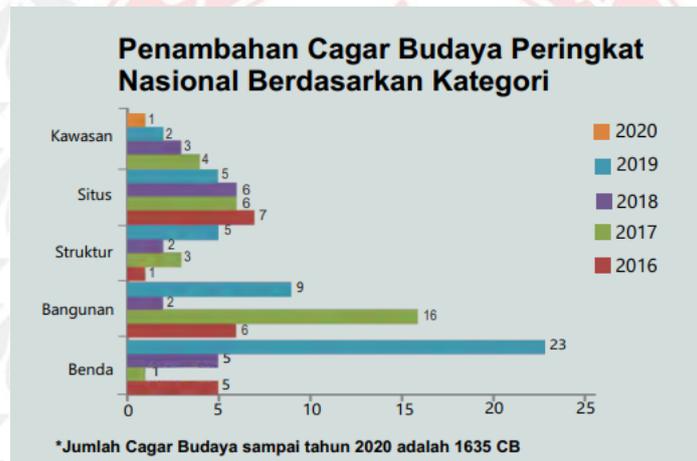


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, mencatat sebanyak 1.239 karya budaya yang diakui sebagai warisan budaya Indonesia, budaya tersebut meliputi seni pertunjukan, adat istiadat, arsitektur, dan warisan budaya, pengetahuan alam, kerajinan, dan perayaan. Menurut laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, warisan budaya merupakan semua warisan yang memiliki nilai sejarah, ilmu pengetahuan dan teknologi atau seni.



Gambar 1.1 Data Cagar Budaya

Sumber : Statistik Kebudayaan 2021 Pusat Data dan Teknologi Informasi
Sekretariat Jendral Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2021

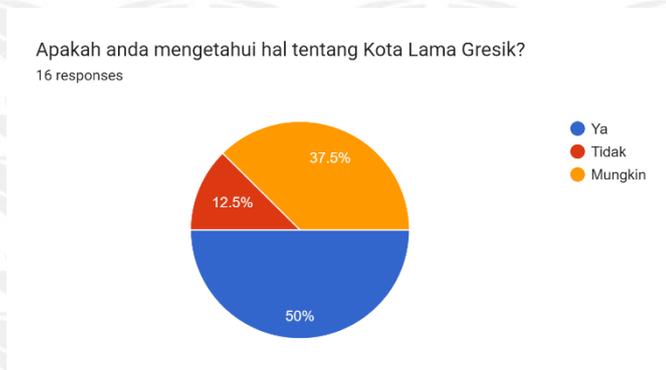
Wujud warisan budaya daerah memang berbeda-beda, terdapat warisan budaya tak benda dan juga warisan budaya yang berwujud, Permasalahan yang sering melupakan budaya daerah masing-masing kota, maka warisan budaya banyak yang hilang karena tidak dijaga dengan baik, dikarenakan budaya tersebut jarang dikenal oleh masyarakat sekitar dan dengan perkembangan zaman, budaya daerah tersebut akhirnya akan lenyap. Upaya untuk melestarikan budaya daerah memang membutuhkan waktu yang sangat lama.

Gresik merupakan sebuah kota kecil yang dikenal sejak abad ke 11 tumbuh menjadi pusat perdagangan, tidak hanya antar pulau tetapi juga meluas hingga berbagai Negara. Gresik memiliki banyak peninggalan cagar budaya, contohnya bangunan tua yang memiliki karakter arsitektur Tiongkok, Arab, Belanda, dan campuran lokal, baik yang telah ditetapkan maupun belum ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya, dengan merujuk pada UU No. 11 Tahun 2010 yang berisi tentang (1) “Pemerintah berkewajiban melakukan pencarian benda, bangunan, struktur dan lokasi sebagai cagar budaya”, (2) “Pencarian cagar budaya atau diduga cagar budaya dapat dilakukan oleh setiap orang dengan penggalian, penyelaman, dan pengangkatan di darat atau di air” (Anonim, 2014, 35).

Gresik dahulu memiliki pusat pemerintahan yang dimana berada dalam kawasan kota lama, dengan seiringnya berkembangnya zaman kawasan tersebut dipindahkan ke kawasan baru yaitu berlokasi di Kebomas-Bunder yang dimana berjarak jauh dengan Kawasan Kota Lama, pada pusat pemerintahan Kota Lama Gresik digambarkan pada dokumen VOC 1719 bahwa Kota Lama Gresik terdapat sebuah alun-alun kota, yang dimana sebelah timur alun-alun terdapat Kampung Pecinan dan sebelah selatan terdapat Perkampungan Arab (Jarwanto, 2019). Sejak abad 16 dengan seiring berkembangnya Kota Gresik yang dimana sebagai kota Pelabuhan terbesar keempat sepuluh Jawa, tentunya mengundang para pedagang asing yang datang dari berbagai Negara seperti dari Arab, Cina, sampai Negara Eropa, sehingga dengan menetapnya pedagang asing pada masa tersebut membentuk sebuah perkampungan asing yang bernama Kampung Arab dan Kampung Pecinan, para pedagang mampu untuk membaaur dengan penduduk lokal Gresik samapai saat ini dapat memnunjukkan bagaimana sejarah mampu mewujudkan kebersamaan dalam berbagai etnis, ras, suku, agama dan bangsa yang berbeda.

Pada penelitian ini melakukan metode *Pre Research* sehingga memudahkan untuk menganalisa data tentang pengetahuan secara singkat tentang sejarah Perkampungan Asing yang ada di Kota Lama Gresik, terdapat beberapa responden yang mengisi kuesioner sehingga cukup untuk bisa menyimpulkan permasalahan pada penelitian yang akan dikembangkan, sehingga rata-rata asal

kota dari responden yaitu sebanyak 43,8% berasal dari Gresik, 12,5% berasal dari Lamongan dan sebagian dari kota Sidoarjo, Surabaya dan Kediri, dengan rata-rata lahir ditahun 2001.



Gambar 1.2 Data Pengetahuan Tentang Kota Lama Gresik

Sebanyak 50% responden mengetahui tentang Kota Lama Gresik dengan penjelasan mengetahui Kota Lama Gresik karena bangunan yang berada di sekitar kawasan tersebut memiliki ciri khas bangunan tersebut adalah bangunan tua yang dimana mengambil gaya arsitektur luar negeri, dan juga responden dapat mengetahui bahwa Kota Lama Gresik dulunya kawasan tersebut pada sekitar kawasan Pelabuhan Gresik yang dimana pada zaman dahulu dijadikan sebagai pusat ekonomi di Gresik. Sebanyak 56.3% responden mengetahui bahwa di sekitar kawasan Kota Lama Gresik terdapat Perkampungan Asing, dengan rata-rata jawaban dari responden yaitu menyebutkan Perkampungan Asing tersebut adalah Kampung Arab dan Kampung Pecinan. Sebanyak 56.3% para responden mengetahui lokasi dari Kampung Arab dan Kampung Pecinan tetapi tidak dengan sejarah dari kedua Perkampungan Asing yang berada di Kota Lama Gresik.



Gambar 1.3 Pengrtahuan tentang sejarah Perkampungan Asing Gresik

Oleh karena itu pada permasalahan latar belakang yang didapat dari *Pre Research* yaitu banyak kalangan anak muda yang mengetahui lokasi dari dua Kampung Arab dan Kampung Pecinan tetapi tidak beserta sejarah berkembangnya dua Perkampungan Asing tersebut yang dimana masih bertahan sampai saat ini dengan nilai budaya yang dibawa saat berdagang pada zaman dahulu, maka solusi untuk memperkenalkan tentang sejarah Perkampungan Asing di Kota Lama Gresik menggunakan media video/film, dikarenakan media tersebut sangat efektif untuk media pembelajaran sehingga para pelajar/masyarakat Gresik bisa memahami dan mempelajari tentang sejarah dan perkembangan Perkampungan Asing di Kota Lama Gresik.



Gambar 1.4 Efektivitas Penggunaan Media Video/Film dalam Menyampaikan Pesan

Untuk kategori media video/film yang akan menjadi luaran penelitian ini adalah video dokumenter, yang dimana media dokumenter ini menyajikan sebuah kenyataan/fakta, sehingga dokumenter dapat memberikan pengetahuan tentang sejarah dan perkembangan dari Perkampungan Asing di Kota Lama Gresik, sehingga pada video dokumenter menampilkan peristiwa yang benar-benar terjadi sehingga tidak ada rekayasa.



Gambar 1.5 Penggunaan Media untuk Menjelaskan tentang Sejarah

Video dokumenter kini menjadi sebuah industry yang berkembang pesat di seluruh dunia terutama dengan kemajuan teknologi dan kompleksitas masalah regional dan internasional yang semakin meningkat, yang dimana sebagai akibat, jumlah video dokumenter diproduksi secara terus meningkat (Arie Atwa Magriyanti & Hendri Rasminto, 2020). Dalam pembuatan sebuah video dokumenter memerlukan perhatian kepentingan audiens yang dimana cara penyajian dengan tepat agar pesan yang disampaikan mudah dipahami dan menarik. Menurut Ramli et al (2021) video dokumenter memiliki beberapa keunggulan sebagai media pengetahuan, yang dimana memiliki peran positif diantara lain yaitu :

1. Dokumenter disebut sebagai media pembelajaran yang sangat terjangkau. Sehingga dapat memberikan akses informasi yang berharga yang dimana dapat memperkaya pemahaman seseorang tentang suatu topik isu dengan memberikan gambaran visual yang lebih jelas.
2. Dokumenter dengan kemampuannya dapat menghadirkan suasana kejadian seperti kenyataan tanpa mengorbankan keselamatan sehingga sangat efektif untuk menghemat biaya pembelajaran.
3. Dalam memilih video dokumenter, maka harus dipilih dengan sesuai tema yang akan dibuat bahan pembelajaran sehingga dipilih dengan hati-hati. Jika dalam video tersebut durasi yang terlalu panjang maka dapat diambil beberapa potong klip yang tertent agar lebih efektif

Maka dengan perancangan video dokumenter dengan pendekatan melalui komunikasi secara Ekspository, Tematis, dan Direct Cinema, yang dimana strategi Tematis yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang jelas tentang topik atau tema yang akan di sampaikan kepada audience. Sehingga dalam komunikasi Ekspository yang dimana menyampaikan pesan secara langsung dengan penjelasan pesan melalui narasi voice over, dan dalam Direct Cinema akan merekam kejadian secara natural, sehingga dengan penelitian yang mendalam berdasarkan data,fakta dan wawasan sehingga akan kuat untuk membangun narasi secara teamtis. Dengan pengenalan tentang Perkampungan Asing di Kota Lama

Gresik melalui video dokumenter dengan komunikasi secara tematis akan bisa lebih efektif, sehingga menjadikan sebagai sumber informasi yang dimana wawancara dengan para beberapa tokoh masyarakat yang berguna untuk memberikan kedalaman pesan sehingga bisa untuk mempercepat proses belajar pengetahuan pada masyarakat Gresik maupun masyarakat secara luas. Yang dapat memberikan sebuah penyajian materi yang secara luas dan menyajikan sebuah informasi sesuai fakta tanpa adanya rekayasa.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ditemukan yang dirumuskan dalam suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak dari video dokumenter ini terhadap kesadaran masyarakat terhadap sejarah dan warisan budaya perkampungan asing di kota lama Gresik?
2. Bagaimana pendekatan dan teknik perancangan video dokumenter yang tepat untuk menggambarkan perjalanan sejarah dan perkembangan perkampungan asing dengan cara yang informatif dan menarik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah, maka bisa dijelaskan beberapa tujuan dari suatu permasalahan penelitian tersebut yaitu :

1. Mengetahui sejauh mana video dokumenter ini dapat membantu masyarakat menghargai dan mengapresiasi nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh perkampungan asing, termasuk tradisi, adat istiadat, bahasa, dan kebudayaan khas lainnya.
2. Pada rancangan video dokumenter menggunakan pendekatan melalui komunikasi secara Ekspository, Tematis dan Direct Cinema sehingga dalam perancangan video dokumenter bisa untuk menyampaikan pesan dari perjalanan sejarah dan perkembangan perkampungan asing.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk beberapa pihak terkait yaitu :

a) Bagi Penulis

Dengan memberikan cara mengenalkan sejarah tentang budaya perkampungan asing di kawasan kota lama Gresik, sehingga dapat menambah wawasan bagi mahasiswa dengan teori sampai penerapan video iklan dokumenter yang didapat pada perkuliahan sebagai bekal portofolio dan juga pengalaman dalam penelitian.

b) Bagi Masyarakat Gresik

Dengan memperkenalkan tentang sejarah dari terbentuknya perkampungan asing yang berada di kawasan kota lama Gresik sehingga masyarakat bisa mengetahui bangunan cagar budaya tersebut agar tidak punah keberadaannya sehingga bisa mengetahui dan juga dapat mempelajari tentang sejarah tentang dua perkampungan asing yang telah lama ada sejak perdagangan asing masuk ke daerah Gresik

c) Bagi Universitas Internasional Semen Indonesia

Dengan hasil penelitian yang menjadi sarana edukasi untuk menambah wawasan tentang sejarah perkampungan asing yang berada di kota lama Gresik yang dimana agar tetap dikenal oleh masyarakat luas Gresik sehingga bisa menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai mahasiswa aktif Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Dengan Batasan masalah yang lebih berfokus dan tidak meluas dari pembahasan masalah yang memudahkan sehingga tujuan penelitian akan tercapai sebagai berikut :

- 1) Wilayah penelitian difokuskan kepada Masyarakat Kabupaten Gresik.
- 2) Segmentasi dari penelitian ini adalah masyarakat yang belum mengetahui sejarah perkampungan asing yang berada di kawasan kota lama Gresik mulai dari usia 17-35 tahun.

- 3) Pembuatan video dokumenter yang berguna untuk memberi tahu masyarakat agar tetap mengenal lebih tentang sejarah dan perkembangan perkampungan asing yang dimana sebagai bangunan cagar budaya kota Gresik
- 4) Dengan teknik video dan animasi atau motion graphic sehingga video tersebut tidak terasa kosong dan juga interaktif.
- 5) Pada perancangan video dokumenter tentang sejarah perkampungan asing dikawasan kota lama Gresik akan terdapat satu episode yang berdurasi kurang lebih 17 menit, dan di upload di platfrom youtube Yayasan Mataseger.



1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.6 Kerangka Penelitian