya. *Software (tool)* yang digunakan dalam kegiatan *editing* ini adalah Adobe Premier.

4. Pengemasan Film (*rendering*)

Kegiatan akhir yang dilakukan adalah pengemasan film (*rendering*) sehingga menghasilkan film dokumenter yang berdurasi 15 menit 28 detik dengan format MP4.

3.2.5 Pengujian(*Testing*)

Pengujian film dilakukan dengan beberapa kali. Hal ini dikarenakan produk yang dibuat dalam bentuk dokumenter sehingga keaslian kontennya harus divalidasi oleh nara sumber yaitu tokoh masyarakat. Pengujian awal dilakukan oleh tim pembuat film untuk menguji kesesuaian rancangan yang sudah dilakukan di tahap perancangan (*design*). Pengujian selanjutnya dilakukan validasi oleh tokoh masyarakat yaitu Bapak Zailan. Cuplikan film dokumenter perahu jong ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Cuplikan Film Dokumenter Perahu Jong

3.2.6 Publikasi/Distribusi(*Distribution*)

Publikasi dilakukan setelah proses pengujian akhir disetujui oleh tokoh masyarakat. Publikasi pertama kali dilakukan melalui penayangan langsung di lokasi penelitian (kampong tua, Nongsa) melalui layar lebar dan ditonton bersama oleh masyarakat. Publikasi lainnya disiarkan di media televisi lokal di Batam yaitu **NET TV** pada tanggal 08 Maret 2017.

4. Penutup

Beberapa kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Film dokumenter yang berdurasi 15 menit 28 detik dapat diproduksi dengan menerapkan metode Luther-Sutopo yang memenuhi setiap tahapan namun tidak secara berurutan yaitu pada tahap *design*, *assembly* dan *testing*. Hal ini dikarenakan film yang dibuat adalah dokumenter sehingga konten film harus divalidasi keasliannya kepada nara sumber.
2. Keunggulan film dokumenter perahu jong adalah menerapkan rancangan dalam bentuk narasi untuk menjamin kejelasan dan keaslian informasi yang disampaikan.

3. Durasi film termasuk lama karena konten film sangat padat dengan tujuan yang berbeda. Rekomendasi untuk modifikasi konten film dapat dikemas sesuai kebutuhannya yaitu media informasi dan pembelajaran sejarah tentang budaya sebuah permainan leluhur dan media promosi kegiatan lomba untuk menarik perhatian wisatawan.

Daftar Pustaka

- Ayu D. A. A., Suharyono, Wilopo, 2015. Peran Promosi Pariwisata Melalui Film Dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan Wisatawan (Perbandingan antara Film "Eat, Pray, Love" dengan Film yang Berlatar Belakang Destinasi Wisata), *JAB* Vol.26 No.1.
- Bayu I.G.J.P, Santyadiputra G.S., Pradnyana I.M.A, 2017. Film Dokumenter Permainan Tradisional Bali "Magandu" Sebuah Tradisi Sebagai Warisan Budaya Sistem Subak Bali, *Karmapati Undikhsa*, Vol.6 No.1-ISSN 2252-9063.
- Binanto, I., 2013. Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia, *Prosiding Seminar RitekTra*.
- Durianto, D., Sugiarto, Widjaja, A. W., Supratikno, H., 2003. *Inovasi Pasar dengan Iklan yang Efektif*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Handikha, I. M. D, Agung, A. A. G., dan Sudatha I. G. W., Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII, *Edutech* Vol 1, No.2 , tersedia di:
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJTP/article/view/1484/1345>
- Mabruri, A., 2013. *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Santyadiputra, G.S., Pradnyana G. A., Suardika I. M. D., 2017. Film Dokumenter Genggong ("Sebuah Instrumen Musik Kuno"), *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Vol.6, No.1 Maret 2017.
- Silvia M., 2014. Film Dokumenter Pembuatan Songket Silungkang, *skripsi Universitas Negeri Padang*, tersedia di:
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/5635>
- Utami, C. D., 2010. Film Dokumenter Sebagai Media Pelestari Tradisi, *Asintya Jurnal Penelitian Seni Budaya ISI Surakarta*, Vol.2 No.1.