

## PERANCANGAN FILM DOKUMENTER SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA BUDAYA MELAYU DI KOTA ISTANA MATAHARI TIMUR

### *DESIGN OF DOCUMENTARY FILM AS A MEDIA FOR PROMOTION OF MALAY CULTURAL TOURISM IN THE CITY OF MATAHARI TIMUR PALACE*

Ronni Saputra<sup>1</sup>, Rendy Pandita Bastari<sup>2</sup>, Wahyu Lukito<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

Ronnisaputra@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, Rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

Wahyulukito@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

#### Abstrak

Kota Siak memiliki cukup banyak wisata budaya melayu dengan tradisi turun temurun dari zaman kerajaan Siak, contohnya tari dan musik Zapin Siak, silat melayu Siak, Tenun Songket, baju melayu cekak musang, tanjak, dan ada tempat bersejarah seperti, Istana Asserayah Al Hasyimiah, Rumah datuk pesisir, Balai kerapatan tinggi ,dll. Untuk mendorong promosi yang lebih mengenai wisata budaya Melayu yang ada di kota Siak, agar masyarakat lokal dan umum yang berkunjung ke kota Siak juga dapat mengetahui sejarah dan informasi dari kota Siak. Untuk mendukung perancangan ini akan dilakukan sebuah observasi, wawancara, pembuatan kuesioner dan analisis STP, maka dibuat sebuah film dokumenter yang mendorong mengenai informasi wisata budaya Melayu yang ada di Siak. Media berupa film ini sudah mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan, mulai dari pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Dinas Pariwisata Kabupaten Siak serta dari pihak komunitas yang ada di Siak untuk di tampilkan di media Sosial dan *Tourist information* di bandara pekanbaru. Dalam proyek ini akan membuat satu tim produksi untuk proyek tersebut, selain itu juga akan membuat berbagai macam media pendukung seperti *totebag*, Topi, Baju, *enamel pin* dan stiker. Pemilihan wisata budaya Melayu yang ada di Siak ini dilakukan karena memang kualitas video dan informasi yang dibuat sebelumnya kurang detail dan masih kurang dipromosikan dengan baik oleh pemerintah Kabupaten Siak dalam ranah videografi. Diharapkan setelah melakukan perancangan ini dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens, sehingga tujuan perancangan ini dapat memberikan informasi dan kualitas video yang efektif.

Kata kunci : Wisata, Budaya Melayu, Kota Siak, Dokumenter, Film, Video

---

#### Abstract

*Siak City has quite a lot of Malay cultural tourism with hereditary traditions from the days of the Siak kingdom, for example, Zapin Siak dance and music, Siak Malay martial arts, Songket weaving, Malay clothes, civet weasel, tanjak, and there are historical places such as, Asserayah Al Hasyimiah Palace, Rumah coastal progenitors, high density halls, etc. To encourage more promotion of Malay cultural tourism in the city of Siak, so that local people and the general public who visit the city of Siak can also find out the history and information of the city of Siak. To support this design, observations, interviews, questionnaires and STP analysis will be carried out, so a documentary film that encourages information about Malay cultural tourism in Siak is made. The media in the form of this film has received attention from various groups, ranging from the Education and Culture Office, the Siak Regency Tourism Office and from the community in Siak to be displayed on social media and *Tourist information* at the Pekanbaru airport. In this project, a production team will be created for the project, besides that it will also make various kinds of supporting media such as *totebags*, hats, clothes, enamel pins and stickers. The selection of Malay cultural tourism in Siak was done because the quality of the videos and information previously made was lacking in detail and was still not properly promoted by the Siak Regency government in the realm of videography. It is hoped that after doing this design it can be conveyed well to the audience, so that the purpose of this design can provide effective information and video quality.*

Keywords : *Tourism, Malay Culture, Siak City, Documentary, Film, Video*

---

## 1. Pendahuluan

Kota Istana Matahari Timur merupakan julukan untuk salah satu kota yang terletak di kabupaten Siak, Provinsi Riau, Indonesia. Siak Sri Indrapura, yang merupakan ibu kota dari kabupaten Siak. Tidak hanya keunikan dan keragaman obyek wisata kuliner, kota Siak Sri Indrapura juga terkenal dengan ragam peninggalan kebudayaan melayu serta wisata sejarah. Diantaranya seperti tarian-tarian, musik tradisional, pakaian adat, kerajinan tangan, wisata sungai, tempat bersejarah, dan lain-lain. Hal ini menjadikan kota Siak Sri Indrapura memiliki daya tarik wisata yang beragam serta berpotensi besar untuk dilakukannya pengembangan pariwisata dan kebudayaan.

pihak pemerintah telah melakukan berbagai macam bentuk promosi, salah satunya melalui media video dokumenter. Video tersebut seringkali digunakan untuk kebutuhan promosi jikalau ada tamu besar yang berkunjung ke Siak. Namun, pemerintah Kabupaten Siak dinilai memiliki masalah dari sisi estetika sinemtoografi, dan konten yang disajikan, di antaranya seperti kualitas gambar yang belum menarik dan informasi yang disampaikan belum terpenuhi, serta belum menggambarkan tentang kabupaten Siak. Video yang telah dibuat, dinilai tidak berhasil memvisualisasikan dan menginformasikan wisata budaya melayu dengan cukup menarik. Oleh sebab itu, perlunya media promosi dalam bentuk film dokumenter untuk mempromosikan wisata budaya melayu yang ada di Kabupaten Siak.

Dengan dibuatnya film dokumenter wisata budaya melayu, audiens dapat mengetahui informasi wisata budaya melayu dengan penyajian sinematografi yang baik dan informasi secara ringkas dan padat. Saat ini film dokumenter dapat berkembang dan tersebar luas dengan adanya media-media online seperti youtube, Instagram dan tiktok, sehingga audiens yang melihat bisa melihat dari penjuru nusantara.

Demikian, berdasarkan masalah yang diangkat maka didapatkan identifikasi masalah bahwa video yang sudah ada sebelumnya, belum mampu menggambarkan dan mempromosikan kebudayaan melayu di Kabupaten siak dengan membutuhkan media promosi baru tentang wisata budaya melayu dengan informasi dan kualitas sine-matografi yang baik dalam bentuk dokumenter. Untuk mendapatkan data, maka akan dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner serta studi pustaka.

## 2. Kajian Teori

### A. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah sebuah film yang menceritakan kehidupan nyata. Namun dokumenter bukanlah kehidupan nyata yang bahkan bisa menjadi jendela menuju kehidupan nyata. Dokumenter adalah gambaran kehidupan nyata, yang menggunakan material asli yang mereka miliki, dengan teknisi yang membuat banyak keputusan tentang cerita apa, dan apa tujuannya. Film yang baik adalah yang menggambarkan kehidupan nyata, dan yang tidak di manipulasi. Namun, tidak ad acara untuk membuat film tanpa memanipulasi informasi. (Aufderheide, Documentary Film a Very short introduction, 2007).

Himawan Pratista dalam bukunya “Memahami Film” menerangkan bahwa Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonist dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar mempermudah penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. (Pratista,2008;4-5)

## B. Sinematografi

Film atau video bergerak dengan cepat secara bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu. Film atau video memiliki kemampuan dalam hal melukiskan gambar hidup dan suara dapat memberi daya tarik tersendiri, yang bertujuan untuk memberikan hiburan, dokumentasi dan juga berupa Pendidikan. Salah satu tugas penting seorang sinematografer adalah menjadikan gambar menjadi Bahasa visual yang baik untuk di berikan kepada audiens sehingga menjadi pesan yang berarti. (Arsyad:1997:48).

## C. Penyuntingan Gambar

Penyuntingan gambar adalah sebuah proses menyelaraskan satu shot dan shot berikutnya. Seorang penyunting gambar memilih mana footage yang tidak digunakan, dengan cara mengabaikan yang tidak bagus, dan mengambil yang terbaik. Seorang penyunting mengikuti setiap pengambilan gambar yang diinginkan, dimulai dari awal hingga akhir (David Bordwell, Film art an introduction,2008).

## D. Teknik Pengambilan Gambar

Pengetahuan mengenai Teknik pengambilan gambar ini sebenarnya untuk menentukan bagaimana *shot* itu akan di buat , serta kesan yang timbul di dalamnya. Untuk membedakan antara satu *shot* dengan *shot* yang lainnya, Teknik pengambilan gambar ini dibedakan menjadi dua kategori yaitu dilihat dari sudut pengambilan gambar (*camera angle*) dan ukuran gambar (*type of shot*). (dumetschool,2014).

## E. Pra Produksi

Dalam laman csinema.com menjelaskan bahwa tahapan pra produksi adalah tahapan awal untuk persiapan yang di desain dan dipersiapkan dengan matang, sehingga konsep video atau film dapat dibayangkan dan divisualkan melalui *storyboard*.

Garudacyber.co.id juga menjelaskan bahwa ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam membuat *storyboard*, yaitu :

1. Menyesuaikan Pembuat Storyboard

Untuk membuat *storyboard*, pada dasarnya bisa menggunakan aplikasi multimedia yang terdapat pada computer dan juga bisa dibuat di atas kertas dengan menggambar sketsa.

2. Membuat Daftar Kronologi Secara Terperinci

Setelah mendapatkan ide dan media pembuatan *storyboard*, kemudian langkah selanjutnya adalah membuat kronologi atau alur dari film atau video yang kita angkat.

#### **F. Produksi**

Dalam laman *scinema.com* menjelaskan bahwa dalam tahap ini semua konsep yang sudah dirancang dan dipersiapkan pada pra produksi akan di eksekusi. Dilakukan proses pengambilan gambar, suara serta elemen-elemen lainnya yang diperlukan.

#### **G. Pasca Produksi**

Dalam laman *studioantelope.com* menjelaskan tahapan setelah produksi. Pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan editing, penataan suara, penambahan efek, *scoring music* dan *color grading*. Untuk tahap ini, tidak hanya editor saja yang bekerja untuk menentukan potongan-potongan gambar. Tetapi, sutradara dan produser juga perlu menjaga keutuhan cerita.

#### **H. Editing**

*Editing* adalah jiwa dari sebuah film/video. *Editor* memegang penuh peranan penting di dalam menghasilkan video yang baik. *Editing* adalah kegiatan proses memilih, mengatur, memotong-motong gambar yang Panjang, dan menyusun setiap potongan gambar yang bercerita menjadi satu *scene*. (Bro. Nungky,O.Carm).

#### **I. Jenis-Jenis Transisi**

Transisi merupakan salah satu elemen penting, baik dalam penyuntingan gambar maupun penyutradaraan. Sutradara juga harus bekerja sama dengan penyunting untuk menentukan transisi yang tepat untuk perpindahan setiap gambar. (Studioantelope, 2020).

#### **J. Media**

Media adalah platform atau wadah atau alat untuk komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, poster dan sebagainya. Media berperan penting dalam sebuah periklanan dimana media berperan didalam komunikasi periklanan sebagai transmisi pesan untuk decoding oleh para konsumen (Abdullah, 2016:222). Dari teori tersebut disimpulkan bahwa teori media adalah suatu alat bantu yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak luas.

#### **K. Komunikasi**

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan satu arah dari penyampai pesan kepada penerima pesan dengan menggunakan suatu media yang menimbulkan dampak kepada penerima nya (Mulyana,2012:76)

#### **L. Promosi**

Promosi merupakan yang sangat krusial dalam hal penjualan barang/jasa ataupun suatu bisnis. Tujuannya adalah agar barang atau jasa yang ditawarkan dapat dikenal oleh konsumen. Selain itu, promosi juga bertujuan untuk mengkomunikasikan produk dengan benar agar konsumen mendengar, melihat, tertarik dan lalu membelinya. Hal yang perlu diutamakan dalam promosi adalah pemilihan bauran promosi, yang dimana terdiri atas (Lupiyoadi, 2001:97) :

1. Periklanan (*advertising*)
2. Penjualan perseorangan (*personal selling*)
3. Promosi penjualan (*Sales promotion*)
4. Hubungan masyarakat (*public relation*)
5. Informasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*)
6. Surat langsung (*direct mail*)

#### **M. Desain Komunikasi Visual (DKV)**

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis. (Kusrianto, 2009:80)

#### **N. Warna**

Warna memiliki tiga atribut utama, yaitu hue, nilai (value/luminasi), dan intensitas (saturasi). Hue menunjukkan nama dari beberapa warna, misalnya warna merah, kuning, hijau dan lainnya. Value adalah hubungan antara terang ke gelap dalam suatu warna. Intensitas atau saturasi merujuk pada cerah suatu warna, daya pancar warna dan juga kemurnian maksimum dari suatu warna spektrum (Swasty, 2017:11-12).

#### **O. Tipografi**

Tipografi adalah bidang ilmu yang berfokus pada huruf dalam desain grafis. Seiring berkembangnya zaman, tipografi lebih dikaitkan dengan penggunaan model huruf cetak dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Supriyono, 2010:20). Tipografi dikatakan sukses digunakan jika tingkat kemudahan suatu huruf terbaca dan tingkat kejelasan suatu huruf. (Lieman dalam Angraini S dan Nathalia, 2018:64)

#### **P. Logo**

Logo adalah simbol visual yang merepresentasikan suatu identitas perusahaan, menurut Kusrianto (2007:232) Logo atau tanda gambar adalah identitas visual yang digunakan untuk memberikan kesan suatu lembaga atau perusahaan.

## Q. Layout

Layout atau tata letak adalah sebuah susunan berbagai unsur yang membentuk sebuah pesan yang berarti. Secara fisik merupakan rancangan penempatan judul, sub-judul, ilustrasi dan badan teks agar komunikasi menjadi lebih efektif. (Soewardikoen,2015:119)

## R. Ilustrasi

Ilustrasi sering kali digunakan untuk mengkomunikasikan ide relevan yang sulit untuk di ungkapkan dengan kata-kata. Tujuan digunakannya adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian khalayak ke judul dan teks (Soewardikoen, 2015:12)

## 3. Metode

### A. Observasi

Melakukan pengamatan melalui observasi pada semua lokasi di kabupaten Siak. Terhitung dari awal sampai akhir bulan April.

### B. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data yang lebih lengkap dan spesifik dengan melakukan wawancara dengan pihak videografer profesional dan *founder* Komunitas Heritage Hero.

### C. Kuesioner

Melakukan penyebaran kuesioner melalui form digital online (*Google form*) kepada masyarakat, terutama pada mahasiswa yang berada di pulau Jawa, Kalimantan, dan lainnya. Sebagai sampel untuk mengetahui seberapa tahu mereka mengenai kota Siak dan seberapa tahu mereka mengenai wisata budaya melayu di kabupaten Siak, provinsi Riau, Indonesia.

### D. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data melalui tulisan atau jurnal yang berhubungan dengan masalah yang akan di ba

## 4. Hasil Dan Pembahasan

### 1.1 Konsep Pesan

Konsep utama pesan disini adalah ingin memberikan informasi sekaligus mengajak para audiens baik diluar kota maupun dalam kota untuk dapat informasi di balik kota kecil Siak Sri Indrapura terdapat wisata budaya Melayu yang jarang diketahui orang banyak. Perancangan film dokumenter ini diiringi narasi dengan narator dan juga wawancara kepada seniman lokal dengan menggunakan Bahasa melayu yang akan di terjemahkan melalui *subtitle* di video.

Judul film dokumenter ini di buat menarik agar dapat menarik perhatian audiens, membuat audiens penasaran ketika membaca judul film tersebut.

Ada beberapa pilihan judul yang dibuat antara lain, “Melayu Nusantara”, “Siak Ni Wak”, dan “Melayu Sejati”. Nama judul film yang di pilih adalah “Siak Ni Wak”, yang menceritakan tentang sapaan dalam Bahasa melayu yang artinya adalah inilah Siak.

## 1.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dibuat adalah menghadirkan unsur visual cinematic lanskap kota Siak terutama tempat yang *iconic*, menggunakan tone warna yang lembut, menggunakan jenis *font serif*, penggunaan audio dan *sound effect* yang dekat dengan unsur Melayu.

## 1.3 Konsep Visual

### 1.3.2 Story Board

Film yang akan di produksi dimulai dari pembukaan suasana sungai Siak dan jembatan yang tenang dari atas udara lalu dilanjutkan dengan visual ikon kota Siak, dengan diiringi musik *zapin*, kemudian memperlihatkan suasana penari *zapin* dan pemusik diiringi dengan penjelasan tentang *zapin* oleh seniman senior. Berlanjut ke gerakan silat penyambut tamu yang diawali dengan video cuplikan pada upacara adat pernikahan melayu di Siak dengan iringan pesilat. Lalu tampilan silat pengantin yang di buka dengan *view* depan Istana Asserayah Al Hasyimiah dengan diiringi musik silat, lalu dilanjutkan dengan penjelasan mengenai silat pengantin dan alat musik yang digunakan. Lalu tampilan suasana perumahan kampung di Siak kemudian pindah ke transisi suasana dirumah Datuk Pesisir yang menampilkan berbagai barang peninggalan dan cerita di balik rumah Datuk Pesisir. Selanjutnya beralih transisi ke sebuah tempat menenun songket, yang merupakan salah satu atribut khas Melayu dengan tampilan seseorang yang sedang membuat tenun songket diiringi musik dan penjelasan oleh pengerajin. Lalu transisi berpindah ke sebuah arsitektur Istana Siak dengan berbagai sumber dari media online dan beberapa foto yang menampilkan dalam istana disertai penjelasan oleh narator. Kemudian di tutup dengan syair dengan menampilkan sunset di Jembatan dengan di Iringi penari dari atas sungai Siak menggunakan drone.

## 1.4 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan sedikit penurunan *saturation* dengan kombinasi *tone color* coklat ke emasan, sehingga terkesan seperti film lama.

## 1.5 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan *font* berjenis *Serif* karena memiliki unsur penegasan dan tradisional dengan konsep estetik dan komunikasi.

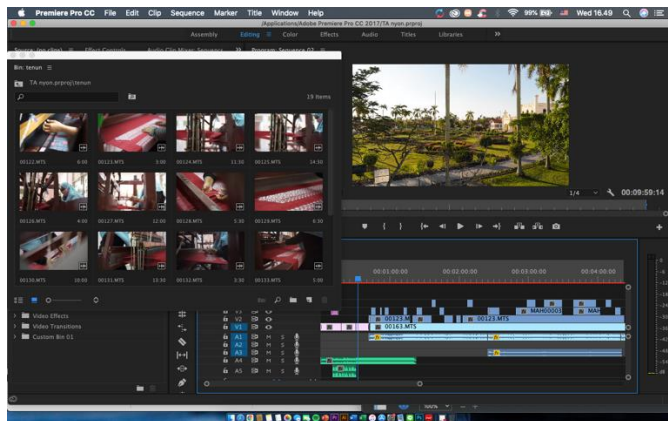


Gambar 1. Font

(Sumber: Jagodesain.com)

### 1.6 Editing

*Editing* yang akan digunakan adalah mulai dari editing *cut to cut* dan beberapa transisi *masking*, menggunakan *sound effect* atmosfer melayu untuk menciptakan suasana di Siak serta menerapkan ambient agar memberikan suara natural dari objek. Kemudian menggunakan *background music* melayu untuk mendukung suasana.



Gambar 2. Edit

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 1.7 Konsep Media

Media yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi, berikut adalah beberapa media yang akan mendukung untuk menyampaikan informasi:

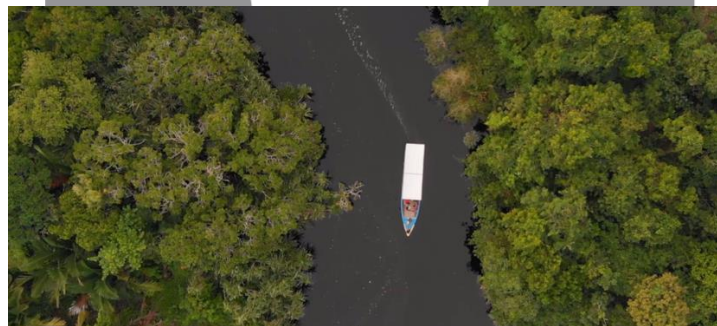
#### 1.7.1 Video

Menggunakan media video sebagai media utama, penggunaan media ini dikarenakan penyampaian informasi yang jauh lebih efektif dan mudah dijangkau audiens, sehingga audiens yang akan berkunjung mengetahui tentang wisata budaya melayu di Siak.



Video yang akan digunakan memiliki keterangan sebagai berikut :

1. Jenis Video : Dokumenter Wisata
2. Judul Video : Siak Ni Wak
3. Durasi Video : 5 - 8 (lima sampai delapan menit)
4. Resolusi : 1080p (Full HD)
5. Tim Produksi :
  - Ronni saputra, merangkap sebagai :
    - Kepala Produksi
    - Director
    - DOP
    - Kameramen
    - Pilot drone
  - Syafik Zakhwan, merangkap sebagai :
    - Asisten produksi
    - Cameramen
  - Farid Jhonatan & Rahmad Noza, merangkap sebagai :
    - Sound design dan composer



**Gambar 3. Cuplikan Pembukaan**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 4. Cuplikan istana**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 5. Cuplikan Zapin**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 6. Cuplikan Alat Musik**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 7. Cuplikan Silat**  
(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 8. Cuplikan Silat**

(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Rumah Datuk Pesisir**  
(Tempat tinggal Datuk Pesisir, orang kepercayaan sultan pada masanya)

**Gambar 9. Rumah Datuk Pesisir**

(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Tenun Songket Siak**  
(Kain yang di rajut dengan motif melayu )

**Gambar 10. Cuplikan Mesin Tenun**

(Sumber: dokumentasi pribadi)



**Gambar 11. Cuplikan Menenun**

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 1.7.2 Logo Siak Ni Wak

Logo ini dibuat untuk membantu dalam penerapan video dan media pendukung lainnya agar dapat memiliki identitas tersendiri. Logo ini terinspirasi dari lambing kerajaan di kota Siak Sri Indrapura.



**Gambar 12. Logo Siak Ni Wak**

(Sumber: dokumentasi pribadi)

### 1.7.3 Totebag

Membuat totebag sebagai media pendukung, desain yang digunakan pada media totebag ini berupa logo dari Siak Ni Wak, yang sesuai dengan judul dari video yang di buat, bahan yang digunakan adalah bahan canvas. Totebag ini bisa digunakan sebagai *merchandise* oleh-oleh dari Siak Sri Indrapura



**Gambar 13.** Totebag Siak Ni Wak

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 1.7.4 Baju

Membuat baju sebagai media pendukung dari media utama. Desain yang digunakan pada media baju ini berupa logo dari Siak Ni Wak seperti logo pada video, dengan ukuran baju yang dibuat mulai dari ukuran S, M, L, XL, XXL. Sedangkan bahan yang digunakan adalah bahan combad 24s



**Gambar 14.** Baju Siak Ni Wak

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 1.7.5 Enamel Pin

Media pendukung ini menggunakan desain dari logo Siak Ni Wak, agar audience yang berkunjung ke kota siak bisa membawa *merchandise* dari kota Siak Sri Indrapura.



**Gambar 15.** Enamel pin Siak Ni Wak

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 1.7.6 Stiker

Pembuatan stiker menggunakan bahan laminasi doff, bertujuan untuk mengingatkan orang-orang tentang video Siak Ni Wak .



**Gambar 16.** Stiker Siak Ni Wak

(Sumber: dokumentasi pribadi)

#### 1.7.7 Bucket Hat

*Bucket hat* sebagai media pendukung dengan desain menggunakan logo Siak Ni Wak, pemilihan media ini karena sesuai dengan keadaan cuaca di kota Siak dengan suhu daerah yang panas.



**Gambar 17.** Bucket Hat Siak Ni Wak

(Sumber: dokumentasi pribadi)

**1.8 Konsep Bisnis**

**1.8.1 Budgeting**

Dalam perancangan ini, mengeluarkan biaya dalam proses pembuatan film. Berikut rincian biaya produksi :

Tabel 1. Total Biaya Produksi Media Utama

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

No	Keterangan	Banyak	Harga	Jumlah
1	Penari	4 orang	Rp.250.000/ 2 orang	Rp.500.000
2	Silat	6 orang	Rp.1.000.000	Rp.1.000.000
3	Transportasi	5 Hari	Rp.50.000	Rp.250.000
4	Biaya tak terduga	-	Rp.500.000	Rp.500.000
5	Musik	2	Rp.3.500.000	Rp.3.500.000
<b>Total Biaya Produksi</b>				<b>Rp.5.750.000</b>

Untuk biaya *post-production* perancangan Film Dokumenter Wisata Budaya Melayu Di Kota Istana Matahari Timur , memberi harga video tersebut Rp.13.000.000,- (tiga belas juta rupiah).

Tabel 2. Total Biaya Penjualan

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

No	Keterangan	Harga
1	Jasa Produksi Lapangan	Rp.6.000.000
2	Jasa Editing Video	Rp.2.500.000
3	Jasa Pembuatan Musik dan Narator	Rp.4.500.000
<b>Total Biaya Produksi</b>		<b>Rp.13.000.000</b>

Selain pembuatan media utama, pembuatan beberapa media pendukung berupa *totebag*, baju, stiker, *enamel pin*, dan *bucket hat*. Berikut rincian biaya untuk pembuatan media pendukung :

Tabel 3. Total Biaya Produksi Media Pendukung

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

No	Keterangan	Banyak	Harga	Jumlah
1	Baju	12	Rp.65.000	Rp.780.000
2	Stiker	100	Rp.500	Rp.50.000
3	<i>Totebag</i>	8	Rp.10.000	Rp.80.000
4	<i>Bucket hat</i>	8	Rp.35.000	Rp.280.000
5	<i>Enamel pin</i>	12	Rp.20.000	Rp.240.000
<b>Total Biaya Produksi</b>				<b>Rp.1.430.000</b>

### 1.9 Hasil Perancangan

Media yang dipilih untuk menjelaskan konsep perancangan film dokumenter wisata budaya melayu di kota istana matahari timur harus memiliki penyampaian pesan dan informasi kuat dengan memberikan media yang bisa dilihat, mengajak dan membuat audiens mengingatnya. Berikut adalah tabel klasifikasi media informasi berdasarkan jenis tahapan komunikasi :



Tabel 4. Tabel AISAS

Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

Tujuan Komunikasi	Strategi	Media	Lokasi
Informing	Attention	Media offline : Video	Area pemasaran (Bandara, Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Siak, <i>billboard</i> Pemerintah Kabupaten Siak.
		Media Online : Video Online	Youtube, Instagram, Facebook, dan Siak TV
Persuading	Interest Search	Media offline : Video	Area pemasaran (Bandara, Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Siak, <i>billboard</i> Pemerintah Kabupaten Siak, kantor Dinas Pariwisata Riau)
		Media Online : Video Online	Youtube, Instagram, Facebook, dan Siak TV
Reminding	Action Share	Media offline : Baju, stiker, <i>enamel pin</i> , <i>bucket hat</i> , <i>totebag</i>	Area pemasaran (Bandara, Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Siak, <i>billboard</i> Pemerintah Kabupaten Siak, kantor Dinas Pariwisata Riau)
		Media Online : Video streaming	Youtube, Instagram, Facebook, dan Siak TV

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengamatan perancangan Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis pada bab-bab sebelumnya, berdasarkan wawancara dan Analisa. Penulis dapat menyimpulkan bahwa wisata budaya Melayu di Kota Siak belum banyak dikenal orang, dengan tingkat promosi, pemasaran dan video visual sinematografi yang kurang mendukung. Padahal Kota Siak banyak meninggalkan sejarah dan kebudayaan yang orang lain belum mengetahuinya.

Perancangan ini bertujuan untuk menerapkan penyuntingan gambar visual dengan dengan konsep dramatis melalui *editing*, musik dan pengambilan gambar tentang Kota Siak. Penyajian visual dengan sinematografi yang bagus akan membantu membentuk pemasaran dan promosi secara baik oleh pemerintah kota Siak.

ide besar dari perancangan ini adalah membuat film dokumenter dengan sinematografi dan informasi yang bagus sehingga membantu Dinas Pariwisata untuk pemerintah Kabupaten Siak dalam memasarkan wisata.

#### Referensi

- Arsyad, A. (1997).media pembelajaran.depok: Rajawali Pers.
- Didit Wadiatmoko Soewardikoen, (2019). *Metodologi Penelitian*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisus.
- Hurkman, A.V. (2014). *Color Correction Hand Book*. USA: Peachpit Press.
- Kotler, K. (2016). *Marketing Management*. US: Pearson Education, Inc.
- Kusrianto, 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Morissan.2015.*Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*.Jakarta: Prenadamedia Group.
- Roy Thompson, C. J. (2009). *Grammar of the Edit*. United States of America: Elsevier.
- Sugiyono. (2018).*Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna*: Remaja Rosdakarya.
- Pascal. 2020. "Aneka ragam transisi yang perlu kamu fahami". (<https://studioantelope.com/ragam-jenis-transisi/>) diakses pada 5 juni 2020 pukul 12.00 WIB.