

TEKNIK KAMERA UNTUK VIDEO DOKUMENTER TENTANG ADAPTIVE REUSE PADA KOTA LAMA SEMARANG

Denny Susanto, Christophera R. Lucius

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif,
Universitas Esa Unggul, Indonesia

dennysusanto93@student.esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Kota Lama Semarang merupakan suatu kawasan yang terletak di bagian utara kota Semarang yang merupakan kawasan warisan dari zaman kolonial Belanda, sekarang kawasan tersebut menjadi sebuah objek wisata yang di kunjungi oleh semua orang mulai dari wisatawan lokal hingga mancanegara. Dalam penelitian ini berisikan teknik-teknik kamera yang digunakan untuk memperlihatkan detail-detail bangunan yang tidak di ubah pada proses adaptive reuse yang disajikan secara Informatif dan memiliki refrensi visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang apa saja teknik-teknik pengambilan gambar yang digunakan yang sesuai untuk membuat video dokumenter mengenai adaptive reuse. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengumpulan data studi pustaka yang peneliti dapat dari artikel dan sumber yang terpercaya. Hasil dari penelitian ini berupa informasi yang disertai dengan gambar-gambar contoh sudut kamera dan teknik pengambilan gambar yang dibutuhkan untuk mengambil gambar detail-detail pada bangunan.

Kata Kunci: Video dokumenter, teknik kamera, Videografi, Desain Komunikasi Visual, *Adaptive Reuse*, Kota Lama Semarang

ABSTRACT

The Old City of Semarang is an area located in the northern part of the City of Semarang which is a heritage area from the Dutch colonial era, now this area has become a tourist attraction visited by visitors from local to foreign tourists. This research contains camera techniques used to show building details that were not changed during the adaptive reuse process which are presented informatively and have visual references. The aim of this research is to provide information and knowledge about what image capture techniques to use that are suitable for making documentary videos about adaptive reuse. The research method uses a qualitative approach with a library study data collection method that the author obtained from trusted articles and sources. The results of this research are in the form of information accompanied by examples of camera angles and shooting techniques needed to take detailed pictures of buildings.

Keywords: Documentary video, camera techniques, videography, Visual Communication Design, Adaptive Reuse, Semarang Old Town

PENDAHULUAN

Kota Lama Semarang adalah sebuah kawasan di Semarang yang menjadi pusat kegiatan perdagangan pada masa abad ke19-20. Pada saat itu, guna mengamankan penduduk serta wilayahnya, maka dibangunlah benteng Vijfhoek, lalu untuk menghubungkan ketiga pintu gerbang pada benteng tersebut maka dibuatlah jalan-jalan penghubung, dengan jalan heerenstraat sebagai jalan utamanya. Saat ini jalan heerenstraat bernama jalan Letjen Suprpto. saat ini salah satu lokasi pintu benteng yang masih tersisa adalah jembatan mberok, dimana kata berok sendiri adalah kata serapan dari bahasa Belanda yang berarti Burg.

Kota Lama Semarang saat ini telah menjadi sebuah objek wisata yang cukup terkenal di Jawa Tengah, didalam nya terdapat beberapa restoran, cafe, dan pedestrian yang di tutup setiap hari Jumat hingga, Minggu, sehingga menjadikan nya tempat yang cukup nyaman untuk berakhir pekan. namun dahulu kawasan tersebut terkesan kumuh dan terbengkalai, berkat proses *Adaptive Reuse* beberapa bangunan bersejarah di kawasan Kota Lama Semarang bisa kembali di tempati dan membentuk wajah Kota Lama Semarang seperti sekarang.

Adaptive reuse adalah sebuah proses untuk mengadaptasi sebuah bangunan lama untuk digunakan kembali dengan fungsi yang berbeda namun dengan tetap mempertahankan unsur historis dari bangunan tersebut, proses ini juga dapat memperpanjang umur bangunan sambil mempertahankan hampir semua sistem bangunan.

Sementara itu Videografi merupakan proses pengambilan gambar bergerak menggunakan media elektronik, videografi sendiri diketahui memiliki dua bentuk, yaitu analog dan digital, namun seiring perkembangan nya videografi menggunakan media digital lebih banyak di pilih. Videografi berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan kreativitas manusia, juga di kemudian hari bagikan sebagai memori atau sebagai bahan studi untuk mempelajari apa yang sudah terjadi (Abednego & Siwalankerto, 2018).

Penelitian dan pengembangan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan upaya inovasi yang menawarkan penemuan ilmiah dan teknologi untuk meningkatkan produk dan menciptakan produk baru, proses baru, bahan baru, alat baru metode baru, teknologi baru yang dibutuhkan oleh pasar dan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji efisiensi produk yang digunakan dalam pendidikan (Hikmawan, 2018)

Research and development yaitu suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk baru maupun produk yang sudah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016).



Gambar 1 Kota Lama Semarang
(Sumber:Denny Susanto 2024)

METODE PENELITIAN

Istilah-istilah penelitian kualitatif merupakan penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial (Creswell, 2009:4) lebih lanjut Cresswell (2009) menjelaskan bahwa proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum dan menafsirkan makna data. Penelitian ini bertujuan untuk ,mengumpulkan data mengenai teknik-teknik pengambilan gambar untuk mendapatkan detail dari bangunan-bangunan yang telah mengalami proses *Adaptive Reuse*, memberikan informasi visual mengenai teknik pengambilan gambar tersebut.

Pada metode pengumpulan data ini peneliti melakukan survey ke 3 tempat, dan dikarenakan salah satu tempat yang peneliti akan lakukan wawancara mengalami kendala, yaitu di gedung Ikan Bakar Cianjur (*Rad van Justitie*) maka peneliti hanya melakukan kegiatan wawancara dengan pihak pengelola di 2 tempat, yaitu pada gedung spiegel dan gedung Oei Tiong Ham.

Sedangkan pada gedung Ikan Bakar Cianjur (*Rad van Justitie*) hanya peneliti melakukan pengambilan gambar secara mandiri namun dengan tetap meminta izin dan informasi kepada pihak pengelola. berikut objek yang dapat di rekam diantaranya, tampak luar bangunan, detaildetail tampak luar bangunan, interior, detail-detail interior bangunan dan beberapa ornamen menarik di dalamnya.

Pada wawancara di gedung spiegel peneliti mendapatkan beberapa objek yang dapat direkam, yaitu tampak luar gedung spiegel, tampak dalam gedung spiegel, dan detail-detail bangunan yang tidak di ubah maupun yang sudah di ubah.

Sedangkan di gedung Oei Tiong Ham selain tampak luar dan tampak dalam, peneliti juga mendapati 1 objek yang menarik untuk di lakukan pengambilan gambar yaitu pada brankas milik sang pemilik gedung terdahulu



Gambar 2. Brankas pada gedung oei tiong ham (sumber: DennySusanto 2024)

Metode studi pustaka dan observasi digunakan untuk mempelajari dan mempraktekan cara-cara pengambilan gambar yang tepat untuk medokumentasikan sebuah bangunan tua yang mengalami proses *Adaptive Reuse*. Selain itu juga dilakukan pengumpulan data dari sumber media sosial youtube sebagai data sekunder penelitian. Dan Data dari media sosial Youtube yang di dapat oleh peneliti diantaranya

Instrumen Pengumpulan Data Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode survei secara manual dan daring. Metode pengumpulan data dilakukan peneliti dengan mengunjungi perpustakaan nasional dan mencari beberapa buku mengenai Videografi, untuk kemudian di analisa mengenai teknik apa saja yang

cocok digunakan untuk mengambil gambar sebuah bangunan. Setelah itu teknik tersebut dicocokkan dengan teknik yang peneliti pakai pada saat pengambilan gambar video dokumenter *Adaptive Reuse* Kota Lama Semarang beberapa waktu yang lalu.

PEMBAHASAN

Perancangan Video Dokumenter *Adaptive Reuse* Kota Lama Semarang bertujuan sebagai media informasi dan edukasi mengenai apa itu *adaptive reuse* dan apa saja contoh-contohnya di kota Lama Semarang kepada penonton. Perancangan konsep video diawali dengan menentukan segmentasi dari target *audience*, panjang durasi video, tema video, judul video, dan bahasa yang digunakan. Target yang di tuju pada perancangan video dokumenter yaitu :

1. Demografis :umur 15-45 tahun
2. jenis kelamin :pria dan wanita
3. geografis :seluruh wilayah indonesia

terdapat 3 gedung yang diangkat peneliti pada video dokumenter ini yaitu :

- Gedung spiegel Gedung yang tadinya merupakan sebuah toserba yang dibangun pada tahun 1895 ini dipugar untuk menjadi restoran pertama kali pada tahun 2011, yang sejak saat itu spiegel telah mengalami 2 kali pemugaran ulang, yaitu pada tahun 2013 dan 2023.
- Gedung Ikan Bakar Cianjur (*Rad Van Justitie*) bangunan ini merupakan salah satu yang pertama mengalami proses *Adaptive Reuse* atau pemugaran di kawasan Kota Lama Semarang, selain itu gedung Ikan Bakar Cianjur (*Rad van Justitie*) merupakan salah satu gedung tertua di kawasan Kota Lama Semarang yaitu di bangun pada tahun 1760.
- dan gedung Oei Tiong Ham adalah gedung milik konglomerat yang terkenal pada saat itu, Oei Tiong Ham. Setelah sepeninggal beliau gedung ini sempat mengalami kebakaran yang bekas nya masih dapat di lihat hingga kini, gedung ini dirubah menjadi restoran pada tahun 2018. Dan berangkas sang pemilik gedung masih terdapat di bangunan ini. ketiga gedung tersebut dipilih karena nilai historisnya yang cukup menarik. Dalam pelaksanaan nya, peneliti mengaplikasikan beberapa teknik videografi untuk mengambil gambar gedung-gedung

tersebut diantaranya, teknik pengambilan gambar :

- *Low angle*
Adalah teknik pengambilan gambar dengan menempatkan kamera dibawah objek yang direkam. Teknik ini digunakan pada saat pengambilan gambar di awal suatu gedung. pada contoh gambar di bawah teknik *low angle* digunakan saat mengambil gambar dari gedung spiegel pada sisi pengenalan dari gedung tersebut.



Gambar 3. Low angle
(Sumber: Denny Susanto 2024)

- *Eye level*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menempatkan kamera sejajar dengan pandangan mata peneliti. Pada contoh di bawah teknik *eye level* Digunakan pada saat mengambil gambar suasana jalan di sekitar Kota Lama Semarang.



Gambar 4. *Eye level*
(sumber: Denny Susanto 2024)

- *Frog eye view*

Menggunakan sudut yang lebih rendah dari *low angle* yang merekam objek dari lantai namun menyorot ke bagian paling atas dari objek. Pada video dokumenter yang peneliti sudah buat, *frog eye view* digunakan untuk mengambil detail arsitektur bangunan dari bawah, dikarenakan letak dari detail bangunan yang ingin di ditampilkan, berada di posisi yang tinggi dari tempat peneliti mengambil gambar.



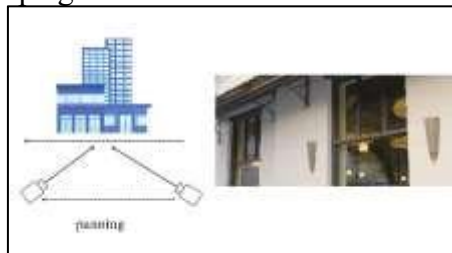
Gambar 5. *Frog eye*
(Sumber: Denny Susanto 2024)

dan beberapa gerakan kamera yang di gunakan di

antaranya :

- *Panning*

Pada gerakan ini kamera digerakan secara horizontal, dari kanan ke kiri maupun dari kiri ke kanan. Pada video dokumenter teknik ini digunakan untuk mengambil gambar atau salah satu objek pada bangunan secara keseluruhan. Dalam hal ini peneliti memperlihatkan B-roll shot yang di maksudkan untuk menampilkan detail dari jendela yang ada di gedung spiegel.

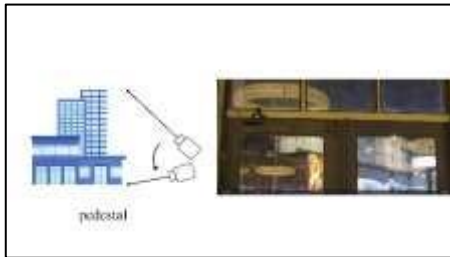


Gambar 6. *Panning*

(sumber: Denny Susanto 2024)

- *Pedestal*

Mirip seperti panning namun dilakukan secara vertical, dari atas kebawah maupun dari bawah keatas. Peneliti menggunakan teknik ini untuk menampilkan detail dari pintu masuk pada restoran spiegel dan berangkas pada gedung Oei Tiong Ham, dengan cara menggerakkan sorot kamera dari atas kebawah maupun dari bawah keatas.

Gambar 7. *Pedestal*

(sumber: Denny Susanto 2024)

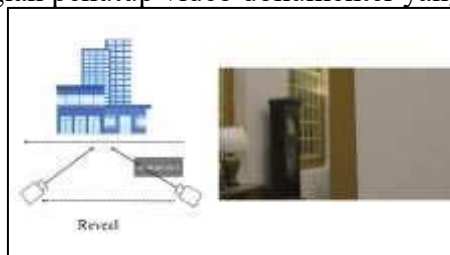
- *Dolly* (gerak maju) Dolly adalah gerakan kamera maju atau mundur secara horizontal. Gerakan kamera ini digunakan peneliti pada saat mengambil gambar gedung spiegel dan Oei Tiong Ham, dengan menggerakkan kamera secara maju, yang di maksudkan sebagai pengenalan akan bangunan yang akan dibahas.

Gambar 8. *Dolly*

(Sumber: Denny Susanto 2024)

- *Reveal*

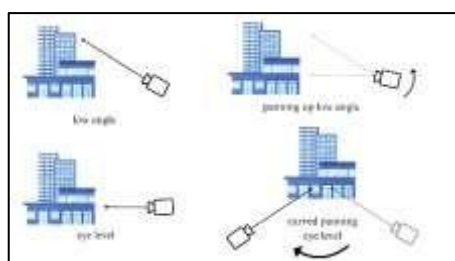
Pada dasarnya gerakan kamera reveal merupakan pengembangan dari gerakan *panning*, namun kamera di posisikan dibelakang objek yang menutupi objek utama. Pada video dokumenter gerakan ini digunakan untuk menampilkan salahs atu ornamen interior pada gedung Ikan Bakar Cianjur (*Rad van Justitie*) dan pada bagian penutup video dokumenter yang menampilkan gedung spiegel.

Gambar 9. *Reveal*

(sumber: Denny Susanto 2024)

serta teknik pengambilan gambar diantaranya :

- *Long shot*
Teknik long shot menunjukkan sebuah objek secara keseluruhan, beserta dengan lingkungannya secara keseluruhan. Digunakan pada saat pengambilan video gedung spiegel dengan menampilkan juga suasana jalanan kota lama semarang yang di ambil dengan jarak yang agak jauh sekitar 200 meter.
- *Wide shot*
Adalah jenis pengambilan gambar yang dilakukan dengan menampilkan seluruh objek secara keseluruhan namun tetap memberikan jarak antara bagian atas dan bagian bawah.
- *Medium shot*
Salah satu teknik pengambilan gambar yang menunjukkan beberapa bagian dari sebuah objek. Umumnya medium shot akan menunjukkan bagian pinggang hingga atas kepala. Pada video dokumenter peneliti menggunakan teknik ini untuk mewawancarai narasumber dair gedung Oei Tiong Ham yang menampilkan dari bagian pinggang hingga atas kepala dengan memberikan sedikit ruang untuk masih menampilkan bagian interior gedung.
- *Close up* merupakan jenis pengambilan gambar yang menampilkan hasil gambar yang jauh lebih dekat. Biasanya jika objeknya adalah manusia maka yang di tampilkan hanya di bagian bahu sampai bagian atas kepala saja. Close up digunakan pada saat peneliti mewawancarai narasumber dari gedung spiegel, yang menampilkan bagian bahu hingga atas kepala.
- dan *Point of view*
adalah salah satu teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk memperlihatkan sudut pandang dari suatu karakter tertentu, yang bertujuan agar penonton mampu merasakan atau melihat sudut pandang dari karakter tertentu. Yang pada video dokumenter peneliti menggunakan teknik ini sebagai klip penutup dari video dokumenter secara keseluruhan.



Gambar 10. Teknik pengambilan gambar yang digunakan peneliti pada proses shooting video dokumenter
(sumber: Denny Susanto 2024)

Adapun implementasi media yang digunakan pada promosi perancangan video dokumenter *Adaptive Reuse* Kota Lama Semarang ini terdapat dua jenis yaitu media utama dan media promosi media utama yaitu video dokumenter yang di upload ke

media sosial YouTube dengan judul Video Dokumenter *Adaptive Reuse* Kota Lama Semarang.

Sedangkan media promosi digunakan untuk mempromosikan video dokumenter yang sudah dibuat diantaranya poster, x banner, dan akun instagram. adapun merchandise yang di berikan kepada beberapa penonton pertama yaitu sticker, kartu nama, flyer, T-shirt, tumbler, dan totebag (tas belanja) media utama dari perancangan ini berupa video yang berjudul “video dokumenter *Adaptive Reuse* Kota Lama Semarang” dengan panjang 21menit 26 detik yang di unggah ke media sosial YouTube



Gambar 11. *Thumbnail* Video Dokumenter (sumber : Denny Susanto 2024) Link Video : <https://youtu.be/i8zNYkGDH24?si=Y7jBUDCgHUoJR8A8>

selain media utama ada pula media promosi yang di wujudkan seperti T-shirt, Totebag, tumbler dan sticker. media pendukung membantu meningkatkan visibilitas atau daya jangkauan video yang sudah dibuat. misalnya kaos yang sering dipakai ketika berpergian, sehingga logo atau desain yang terdapat pada media media tersebut dapat dilihat oleh banyak orang dan dapat memperluas jangkauan promosi.



Gambar 12. Kaos sebagai *merchandise* (Sumber Denny Susanto 2024)



Gambar 13. *Tumbler sebagai merchandise* (Sumber Denny Susanto 2024)



Gambar 14. *Totebag sebagai merchandise*
(Sumber Denny Susanto 2024)



Gambar 15. *Stiker sebagai merchandise*
(Sumber Denny Susanto 2024)

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk, merancang sebuah video dokumenter yang menggambarkan teknik-teknik pengamiran gambar pada sebuah bangunan. Dari hasil penelitian dapat diungkapkan bahwa videografi memiliki sebuah *genre* yang berfokus pengambilan gambar pada bangunan bersifat non-komersial. Dengan terciptanya video dokumenter *adaptive reuse* Kota Lama Semarang ini, berhasil terwujud sebuah dokumentasi visual mengenai bagaimana sebuah bangunan bersejarah atau bangunan secara umum dapat terdokumentasikan secara detail tanpa membawa unsur komersial. Saran peneliti yang dapat di pertimbangkan untuk pengembangan genre ini adalah :

1. Studi tentang teknik Videografi lainnya yang merekam detail sebuah bangunan tanpa membawa unsur komersial.
2. Mengeksplorasi bagaimana teknik videografi dapat mendokumentasikan sesuatu secara detail.

KEPUSTAKAAN

- Syahputra, B. (2022). Pengembangan Videografi Makanan di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research and Development. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 3(3), 312-319.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 9941003.
- Aziz, Muhammad Abdul, Ahmad Zakiy Ramadhan, Addin Aditya, and Adita Ayu Kusumasari. "Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard di Kabupaten Malang." *GESTALT: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* 6, no. 1 (2024): 15-22.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.
- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219233.