

## PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KONGAHYAN SEBAGAI ALAT MUSIK TRADISIONAL BETAWI

Khalisha Defa, Santi Sidhartani\*<sup>2</sup>, Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

\*Penulis korespondensi: [sidhartani@gmail.com](mailto:sidhartani@gmail.com), Jakarta, Indonesia

**Abstrak.** Kongahyan adalah kesenian penggabungan dari kebudayaan Cina dan Betawi sehingga hal itu menjadi salah satu keistimewaan pada alat musik kongahyan. Namun, sangat minim masyarakat, terutama generasi muda, yang mengetahui akan keberadaan alat musik kongahyan dari Betawi ini. Keberadaan kongahyan pun hanya sebagai pengiring musik suatu acara seperti lenong atau ondel-ondel, sehingga banyak yang tidak mengetahui bentuk alat musik ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang film dokumenter agar pengenalan terhadap alat musik kongahyan dapat tersampaikan dengan baik dan menyeluruh kepada masyarakat, terutama pada generasi muda. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi literatur, wawancara, dan observasi lapangan. Hasil yang dicapai berupa film dokumenter dengan target remaja sehingga diharapkan remaja mampu mengenali dan memperkenalkan alat musik daerah ini yang merupakan bagian dari warisan budaya Betawi kepada generasi selanjutnya agar alat musik ini tetap terjaga kelestariannya sehingga tidak hilang dari kebudayaan Betawi.

**Kata Kunci:** Alat Musik Tradisional, Budaya Betawi, Film Dokumenter, Kongahyan

**Abstract.** Kongahyan is an art resulted from combining Chinese and Betawi cultures so that it becomes one of the features of the Kongahyan musical instrument. However, very few people, especially the younger generation, know about the existence of this Betawi kongahyan musical instrument. The existence of the kongahyan is only as musical accompaniment for an event such as lenong or ondel-ondel, so many do not know about this form of musical instrument. This study aims to design a documentary film so that the introduction to the kongahyan musical instrument can be conveyed properly and thoroughly to the public, especially the younger generation. The research method used is descriptive qualitative method with data collection through literature studies, interviews, and field observations. The results achieved are in the form of a documentary film targeting youth so that it is hoped that youth will be able to recognize and introduce this regional musical instrument which is part of the Betawi cultural heritage to the next generation so that this musical instrument is preserved so that it does not disappear from Betawi culture.

**Keywords:** Traditional Musical Instrument, Betawi Culture, Documentary Film, Kongahyan

### Pendahuluan

Kongahyan adalah salah satu alat musik yang tergabung dalam keluarga ansambel musik tradisional gambang kromong. Gambang kromong adalah sebuah orkes yang diadopsi dari musik kaum Tionghoa, yang kemudian masuk ke Indonesia lalu disesuaikan dengan kondisi musik nusantara, hingga kini menjadi musik yang melekat dengan tradisi Betawi (Firmansyah, 2020:

380). Cara menggunakan alat musik kongahyan sendiri adalah dengan cara digesek seperti alat musik rebab yang dapat ditemukan di beberapa daerah seperti ditemukan di Jawa, Bali, dan Sunda, hanya saja perbedaannya ukuran dari alat musik kongahyan lebih kecil dibanding rebab tersebut. Alat musik ini dikenal juga dengan dawai bersenar 2 karena memang hanya menggunakan 2 senar untuk menghasilkan nada atau melodi dari alat musik kebudayaan Betawi (Sais, 2020: 17).

Kongahyan memiliki enam bagian yaitu batok kelapa, tiang, penggesek, senar, streamer, dan tali pengikat (Sopandi, dkk., 2000; Ardiati, 2012). Dalam sejarahnya alat musik kongahyan ini masuk ke Betawi dibawa oleh orang-orang Hokian, mereka berasal dari provinsi Fujian di Tiongkok. Mereka merantau ke Batavia dan Sebagian wilayah-wilayah di Indonesia. Jadi Sebagian besar asal-usul masyarakat Tinghoa yang ada di Indonesia rata-rata berasal dari masyarakat Hokian. Pada saat ke Indonesia mereka membawa serta kebudayaan mereka yaitu pada awalnya, sebuah suling tiup samping, alat musik gesek er-hu, dan satu kecapi yang dipukul bernama yankin. Tiga alat musik tersebut merupakan awal mula nya musik gambang kromong.

Dari era awal tahun 1960 hingga 1970-an penggunaan alat musik kongahyan sering dimainkan bersama alat musik gambang kromong terutama dalam lagu-lagu klasik. Namun seiringnya waktu, penggunaan alat musik mulai jarang dilihat karena masyarakat menganggap gambang kromong sudah modern yang bisa digantikan dengan menggunakan alat musik keyboard. Walaupun jarang dan sedikit masyarakat yang tahu tentang keberadaan dan penggunaan alat musik Betawi ini, namun ternyata para seniman Betawi yang mendalami kesenian alat musik ini sudah membawa dan memperkenalkan alat musik kongahyan yang menjadi bagian dari jati diri bangsa Indonesia sebagai perwakilan dari kebudayaan Betawi ke bangsa-bangsa lain. Kongahyan berkembang di Inonesia karena sudah mulai adanya konser-konser musik Betawi bahkan di tahun 1990an sudah mulai seseorang bernama Murisa Nenggolan mengadakan konser menggunakan alat musik kongahyan (Wawancara dengan Imam Firmansyah, Dosen Etnomusikologi IKJ dan Seniman Kongahyan, 8 November 2021).

Pentingnya objek berupa alat musik kongahyan ini merupakan suatu bentuk kebudayaan yang tidak biasa. kongahyan adalah kesenian penggabungan dari kebudayaan Cina dan Betawi sehingga hal itu menjadi salah satu keistimewaan pada alat musik kongahyan. Alat musik ini didominasi, dikembangkan, dan dilestarikan oleh para orang tua yang sudah memahami alat musik ini secara turun menurun ataupun kepada para anak atau remaja yang berasal dari tanah kelahiran budaya Betawi, yang didik dan diajarkan untuk mencintai kebudayaan yang mereka miliki. Namun, sangat minim masyarakat, terutama generasi muda, yang mengetahui akan keberadaan alat musik kongahyan dari Betawi ini. Keberadaan kongahyan pun hanya sebagai pengiring musik suatu acara seperti lenong atau ondel-ondel, sehingga banyak yang tidak mengetahui bentuk alat musik ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini hendak merancang media berupa film dokumenter karena dengan media ini mampu membantu memudahkan mengenalkan alat musik kongahyan yang disasarkan pada target remaja umur 14-18 tahun. Film dokumenter juga dipilih karena film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas menggunakan fakta dan data (Fachrudin, 2012: 315).

Dalam perancangan ini, digunakan metode atau teknik pengumpulan data untuk menjadi bahan dasar dalam perencanaan dan pengeksekusian konsep. Pengamatan langsung dilakukan dengan melakukan observasi, survei lapangan serta pengumpulan data melalui beberapa pihak yang terkait. Pengamatan langsung ini bertujuan mendapatkan berbagai masukan dan kontribusi pikiran dari berbagai pihak yang terkait, sehingga berikutnya peneliti dapat lebih mudah menentukan pesan apa yang harus muncul dalam film pada nantinya (Perkasa, dkk.,

2015: 356). Observasi yang dilakukan oleh peneliti di tempat pengrajin alat musik kongahyan di Betawi Etnik, Tukang Tabuh, museum Anjungan Betawi TMII dan museum Betawi Setu Babakan.

Selain itu, Wawancara dilakukan dengan sumber-sumber terkait dengan penelitian terhadap alat musik kongahyan. Pada tahap wawancara, peneliti akan melakukan wawancara dengan narasumber Imam Firmansyah, selaku dosen etnomusikologi Institut Kesenian Jakarta dan penata musik tradisional terutama gambang kromong yang selalu memberikan informasi penjelasan mengenai kongahyan secara mendalam hingga kondisinya saat ini.

Diharapkan dengan adanya perancangan film dokumenter ini pesan dan pengetahuan mengenai alat musik kongahyan dapat tersampaikan kepada sasaran target yaitu remaja. Remaja merupakan masa penghubung antara generasi sebelumnya dan sesudahnya sehingga mereka setidaknya harus memiliki rasa tanggung jawab terhadap kebudayaan yang dapat dipelajari oleh para orang tua mereka atau generasi sebelumnya terhadap generasi selanjutnya di masa yang akan mendatang. Melalui perancangan film ini, diharapkan alat musik kongahyan ini tetap dilestarikan di setiap masanya.

## Metode Perancangan

### Konsep Media

Film adalah gabungan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan. Selain berfungsi sebagai media hiburan, film dapat menginspirasi pemirsa terutama remaja dan mahasiswa lewat pembendaharaan kata, perwatakan tokoh, busana, setting, dan alur (Hanny dkk., 2020: 46). Target dalam perancangan media film dokumenter ini adalah remaja di wilayah DKI Jakarta, terutama yang dekat dengan kebudayaan Betawi dengan target usia 14-18 tahun.

Film dokumenter yang dirancang mengangkat tema kesenian Betawi berupa alat musik kongahyan dengan judul film “Kongahyan Suara Dari Tanah Betawi”. Pemberian judul berfungsi untuk menjadi tahapan awal untuk menggambarkan isi dari film yang akan dibuat. Film ini akan berdurasi sekitar 8-10 menit. Film ini dibuat dengan menggunakan kamera canon 550D dan kamera canon 4000D dengan tahap editing menggunakan Adobe Premiere Pro 2019.

Naskah pada pembuatan film “Kongahyan Suara Dari Tanah Betawi” memiliki alur yang bertahap. Terdapat bagian-bagian di dalamnya untuk menghasilkan sebuah film dengan penyampaian informasi yang jelas. Bagian awal film dibuka dengan tampilan judul sampul lalu masuk pada bagian pendahuluan berisi penyampaian mengenai sejarah atau asal muasal alat musik kongahyan. Dilanjutkan ke bagian utama pada film akan menyampaikan mengenai penggunaan alat musik kongahyan, perkembangan alat musik kongahyan saat ini, dan proses pembuatan kongahyan.

### Konsep Perancangan

Menurut Pranata dkk. (2019: 144), film dapat juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat mengajak banyak orang terlibat, atau cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik *editing*, dan skenario yang ada sehingga membuat penonton terpesona. Film dokumenter sendiri tidak bisa lepas dari tujuannya yaitu berupa penyebaran informasi.

Ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan (Rumambie, 2018: 47). Rekaman atau video gambar yang sudah di ambil akan disusun dalam satu film sehingga meninggalkan kesan yang lebih bermakna karena

penyampaian dalam film sudah dirancang dengan pengambilan gambar dilakukan dengan berbagai macam-macam teknik pengambilan gambar (*frame size*) seperti *medium shoot*, *long shoot*, *medium close up*, *big close up*, dan *extreme close up* dan juga dengan tambahan *editing* berupa transisi *dip to black*, *dip to white*, dan *film dissolve*. Konsep film yang dirancang berkaitan erat dengan sejarah dan pengetahuan mengenai salah satu kesenian kebudayaan yaitu Betawi.

### Skema Warna

Menurut Alexander dkk. (2020: 289), kegunaan dari skema warna untuk membentuk kumpulan warna yang selaras dan seimbang untuk menghasilkan kombinasi yang tepat. Warna mampu mempengaruhi penonton secara emosional, psikologis, dan bahkan fisik tanpa disadari. Skema warna yang mendominasi pada film ini merupakan warna-warna yang cukup gelap. Dalam pembuatan film dokumenter, pentingnya peran dalam menggunakan warna untuk membantu penyampaian cerita atau menyampaikan perasaan (Rumambie, 2018: 48).

Warna yang dipilih yaitu kuning dan coklat menghasilkan warna dominan objek kongahyan itu sendiri. Pada skema warna yang dipilih memiliki kesan atau makna yang terkandung untuk disampaikan kepada target audiens. Dari warna yang dipilih menghasilkan kesan hangat dan nyaman dilihat, tidak mencolok karena kuning dan coklat gabungan warna yang terang dan gelap, saling menyeimbangkan. Selain itu juga kombinasi dari dua warna ini meninggalkan kesan tradisional pada film (Daniswara, 2017: 41). Pemilihan warna coklat dan kuning disini cocok untuk film yang diangkat, selain bertema budaya, banyak nuansa warna dalam film yang cocok dengan skema warna coklat dan kuning. Skema warna dominan dalam film ini dapat dilihat pada gambar 1.

	#F6F7AA 246 247 170		#A45C3C 164 92 60
	#EDEE72 237 238 114		#884C2E 136 76 46

Gambar 1 Skema warna film dokumenter kongahyan

### Pemilihan Huruf

Huruf atau font yang digunakan dalam perancangan film ini termasuk ke dalam font dekoratif. Huruf dekoratif adalah huruf yang setiap bagiannya dibuat secara detail, kompleks, dan rumit. Huruf dekoratif bersifat mewah, bebas, anggun tradisional (Yolanda, 2012: 34). Font “Sinerva” merupakan huruf yang dipilih dalam perancangan film digunakan dalam bagian pembuka atau opening sebagai judul dan juga digunakan pada label pemberian nama narasumber. Sinerva sendiri memiliki tampilan bentuk yang menarik dan tradisional, karena font ini terinspirasi dari bentuk batik Indonesia sehingga dari segi bentuk cocok untuk digunakan dalam film dokumenter yang bertema kesenian budaya ini. Pada bagian label nama akan digunakan jenis huruf tipe sans serif yaitu font yang tidak memiliki ekor pada setiap ujung hurufnya. Tipe ini cocok untuk label nama agar lebih mudah dibaca dalam ukuran yang kecil. Font Sinerva tersebut dapat dilihat pada gambar 2.



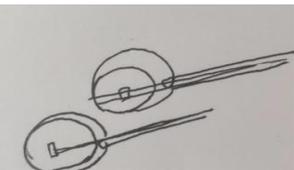
**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

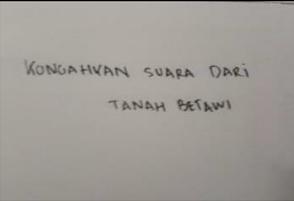
Gambar 2 Font Sinerva

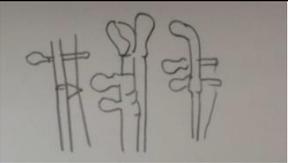
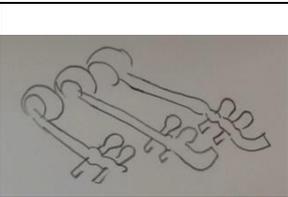
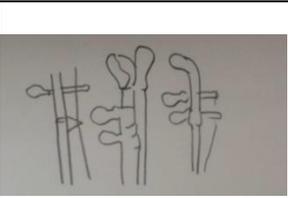
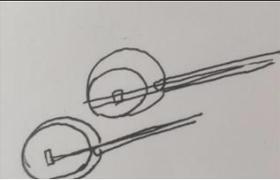
### Storyboard

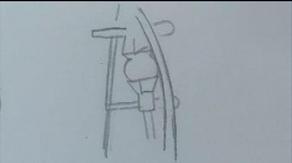
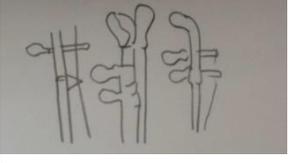
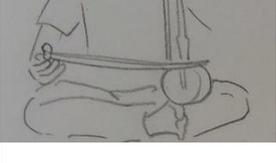
Storyboard adalah sebuah gambar sketsa berupa perencanaan yang menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung. Storyboard merupakan gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan storyboard. Perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi (Ramadhan, dkk., 2019: 7). Storyboard film ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

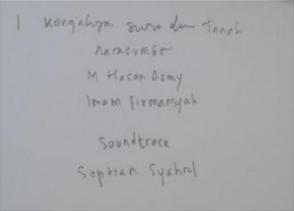
Tabel 1 Storyboard Film Dokumenter Kongahyan

<i>Segment</i>	<i>Sketsa dan Angle</i>	<i>Adegan dan Scene</i>	<i>Voice over Sound Effect Narasi</i>
1	 <i>(Big close up)</i>	<i>Scene 1:</i> Menampilkan alat musik kongahyan	Pembukaan
2	 <i>(Medium shoot)</i>	<i>Scene 2:</i> Permainan alat musik kongahyan	Suara permainan kongahyan
3	 <i>(Medium close up)</i>	<i>Scene 3:</i> Permainan alat musik kongahyan	Suara permainan kongahyan

4	 (Judul)	<i>Scene 5:</i> <i>Judul Film (Teks Reveal)</i>	Sound effect: Gravelike
5	 (Medium shoot)	<i>Scene 8:</i> <i>Penjelasan narasumber mengenai masuknya budaya pada alat musik Cina ke Indonesia</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
6	 (Foto)	<i>Scene 10:</i> <i>Foto cikal bakal alat musik gambang keromong</i>	Sound effect : Instrumen dari permainan alat musik kongahyan
7	 (Medium shoot)	<i>Scene 12 :</i> <i>Perkembangan alat musik kongahyan dalam gambang kromong</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
8	 (Foto)	<i>Scene 13:</i> <i>Foto permainan kongahyan dalam gambang kromong</i>	Sound effect instrumen alat musik kongahyan
9	 (Medium close up)	<i>Scene 14:</i> <i>Perkembangan alat musik kongahyan dalam gambang kromong</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan

<p>10</p>	 <p>(Big close up)</p>	<p><i>Scene 15:</i></p> <p><i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i></p>	<p>Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>
<p>11</p>	 <p>(Extreme close up)</p>	<p><i>Scene 16:</i></p> <p><i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i></p>	<p>Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>
<p>12</p>	 <p>(Big close up)</p>	<p><i>Scene 17 :</i></p> <p><i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i></p>	<p>Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>
<p>13</p>	 <p>(Medium close up)</p>	<p><i>Scene 18 :</i></p> <p><i>Perkembangan dari bentuk kongahyan</i></p>	<p>Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>
<p>14</p>	 <p>(Big close up)</p>	<p><i>Scene 20 :</i></p> <p><i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i></p>	<p>Voice over dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>
<p>15</p>	 <p>(Big close up)</p>	<p><i>Scene 21 :</i></p> <p><i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i></p>	<p>Voice over dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan</p>

16	 (Extreme close up)	<i>Scene 22 :</i> <i>Diselingi dengan menunjukkan scene alat musik kongahyan</i>	Voice over dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
17	 (Medium close up)	<i>Scene 23 :</i> <i>Menunjukkan bagian kongahyan yang sudah mengalami perubahan</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
18	 (Big close up)	<i>Scene 24 :</i> <i>Bermain alat musik kongahyan</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
19	 (Medium close up)	<i>Scene 25 :</i> <i>Menjelaskan perkembangan kongahyan yang sudah mengalami perubahan</i>	Narasi dengan sound effect instrumen alat musik kongahyan
20	 (Big close up)	<i>Scene 51 :</i> <i>Penutup dengan tampilan gambar alat musik kongahyan</i>	Voice over
21	 (Big close up)	<i>Scene 52 :</i> <i>Penutup dengan tampilan gambar alat musik kongahyan</i>	Voice over

22	 (Credit tittle)	<i>Scene 54:</i>  <i>Credit tittle</i>	Sound effect instrumen alat musik kongahyan
----	--	--	---

Proses pengambilan gambar dilakukan di beberapa tempat. Pada bagian film pertama shooting dilakukan di Tukang Tabuh daerah Mekarsari, Bojong. Lalu shooting selanjutnya dilakukan di tempat pengrajinan kongahyan Betawi Etnik di Tapos, Depok. Shooting dilakukan dengan berbagai macam teknik pengambilan gambar. Pengambilan gambar pertama adalah long shoot yaitu pengambilan gambar yang lebih luas dari pada full shoot. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakangnya (Ridwan, 2019:19). Proses pengambilan gambar long shoot ini menampilkan gambar keseluruhan dari tempat dilakukan shooting. Pada perancangan film bagian long shoot dilakukan pada tempat proses pengrajinan kongahyan seperti terlihat pada gambar 3.



Gambar 3 Pengambilan gambar long shoot

Pengambilan gambar kedua adalah pengambilan gambar medium shoot yang menampilkan objek sebatas kepala hingga pinggang (Ridwan, 2019: 20). Pengambilan medium shoot menggunakan camera canon 4000D. Pengambilan medium shoot adalah hal pemilihan teknik yang tepat untuk memperlihatkan secara jelas keseluruhan objek dan narasumber beserta background. Pengambilan medium shoot disini dilakukan pada tahap wawancara kepada narasumber seperti terlihat pada gambar 4.



Gambar 4 Pengambilan gambar medium shoot

Pengambilan gambar berikutnya dilakukan menggunakan medium close up dengan pengambilan dari 2 sudut yang berbeda yaitu dari arah depan dan arah samping. Medium close up adalah teknik pengambilan gambar yang diambil sebatas dari ujung kepala hingga dada (Ridwan, 2019: 19). Tujuan pengambilan shooting ini melihat narasumber maupun objek secara jelas. Pengambilan teknik ini menggunakan kamera Canon 550D. Contoh pengambilan gambar dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5 Pengambilan gambar medium close up

Pengambilan gambar berikutnya memakai Big close up yaitu pengambilan gambar framing lebih memusat pada salah satu aksi yang mendukung informasi peristiwa jalinan alur cerita guna agar film terlihat jelas (Salasa, 2017: 24). Contoh pengambilan gambar ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Pengambilan gambar big close up

Pengambilan gambar terakhir adalah extreme close up. Pada proses pengambilan gambar extreme close up dilakukan dengan jarak yang sangat dekat sekali, hanya menampilkan bagian tertentu pada tubuh objek. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek (Ridwan, 2019: 18). Contoh gambar ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Pengambilan gambar extreme close up

## Hasil Perancangan

### Film Dokumenter Kongahyan

Media film dokumenter dibuat dengan ukuran frame width 1920, frame height 1080, dan frame rate 30 frame per second kualitas HD. Dengan hasil jadi film dokumenternya memiliki tampilan berupa landscape atau melebar ke samping dengan ukuran rasio perbandingan skala asli 16:9 baik pada tampilan di handphone dan media lainnya. Media ini memiliki durasi 8 menit 7 detik.



Gambar 8 Adegan pembuka film kongahyan

Gambar 8 menampilkan adegan pembukaan film kongahyan. Film “Kongahyan Suara Dari Tanah Betawi” ini dibuka dengan tampilan permainan alat musik kongahyan terlebih dahulu agar masyarakat mengetahui bentuk dan suara kongahyan terlebih dahulu lalu baru masuk ke judul dan ke bagian isi film.



Gambar 9 Adegan isi film kongahyan

Gambar 9 menampilkan adegan isi film konghayan. Bagian isi adalah hal utama karena informasi film berasal dari bagian isi. Dalam film diawali dengan pembahasan mengenai sejarah masuknya alat musik Cina ke Indonesia lalu dilanjutkan dengan perkembangan konghayan dalam gambang kromong, perkembangan konghayan pada masa kini, dan terakhir berupa informasi mengenai proses pembuatan alat musik konghayan.



Gambar 10 Adegan penutup film konghayan

Gambar 10 menampilkan adegan penutup film konghayan. Film konghayan ditutup dengan credit tittle lalu dilanjut dengan memunculkan judul film kembali, dan diakhiri dengan teks terimakasih.

### Poster Film



Gambar 11 Poster film konghayan

Gambar 11 menampilkan poster film konghayan sebagai media promosi film. Poster adalah bentuk kombinasi visual warna dan pesan dengan maksud menangkap perhatian orang yang lewat dan menanamkan gagasan yang berarti diingatkannya. Poster dirancang untuk menunjang kegiatan publikasi dari film yang telah ada (Susanti dan Raharja, 2017: 86).

Perancangan poster dalam karya film dokumenter “Konghayan Suara Dari Tanah Betawi” merupakan komposisi dari gambar, warna, ilustrasi, judul film, dan beberapa teks. Penggunaan warna dominan yang digunakan merupakan warna coklat karena menyesuaikan skema warna yang ditetapkan dari awal berupa kuning dan coklat. Seperti yang dijelaskan pada perancangan konsep warna, warna coklat dan kuning meninggalkan kesan tradisional. Gambar utama merupakan foto dari kedua narasumber, karena film yang dibuat diperankan oleh kedua narasumber tersebut.

Penggunaan tambahan ilustrasi pada background gambar narasumber pada poster merupakan gambar ilustrasi dari batik Betawi bernama “Pancakar Langit” yang diilustrasikan



untuk menambah daya tarik pada poster agar tidak terlalu kosong, dan ilustrasi pada gambar dibawah narasumber adalah siluet atap rumah Betawi bernama “Rumah Kebaya Betawi” dan atap museum “Benteng Haritage” karena alat musik ini merupakan akulturasi dari Cina, dan Museum Haritage merupakan salah satu museum Cina berlokasi di Tangerang.

## Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dilakukannya pembuatan film dokumenter dari salah satu kesenian budaya Betawi berupa alat musik gesek konghayan. Dilakukannya pembuatan film dokumenter ini merupakan sebagai sebuah pengenalan alat musik tersebut yang banyak orang terasa asing dengan alat musik ini. Dari media film yang dibuat diharapkan mampu tersampaikan kepada masyarakat atau target sasaran diutamakan anak sekolah usia 14-18 tahun agar mengenali dari sejarah, penggunaan, proses pembuatan hingga suara yang dihasilkan dari alat musik tersebut agar semakin dikenali keberadannya.

Dalam perancangan film dokumenter judul yang digunakan adalah “Konghayan Suara Dari Tanah Betawi” memiliki teknik dalam pengambilan gambar yang berbeda-beda agar menghasilkan film yang cinematic. Teknik pengambilan gambar long shoot, medium shoot, medium close up, big close up, dan extreme close up merupakan teknik yang sudah dipelajari dan dipraktikkan dalam membuat film pada objek dan memiliki hasil yang lebih dramatis, ditambah dengan penggunaan tahap editing penambahan color grading, efek transisi dan fitur lainnya yang menggabungkan hasilnya menjadi satu film. Dari pengambilan gambar film dan tahap editing yang dilakukan oleh penulis, kesan dalam film pun lebih terasa didapatkan dan penyampaian terasa lebih natural.

Setelah melakukan pembuatan film dokumenter ini memiliki hasil yang cukup baik karena menyangkut berbagai macam penjelasan baik dari sejarah, perkembangan, penggunaan, proses pembuatan alat musik, dan permainan suara alat musik konghayan. Untuk kedepannya diharapkan dalam mengangkat tema konghayan yaitu untuk peneliti lain, penelitian dapat dikembangkan dengan fokus objek yang berbeda seperti lebih difokuskan dengan kegiatan yang sudah dilakukan untuk pelestarian konghayan dan untuk perancangan lainnya dapat membuat media jenis lain yang disesuaikan dengan kebutuhan target sasaran.

## Daftar Pustaka

- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan genetic neural network dalam pemilihan color palette untuk desain skema warna. *CogITo Smart Journal*, 6(2), 284-297.
- Ardiati, M. K. (2012). Strategi pembelajaran konghayan usia 7-12 tahun di sanggar Setra Kirana Jakarta Selatan. (Skripsi Sarjana). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Daniswara, D, A. (2017). Pembuatan film dokumenter tentang kopi ljo dan seni Cethe khas kota Tulungagung. (Skripsi Sarjana). Institut Bisnis dan Informatika Stikom, Surabaya.
- Fachrudin, A. (2012). Dasar – dasar produksi televisi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Firmansyah, I. (2020). Gaya liao konghayan pada lagu dalem gambang kromong "Pobin Kong Ji Lok". *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 26-37.

- Hanny, U., Carepeboka, R. M., & Maharani, D. (2020). Pengaruh tayangan terhadap minat menonton film sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 14(2), 45-53.
- Perkasa, H., & Sayatman, S. (2015). Perancangan film dokumenter kawasan purbakala gunung Penanggungan. *Jurnal sains dan Seni ITS*, 5(2), 134153.
- Ramadhan, S., Tullah, R., & Janah, S. N. (2019). Iklan animasi stop bullying pada SDN Cibadak II berbasis multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(2).
- Ridwan, I. M. (2019). Pembangunan aplikasi simulasi teknik-teknik pengambilan gambar untuk jurusan multimedia di SMK Negeri 3 Kuningan. (Skripsi Sarjana). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Rumambie, W. P. (2018). Perancangan informasi Karawo melalui film dokumenter. (Skripsi Sarjana). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Sais, D. (2020). Alat musik tradisional DKI Jakarta. Depok: Khalifah Mediatama.
- Sopandi, A., Soemawijaya, A., & Ardan, S. M. (2000). Gambang ranca. Jakarta: Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Susanti, K., & Raharja, D. M. (2017). Strategi komunikasi pada poster film Cin (T) A sebagai daya tarik. *Jurnal Desain*, 4(02), 85-91.
- Yolanda, O. (2012). Pembuatan film dokumenter langkah rudat desa Trengan, kecamatan Pemenang, kabupaten Lombok Utara. (Skripsi Sarjana). STIKOM, Surabaya.