

Perancangan Film Dokumenter Oei Hiem Hwei

Rebecca Nyoto¹, Deddi Duto Hartanto², Cindy Muljosumarto³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan
Desain, Universitas Kristen Petra, Siwalankerto,
Surabaya Email : rebeccanyoto@yahoo.com

Abstrak

Kurangnya semangat generasi muda saat ini menimbulkan banyak masalah yang terjadi, misalnya banyak kasus bunuh diri yang terjadi akibat putus asa, hilang harapan, dan lain sebagainya. Banyak orang-orang atau figur yang bisa dijadikan contoh maupun panutan bagi generasi muda. Pak Oei adalah salah satu tokoh yang bisa menjadi contoh bagi generasi muda saat ini. Sewaktu muda beliau adalah wartawan harian trompet masyarakat. Sisi kehidupan Pak Oei cukup menarik untuk diulas dan di filmkan, karena dari situ kita bisa banyak belajar. Dengan media film, kita dapat menyampaikan pesan yang ingin ditunjukkan kepada penonton serta memiliki kesan yang kuat, sehingga lebih mudah dipahami dan diresapi. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, maka masyarakat dapat termotivasi kembali dan menjadi inspirasi agar tidak mudah menyerah dalam menggapai cita-cita.

Kata kunci : film, dokumenter, film dokumenter, Oei Hiem Hwei.

Abstract

Title : Documentary Film of Oei Hiem Hwei

Lack of passion the young generation today raises many problems that occur, for example, many suicides that occur as a result of despair, loss of hope and so on. Many people or figures that could serve as an example and role model for the younger generation. Oei Hiem Hwei is the one figure who could be example for young people today. As a youth, he was a reporter daily trumpet community. Oei's life has interesting side to review and filmed, because we can learn a lot from there. With film, we can deliver the information to the audience as well as having a strong impression, so it is easier to understand. Hopefully, with this design, society can be motivated and be an inspiration to not give up easily in reaching future goals.

Pendahuluan

Masa depan Bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh peranan generasi muda saat ini. Bagaimana tidak, generasi muda adalah generasi penerus bangsa. Maka dari itu, setiap pemuda Indonesia baik itu pelajar, mahasiswa, dan yang sudah menyelesaikan pendidikannya sangat berperan penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Dalam upaya untuk mewujudkan cita-cita, tentunya banyak halangan, rintangan dan masalah yang dihadapi. Banyak orang-orang atau figur yang bisa dijadikan contoh maupun panutan bagi generasi muda.

Meskipun ia bukan merupakan tokoh perjuangan, ataupun tokoh motivator. Namun, kita bisa belajar banyak hal dari kehidupan dan kegigihan sang Oei Hiem Hwie ini. Ia tidak pernah menyerah dan putus asa dalam menghadapi berbagai masalah yang ada.

Oei Hiem Hwie, atau yang biasa disapa dengan nama Pak Wi (Oei) adalah pemilik sekaligus pendiri dari Perpustakaan Medayu Agung. Beliau sewaktu muda adalah seorang wartawan harian Trompet Masyarakat. Menjadi wartawan adalah cita-citanya sejak kecil. Dengan disertai semangat yang menggebu untuk menjadi seorang wartawan, keinginan beliau pun tercapai. Namun, ia juga pernah mengalami pengalaman penjara selama 13 tahun.

Sisi kehidupan yang cukup menarik untuk diulas dan difilmkan, karena dari situ kita bisa banyak belajar. Sastrawan dan penulis kenamaan TS Eliot mengatakan, "Fungsi dari semua seni adalah untuk memberi kepada kita pemahaman atas suatu nilai (makna, arti) dalam hidup, dengan memberi tekanan nilai itu dalam seni."

Film yang berdasarkan kisah nyata dari Oei Hiem Hwei ini diharapkan dapat menjadi salah satu inspirasi bagi masyarakat, khususnya generasi muda saat ini, agar tidak mudah menyerah dalam mengejar cita-cita, serta lebih peduli terhadap tujuan hidup mereka pribadi.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah film dokumenter tentang kehidupan Oei Hiem Hwie yang bisa menjadi inspirasi bagi generasi muda saat ini?

Tujuan Perancangan

Dapat lebih mengenal sosok Oei Hiem Hwie dan menjadi sebuah inspirasi. Agar tidak mudah menyerah dalam mengejar cita-cita, serta lebih peduli terhadap tujuan hidup mereka pribadi.

Batasan Lingkup Perancangan

- Obyek adalah sepenggal kisah perjalanan hidup Pak Oei Hiem Hwie atau dikenal dengan panggilan Pak Wi.
- Durasi maksimal 15 menit.
- Target *audience* dari perancangan ini adalah laki-laki dan perempuan yang berusia 19 tahun keatas yang belum mengerti jelas tentang tujuan hidupnya.
- Lokasi perancangan dilakukan di Perpustakaan Medayu Agung, Jl. Medayu Selatan IV/42-44, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia.
- Waktu penelitian dari bulan Februari hingga Mei 2015.

Manfaat Penelitian

- Bagi mahasiswa

Mahasiswa mendapat tambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam merancang sebuah film dokumenter.

- Bagi Universitas Kristen Petra
Dapat menjadi sarana penyampaian informasi sebagai referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian / tugas akhir.
- Bagi masyarakat

Metode Perancangan

- Data Primer

Didapat melalui wawancara langsung terhadap Pak Oei selaku pengurus serta pendiri perpustakaan Medayu Agung. Wawancara dilakukan bersama Bapak Oei Hiem Hwie, Bu Sri Widiati (istri Pak Oei), serta karyawan yang bekerja disana yang dapat memberikan informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan Perpustakaan tersebut. Kemudian dari Observasi yang dilakukan di Perpustakaan Medayu Agung di Jl. Medayu Selatan IV/42-44, Surabaya.

- Data Sekunder

- Kajian literatur : untuk mendukung dan melengkapi data penelitian, diperlukan kajian-kajian literatur, dari buku, koran, jurnal, dll.
- Internet : metode pencarian data melalui internet, memuat berbagai komentar dan artikel yang terkait, nantinya bisa dimanfaatkan sebagai penunjang dari penelitian ini.
- Dokumentasi data : mengumpulkan dokumen dengan memotret atau mendokumentasikan dalam bentuk video sebagai salah satu data untuk mendukung perancangan ini.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan ini merupakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan penelitian yang tidak menampilkan data berupa angka dan tidak menggunakan prosedur statistik dalam pengolahan datanya. Dengan menggunakan metode 5W+1H. Menganalisa data yang didapat dengan membuat pertanyaan yaitu *what* (Apa fenomena alam/sosial yang sedang terjadi?) *why* (Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Apa yang menyebabkan fenomena tersebut terjadi) *who* (Siapa aktor dibalik timbulnya fenomena alam/sosial tersebut?) *where* (Dimana tempat/lokasi fenomena alam/sosial itu terjadi?) *when* (Kapan fenomena itu terjadi atau dalam kondisi bagaimana fenomena itu terjadi?) *how* (Bagaimana cara/strategi menanggulangi atau menghadapi fenomena tersebut, memecahkan masalah tersebut?)

Konsep Perancangan

Hasil akhir dari perancangan ini berupa film dokumenter Oei Hiem Hwie. Film dokumenter mempunyai kelebihan dalam penyampaian pesan, karena memiliki dua unsur yaitu *audio* dan *visual*, sehingga informasi yang disampaikan dalam film ini dapat dimengerti oleh masyarakat. Film dokumenter ini akan berisi tentang sepenggal kisah kehidupan dari seorang Oei Hiem Hwei yang diadegankan kembali (reka ulang). Video merupakan gabungan dari beberapa foto sejarah,

video wawancara bersama Pak Oei Hiem Hwei dan istri, serta karyawan yang bekerja bersama Pak Oei.

Tinjauan Film Dokumenter

Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan. Fenomena yang sedang terjadi di masyarakat dikemas dalam bentuk *audio* dan *visual*. Menurut Ralph S. Singleton and James A. Conrad "Dokumenter merupakan Film dari sebuah peristiwa yang aktual. Peristiwa-peristiwa tersebut didokumentasikan dengan menggunakan orang-orang biasa dan bukan aktor. (*Filmmaker's Dictionary*, Edisi Ke-2, hal. 94).

Film dokumenter menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial, artinya menyangkut kehidupan, lingkungan hidup dan situasi nyata. Kameramen, editor, sutradara, atau produser adalah perancangan penentu dari program yang disajikan. Bagaimana sesuatu bisa objektif 100 persen, dari *angle* mana baiknya sebuah gambar itu diambil, sepenuhnya ditentukan menurut selera kameramen. Setelah pengambilan gambar, gambar itu tentunya harus diseleksi, yang mana akan dipakai, dan yang mana akan dibuang.

Penyeleksian ini dilakukan oleh sang editor dan produser atau sutradara. Oleh karena itu, objektivitas dalam hal ini berarti kejujuran atau ketulusan dari para anggota pelaksana. Objektivitas berarti juga serangkaian gambar tentang kebenaran hasil pilihan dengan nilai atau makna yang paling tinggi dari apa yang di *shooting* dan bagaimana itu di-*shooting*.

Pra Produksi

1. Analisis ide cerita

Sebelum membuat cerita film, kita harus menentukan tujuan pembuatan film. Hanya sebagai hiburan, mengangkat fenomena, pembelajaran/pendidikan, dokumenter, atau menyampaikan pesan moral tertentu. Hal ini sangat perlu agar pembuatan film lebih terfokus, terarah dan sesuai. Jika tujuan telah ditentukan, maka semua detail cerita dan pembuatan film akan terlihat dan lebih mudah.

2. Menyiapkan naskah

Jika penulis naskah sulit mengarang suatu cerita, maka dapat mengambil cerita dari cerpen, novel ataupun film yang sudah ada dengan diberi adaptasi yang lain. Setelah naskah disusun maka perlu diadakan *Breakdown* naskah. *Breakdown* naskah dilakukan untuk mempelajari rincian cerita yang akan dibuat film.

3. Menyusun jadwal dan *budgeting*

Jadwal atau *working schedule* disusun secara rinci dan detail, kapan, siapa saja, biaya dan peralatan apa saja yang diperlukan, dimana serta batas waktunya. Termasuk jadwal pengambilan gambar juga, *scene* dan *shot* keberapa yang harus diambil kapan dan dimana serta artisnya siapa. Lokasi sangat menentukan jadwal pengambilan gambar. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun alokasi biaya:

- Penggandaan naskah skenario film untuk kru dan pemain.
 - Penyediaan kaset video.
 - Penyediaan CD blank sejumlah yang diinginkan.
 - Penyediaan property, kostum, make-up.
 - Honor untuk pemain, konsumsi.
 - Akomodasi dan transportasi.
 - Menyewa alat jika tidak tersedia.
4. Hunting lokasi

Memilih dan mencari lokasi/setting pengambilan gambar sesuai naskah. Untuk pengambilan gambar di tempat umum biasanya memerlukan surat ijin tertentu. Akan sangat mengganggu jalannya *shooting* jika tiba-tiba diusir dipertengahan pengambilan gambar karena tidak memiliki ijin. Dalam hunting lokasi perlu diperhatikan berbagai resiko seperti akomodasi, transportasi, keamanan saat *shooting*, tersedianya sumber listrik, dll. Setting yang telah ditentukan skenario harus betul-betul layak dan tidak menyulitkan pada saat produksi. Jika biaya produksi kecil, maka tidak perlu tempat yang jauh dan memakan banyak biaya.

5. Menyiapkan kostum dan *property*

Memilih dan mencari pakaian yang akan dikenakan tokoh cerita beserta propertinya. Kostum dapat diperoleh dengan mendatangkan desainer khusus ataupun cukup membeli atau menyewa namun disesuaikan dengan cerita skenario. Kelengkapan produksi menjadi tanggung jawab *timproperty* dan artistik.

6. Menyiapkan peralatan

Untuk mendapatkan hasil film/video yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas.

7. *Casting* pemain

Memilih dan mencari pemain yang memerankan tokoh dalam cerita film. Dapat dipilih langsung ataupun *dicasting* terlebih dahulu. *Casting* dapat diumumkan secara luas atau cukup diberitahu lewat rekan-rekan saja. Pemilihan pemain selain diperhatikan dari segi kemampuannya juga dari segi budget/pembiayaan yang dimiliki.

Produksi

Dalam produksi film sangat erat kaitannya dengan kerabat kerja atau tim atau *crue* pelaksana pembuatan film dan deskripsi kerjanya masing-masing. Adapun tim tersebut dapat terdiri atas :

- Sutradara : bertugas memimpin dan mengarahkan keseluruhan proses pembuatan film. (pemilik ide cerita).
- *Script Writer* / penulis skenario : menterjemahkan ide cerita ke dalam bahasa visual gambar atau skenario.
- Kameramen : bertugas mengambil gambar atau mengoperasikan kamera saat *shooting*.
- *Lighting*: bertugas mengatur tata cahaya (pencahayaan dalam produksi film).
- *Music Director* / Tata Musik: bertugas membuat atau memilih musik yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.
- *Costume designer* : bertugas membuat atau memilih kostum atau pakaian yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.
- *Make up Artist* : bertugas mengatur make up yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.
- *Sound recorder* / Tata suara : bertugas membuat atau memilih atau merekam suara dan efek suara yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.
- *Artistic Director* / Tata artistic : bertugas membuat dan mengatur latar dan setting yang sesuai dengan nuansa cerita dalam produksi film.
- *Editor* : bertugas melakukan *editing* pada hasil pengambilan gambar dalam produksi film.
- Kliper : bertugas memberi tanda pengambilan shot dalam produksi film.
- Pencatat adegan : bertugas mencatat adegan atau shot yang diambil serta kostum yang dipakai dalam produksi film.
- *Casting* : bertugas mencari dan memilih pemain yang sesuai ide cerita dalam produksi film.

1. **Tata setting**

Set construction merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur cerita secara menarik.

2. **Tata suara**

Untuk menghasilkan suara yang baik maka diperlukan jenis mikrofon yang tepat dan berkualitas. Jenis mikrofon yang digunakan adalah yang mudah dibawa, peka terhadap sumber suara, dan mampu meredam noise (gangguan suara) di dalam dan di luar ruangan.

3. **Tata cahaya**

Penataan cahaya dalam produksi film sangat menentukan bagus tidaknya kualitas teknik film tersebut. Seperti fotografi, film juga dapat diibaratkan melukis dengan menggunakan cahaya. Jika tidak ada cahaya sedikitpun maka kamera tidak akan dapat merekam objek. Perlu diperhatikan juga tentang standart warna pencahayaan film yang dibuat yang disebut *white balance*. Disebut *white balance* karena memang untuk mencari standar warna putih di dalam atau di luar ruangan, karena warna putih mengandung semua unsur warna cahaya.

4. **Tata kostum (wardrobe)**

Pakaian yang dikenakan pemain disesuaikan dengan isi cerita. Pengambilan gambar dapat dilakukan tidak sesuai nomor urut adegan, dapat meloncat dari *scene* satu ke yang lain. Hal ini dilakukan agar lebih mudah, yaitu dengan mengambil seluruh *shot* yang terjadi pada lokasi yang sama. Oleh karenanya sangat perlu mengidentifikasi kostum pemain.

5. **Tata rias**

Tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah tetapi juga pada seluruh anggota badan. Tidak membuat untuk lebih cantik atau tampan tetapi lebih ditekankan pada karakter tokoh. Jadi unsur manipulasi sangat berperan pada teknik tata rias, disesuaikan pula bagaimana efeknya pada saat pengambilan gambar dengan kamera. Membuat tampak tua, tampak sakit, tampak jahat/baik, dll.

Tahapan pasca produksi

1. *Colour correction*

Setiap potongan gambar yang diambil, dicek kembali warnanya sehingga setiap adegan memiliki kualitas warna yang tidak jauh berbeda. (kalau menggunakan kamera yang berbeda tipe, bisa terjadi sedikit perubahan terhadap warnanya).

2. *Titles*

Pemberian tulisan-tulisan yang dibutuhkan di dalam film yang akan dibuat, termasuk judul film, nama pemeran, nama anggota kerabat kerja, dan tulisan-tulisan yang lainnya.

3. *Effect*

Gambar yang telah dipotong, diberi efek, baik efek transisi maupun efek lain yang dibutuhkan untuk memperindah hasilnya.

4. Dubbing

Dubbing diperlukan apabila suara pemeran kurang jelas atau tidak terdengar karena suara *environment* (lingkungan yang berisik dan mengganggu).

5. Final

Setelah semua tahapan dilakukan, film yang telah selesai di edit, diubah ke dalam format *audio visual* yang diinginkan.

c. Review hasil editing

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan *VCD/DVD player* dengan *monitor TV*, ataupun dengan *PC (CD-ROM)* yang diproyeksikan dengan menggunakan *LCD (Light Computer Display)*. Pemutaran intern ini berguna untuk *review* hasil *editing*. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki. Maka kegiatan *review* ini sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu film.



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 2. KTP Oei (ex tapol)

Tinjauan tentang Tahanan Politik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tapol adalah singkatan dari kata tahanan politik. Tahanan adalah seseorang yang berada dalam penahanan. Berdasarkan Pasal 1 angka 21 UU No. 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana (“KUHP”), penahanan adalah penempatan tersangka atau terdakwa di tempat tertentu oleh penyidik, atau penuntut umum, atau hakim dengan penetapannya. Tahanan politik ditahan karena tindakannya yang dianggap berlawanan dengan garis-garis pemikiran dan kebijakan pemerintah.



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 3. Sertifikat penghargaan Perpustakaan Medayu Agung

Data Visual



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 1. Pak Oei Hiem Hwei (79 tahun)



Sumber : Dokumentasi Pribadi
Gambar 4. Surat Permohonan Rehabilitasi Sdr. Oei



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 5. Naskah Asli tulisan tangan Pramoedya Ananta Toer



Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 6. Koran "Trompet Masyarakat"

Konsep Perancangan

Program yang dipilih berformat film dokumenter dengan teknik doku drama, yaitu suatu kejadian yang pernah sungguh-sungguh terjadi, terdapat peninggalan-peninggalan dan bekas-bekasnya secara faktual, beberapa tokohnya masih hidup, namun kejadiannya sudah lampau. Karena daya tarik atau kejadiannya sangat bernilai maka kisah itu dimainkan kembali. Dengan format sebagai berikut :

- Format video : MP4
- Frame size : Wide screen 1080p
- Frame rate : 25 frame/second

Format MP4 dipakai karena format tersebut memiliki kualitas *HD (High Definition)* sehingga cocok dengan kondisi saat ini yang lebih mengutamakan kualitas tampilan film. Film ini juga akan di upload di "Youtube".

Judul Program

“ Belajar Tanpa Batas ”

Durasi

Durasi film dokumenter ini maksimal 15 menit, agar tidak terlalu lama dalam penyampaian

ceritanya. Supaya orang yang menonton juga tidak bosan, serta dapat menyampaikan kisah yang menarik sehingga membuat penonton bisa meresapi kejadian yang dialami oleh Oei Hiem Hwei tersebut.

Tujuan Program

Dapat lebih mengenal sosok Oei Hiem Hwie dan menjadi sebuah inspirasi agar tidak mudah menyerah dalam mengejar cita-cita, serta lebih peduli terhadap tujuan hidup generasi muda secara pribadi.

Konsep Editing Program

- Color grading

Warna yang dipakai dalam program ini menggunakan *style* warna *black and white* agar memperkuat gambaran kejadian masa lalu dari seorang Oei Hiem Hwei ini.

- Texting

Font yang akan digunakan dalam program ini menggunakan *font klein slab serif*, dan distractor roman agar memperkuat kesan masa lalu.

- Packaging

Program ini akan di bentuk dalam format DVD dalam proses distribusinya, karena format DVD lebih mudah diputar di berbagai alat.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Melalui film dokumenter ini, pesan yang disampaikan adalah jangan pernah putus asa ketika menghadapi persoalan, dan punyai semangat yang tinggi serta visi hidup yang jelas, sehingga tidak menjadi generasi muda yang asal-asalan, namun berdampak bagi lingkungan sekitar.

Target Audience

- a. Demografis :

Golongan / SES : Menengah – atas / A-B

Jenis Kelamin : Pria dan wanita

Umur : 17 tahun keatas

- b. Geografis : masyarakat kota Surabaya.

- c. Psikografis : masyarakat yang belum mengerti jelas tentang tujuan hidupnya, merasa putus asa, hilang harapan.

- d. Behavioristik : aktif menggunakan internet maupun media sosial, suka menonton film/video di media sosial.

Desain Karakter

Pemeran yang ada di dalam film dokumenter ini adalah

Andryanto sebagai Oei Hiem Hwei sewaktu masa mudanya. Serta pak Oei sendiri pada masa sekarang. Glendy Mahesa sebagai tentara penjaga penjara. Yesaf sebagai Pram.

Properti yang akan digunakan dalam program film dokumenter ini adalah meja, kursi, senapan, kertas, pensil kayu, cangkul, ranting kayu, pakaian tentara (baju, celana, sepatu boots), baju hem dan celana panjang yang dipakai oleh Pram. Kemudian baju kaos dan celana pendek yang dipakai oleh Andryanto sebagai Oei.

Lokasi yang digunakan adalah bangunan tua untuk ruangan penjara. Kemudian, lahan kosong untuk mencangkul, hutan untuk mencari kayu, dapur kuno untuk memasak tanaman krokot serta perpustakaan Medayu Agung tempat Oei bekerja sekarang.

Sinopsis / Ringkasan Cerita

Oei Hiem Hwei adalah seorang wartawan harian Trompet Masyarakat sewaktu mudanya. Beliau sangat antusias dan mempunyai semangat yang menggebu dalam menggapai cita-citanya sebagai wartawan. Dengan mengikuti berbagai kursus dahulu, cita-citanya menjadi seorang wartawan pun tercapai. Pengalaman itu mengantarkan dia bertemu dengan sosok Bung Karno yang sangat berwibawa. Menjadi wartawan harian tidaklah mudah, berbagai masalah dan rintangan yang dihadapi Oei muncul. Dan meletuslah peristiwa G30SPKI pada 30 September 1965, yang menyebabkan Oei ditangkap dan dijadikan tahanan politik (tapol) atas tuduhan Soekarno Sentris. Ia dipindah-pindahkan dari satu penjara ke penjara yang lainnya. Hingga puncaknya berakhir di Pulau Buru. Disana ia bertemu dengan Pramodya Ananta Toer, seorang penulis buku. Demi mendapatkan ilmu dari Pram, Oei rela belajar mati-matian untuk belajar.

Bagi Oei, penjara merupakan tempat akademi ia belajar. Selama 13 tahun dipenjara, waktu yang cukup lama untuk Oei belajar dan bekerja. Di pulau Buru ia juga disuruh untuk mencari makanan sendiri. Mereka juga diberi makan, tetapi makanannya adalah krokot, yaitu daun yang menyerupai bunga, namun yang biasanya dimakan oleh jangkrik. Sampai makan kulit singkong yang dirajang seperti mie bentuknya. Namun, ia tidak berputus asa akan hal itu. Semuanya ia jalani dengan penuh semangat dan keyakinan bahwa semua ini akan berakhir, dan ia pasti bebas! Semangat yang menggebu, membuat Oei bertahan dalam menyikapi persoalan yang ia alami. Sehingga

akhirnya ia membuka perpustakaan Medayu Agung, dimana hampir semua koleksinya adalah peninggalan dari kakek Oei.

Pra Produksi

Storyline

Seorang Pak Oei yang dikenal dengan panggilan pak Wi sedang menjaga perpustakaan Medayu Agung seperti biasanya. Kemudian, suatu saat ketika ia sedang duduk santai membaca buku, seketika itu juga beliau teringat akan kehidupan masa lalunya (*flashback*). Ketika ia sedang berada dalam penjara sebagai tahanan politik. Hingga makan krokot (tanaman berbentuk menyerupai bunga, biasa adalah makanan jangkrik), Kehidupan seperti itu dilalui selama 13 tahun, tanpa menyerah dan putus asa. Kemudian beliau juga membantu Pram menulis buku. Hingga akhirnya Pak Oei keluar dari penjara dan membuka Perpustakaan Medayu Agung.

Treatment

Tabel 1.1

Sequence	Pokok Materi	Durasi
1	<i>Setting</i> pagi menjelang siang hari	12 dtk
	Pak Oei sedang merapikan lacinya, kemudian membuka lemari mengambil buku.	17 dtk
	Duduk santai membaca buku. Voice Over : 79 tahun. Sedang membaca buku	12 dtk
2	<i>Setting</i> pagi menjelang siang hari, dalam penjara Pak Oei sewaktu muda sedang duduk membaca secarik kertas (<i>flashback</i>) Voice Over : Tiba-tiba beliau teringat dengan masa lalunya. Ketika berada di dalam sebuah penjara	15 dtk

Sequene	Pokok Materi	Durasi
3	<p><i>Setting</i> menjelang siang hari, dalam penjara</p> <p>Duduk merenung menandakan depresi dalam ruangan</p> <p>Voice Over : kesal, depresi, bahkan hampir hilang harapan.</p>	5 dtk 12 dtk
4	<p><i>Setting</i> siang hari (penjara) Berjalan mondar-mandir tanpa arah dan tujuan</p> <p>Melamun, seakan hidup tak ada harapan lagi. Voice Over : tidak tahu arah dan tujuan.</p> <p>Memukul tangan di tembok dan berbicara kepada semut Voice Over : ketika hidup serasa tidak ada harapan</p> <p>Pandangan mata hampa melihat ke atas Voice Over : melamun, rasa tertekan semua bercampur menjadi satu.</p> <p>Diberi makan burgul (ampas gandum) dan memakannya Voice Over : selama 13 tahun kehidupan pahit dilalui oleh Oei</p>	17 dtk 13 dtk 13 dtk 5 dtk 17 dtk
5	<p><i>Setting</i> siang hari (ladang)</p> <p>Sinar matahari yang terik menyinari pak Oei yang sedang menyangkul. Voice Over : bekerja dari pagi hingga sore hari. Berpeluh keringat, itu sudah biasa.</p> <p>Sejenak beristirahat duduk di bawah pohon yang rindang Voice Over : sejenak ia beristirahat</p>	10 dtk 10 dtk

6	<p><i>Setting</i> pagi hari, di hutan Suasana hutan Voice Over : pada pagi hari di sebuah hutan... Pak Oei sedang mencari kayu untuk dibakar</p> <p>Menemukan tanaman krokot. Voice Over : ia mengumpulkan satu demi satu potongan kayu untuk dibakar. Tak jauh dari tempat itu, ia juga menemukan tanaman krokot.</p> <p>Memasak tanaman krokot Voice Over : ia pun memasak tanaman krokot tersebut.</p> <p>Memakan tanaman krokot tersebut. Voice Over : Tak lama kemudian, ia memakannya dengan lahap. Rasa lapar pun terobati.</p>	13 dtk 22 dtk 17 dtk 19 dtk 20 dtk
7	<p><i>Setting</i> pagi menjelang siang hari, di dalam penjara Pram sedang menulis buku, Voice Over : kemudian, Pram sedang menulis buku.</p> <p>Pak Oei sedang mengintip-intip untuk masuk tanpa diketahui oleh penjaga Voice Over : dan Oei berusaha masuk menyelip, tanpa diketahui oleh penjaga.</p> <p>Oei berhasil menyelip masuk Voice Over : dan ketika penjaga itu pergi, Oei berhasil masuk.</p>	6 dtk 9 dtk 3 dtk
8	<p><i>Setting</i> siang hari, di dalam penjara</p> <p>Oei bertemu dengan Pram. Berjabat tangan</p> <p>Voice Over : disanalah Oei bertemu dengan Pram</p> <p>Mereka berbincang-bincang tentang banyak hal.</p>	11 dtk

8	<p>Voice Over : ia berbincang-bincang dengan Pram tentang banyak hal. Politik, sosial, antropologi, ekonomi menjadi makanannya sehari-hari. Dengan bersemangat, ia mendengarkan setiap penjelasan Pram. Bagi Oei, penjara merupakan tempat akademi untuk belajar. Tidak ada yang bisa menghalangi tekad kerasnya untuk mencari ilmu.</p>	11 dtk
	<p>Oei belajar di ruangannya sendiri. Mempelajari setiap detail pembicaraannya dengan Pram.</p> <p>Voice Over : penjara bukanlah batasan untuk ia tidak belajar. Justru banyak hal yang ia pelajari dari Pram. Kehidupan seperti itu, ia jalani dengan semangat yang tinggi. Ia pun belajar dalam ruangannya sendiri. Satu demi satu ia pelajari, hingga mengerti.</p>	54 dtk
9	<p><i>Setting</i> pagi hari, di dalam penjara Oei melalui hari-hari dengan demikian.</p>	
	<p>Pram menulis Voice Over : Hari demi hari Oei lewati, tanpa merasa sedih dan depresi lagi.</p>	8 dtk
	<p>Oei mengintip-intip untuk masuk, ketika tidak ada penjaga, Oei masuk ke dalam ruangan Pram.</p>	3 dtk
	<p>Pram mengajari Oei tentang politik, ekonomi, sosial dan budaya. Mereka berbincang-bincang layaknya teman akrab.</p> <p>Voice Over : karena semangat yang membara itu, menghantarkan dia bertemu dengan Pram.</p>	19 dtk

10	<p>Title : Belajar tanpa batas</p> <p>Voice Over : karena belajar, tanpa batas. Pada tahun 1978, Oei dibebaskan.</p>	7 dtk
11	<p>Foto Oei dengan Pram sewaktu di kamar kerjanya pada tahun 1976</p> <p>Voice Over : ini adalah foto Oei bersama Pram di kamar kerjanya tahun 1976</p>	12 dtk
12	<p>Foto Oei dengan Pram bersama ibunya setelah bebas dari pulau buru pada tahun 1980.</p> <p>Voice Over : dan ini adalah foto Oei bersama Pram dan ibu setelah bebas dari Pulau Buru, dan akhirnya membuka perpustakaan Medayu Agung.</p>	14 dtk
13	<p><i>Setting</i> siang hari, di perpustakaan</p> <p>Tulisan-tulisan Pram yang masih ada sampai sekarang Voice Over : tulisan-tulisan Pram masih ada sampai saat ini, tersimpan rapi di dalam lemari kaca.</p> <p>Ruang koleksi khusus buku-buku Pram dan Bung Karno Voice Over : di dalam ruangan khusus ini juga terdapat banyak koleksi buku-buku Pram dan bung Karno.</p> <p>Title : menurut anda bagaimana kepribadian pak Oei? Voice Over : mari kita simak, pendapat orang-orang tentang kepribadian pak Oei.</p>	6 dtk
		10 dtk
		4 dtk

13	Setting siang hari, di perpustakaan.	
	Wawancara dengan anak pertama Pak Oei	7 dtk
	Wawancara dengan Bu Tuti (bendahara)	2 dtk
	Wawancara dengan Mas Didin (pegawai perpustakaan)	9 dtk
	Wawancara dengan Mas Wigno (pegawai perpustakaan)	5 dtk
	Wawancara dengan Bu Kamila (pegawai perpustakaan)	4 dtk
	Wawancara dengan Mas Marhabi (pegawai perpustakaan)	7 dtk
Wawancara dengan Bu Sri Widianti (istri pak Oei)	3 dtk	
14	Setting siang menjelang sore hari, di perpustakaan Pak Oei membaca bukunya Voice Over : jadi, jangan pernah menyerah! Tetap semangat!	7 dtk
	Dan kemudian mengembalikannya kembali ke lemari	5 dtk

Hasil Final



Gambar 7. Hasil final tangan Oei ketika membereskan laci kerjanya.



Gambar 8. Pak Oei mengambil buku dari lemari



Gambar 9. Close up wajah Pak Oei sedang membaca



Gambar 10. Flashback pak Oei sewaktu muda di dalam penjara



Gambar 11. Flashback pak Oei sewaktu muda di dalam penjara



Gambar 12. stress



Gambar 13. Pandangan mata hampa



Gambar 14. Diberi makan burgul (ampas gandum)



Gambar 15. Rasa tertekan



Gambar 16. Suasana penjara



Gambar 23. Oei dengan bersemangat mendengar setiap penjelasan Pram



Gambar 24. Hari demi hari Oei lewati dengan semangat



Gambar 17. Makan tanaman krokot



Gambar 18. Mencari kayu untuk dibakar



Gambar 25. Karena belajar tanpa batas



Gambar 26. Tulisan-tulisan Pram masih ada sampai sekarang



Gambar 19. Menemukan tanaman krokot



Gambar 20. Menyelinap dengan berbagai cara



Gambar 27. Foto Oei dengan Pram sewaktu bebas dari Pulau Buru



Gambar 28. wawancara Bu Sri, istri pak Oei



Gambar 21. Disanalah Oei bertemu dengan Pram



Gambar 22. Berbincang-bincang banyak hal dengan Pram

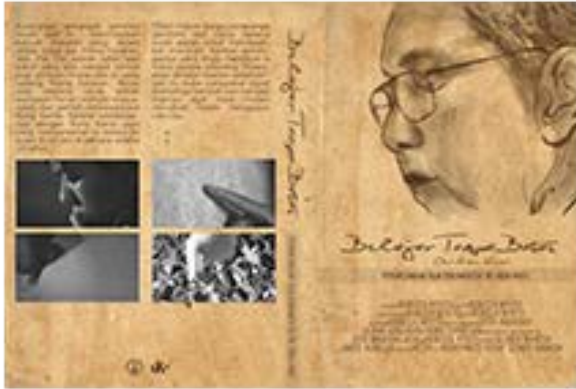


Gambar 29. Wawancara anak pertama pak Oei



Gambar 30. Pak Oei mengembalikan buku kembali ke lemarnya

Media



Gambar 31. Cover dvd



Gambar 32. Cover katalog



Gambar 33. Isi katalog



Gambar 34. Isi katalog



Gambar 35. Isi katalog



Gambar 36. Isi katalog



Gambar 37. Cover penutup



Gambar 38. Label dvd



Gambar 40. X - banner



Gambar 39. Poster konsep

Kesimpulan

Banyak hal yang di dapat selama proses pengerjaan perancangan film dokumenter Oei Hiem Hwei ini. Karena berhubungan dengan banyak orang pula, tidak hanya satu, maka dari itu diperlukan adanya pendekatan terlebih dahulu terhadap pak Oei sendiri. Diharapkan dengan film dokumenter ini adalah salah satu bentuk penyampaian media yang bisa di tonton oleh semua umur dan dapat menjadi inspirasi dan semangat yang baru bagi generasi muda saat ini yang sedang menghadapi keputusan dan bahkan hampir hilang harapan. Dengan menonton film ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi kita semua, agar tidak pernah menyerah dalam menghadapi persoalan apapun.

Bahkan, bagi saya sendiri juga dalam membuat film ini dibutuhkan semangat dan perjuangan tentunya untuk dapat merepresentasikan kembali kejadian yang sudah terjadi di masa lampau. Cukup banyak hambatan yang dihadapi dalam pembuatan film ini, namun mengingat film saya sendiri mengajarkan agar jangan menyerah, jadi saya juga ikut termotivasi untuk tetap berjuang menyelesaikan film ini.

Saran

Bagi mahasiswa yang akan membuat perancangan khususnya dalam bentuk audio visual, persiapan secara detail dan teliti sangat diperlukan agar waktu yang ada tidak dibuang dengan percuma. Persiapan pada tahap pra produksi akan sangat menentukan bagaimana proses produksi itu berlangsung. Pencarian *talent* atau actor, pendalaman karakter, survei lokasi, perkiraan waktu pengerjaan (*shooting schedule*) itu semua penting untuk diperhatikan sebelum melakukan proses produksi. Agar pada saat produksi, semua dapat berjalan dengan lancar. Karena ini medianya audio visual, harus membutuhkan banyak bantuan orang dalam pengerjaannya, tidak mungkin membuat film sendiri. Maka dari itu perlu adanya membangun relasi dengan banyak orang, sehingga banyak yang bisa membantu dalam proses pengerjaannya.

Mengerti serta mendalami karakter tokoh yang akan kita angkat itu juga penting untuk pendalaman karakter, sehingga ketika tokoh itu diperankan oleh orang lain, atau *talent* yang sudah kita pilih, *talent* ini bisa menjiwai karakter tersebut. Karena ini merupakan film doku-drama, jadi tidak semuanya dokumenter, namun tidak semuanya pula drama, sehingga ada kisah dramatis maupun dokumenter di dalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penyelesaian laporan tugas akhir ini,

penulis sangat menyadari semuanya tidak lepas dari campur tangan banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang terus memberikan semangat dan inspirasi sehingga terselesaikannya laporan ini.
2. Orangtua dan keluarga yang telah mendukung dan membantu proses penyelesaian laporan ini.
3. Pak Deddi dan Bu Cindy selaku pembimbing TA yang menuntun dan memberikan arahan agar laporan ini terselesaikan dengan baik.
4. Saudara Andryanto selaku tokoh utama, saudara Glendy selaku tentara penjaga dan membantu dalam perlengkapan syuting, saudara Yesaf teman tokoh utama yaitu sebagai Pram.
5. Raka yang sudah membantu banyak hal, menjadi kameramen, memberikan dukungan serta semangat agar tidak menyerah, menemani dalam suka maupun duka.
6. Wanda Wijaya dan ce Irma yang sudah meminjamkan kamera, Titos yang meminjamkan tripod, Stanley Mulyono yang meminjamkan lensa fix dari awal syuting hingga selesai. Vanesa Pradipta dan Olivia Hogiantoro yang sudah meminjamkan memory card.
7. Teman-teman kelompok TA (Perry, Jefri, Janice, Wanda, Raka, Chan, Lona, ko Jo, Elen) yang sudah saling membantu dan mensupport satu sama lain, tanpa kalian saya tidak akan bisa seperti ini.
8. Carten yang memperbolehkan untuk meminjam Villa Pondok Ayer Dingin untuk lokasi syuting. Serta warga Villa Pondok Ayer Dingin yang sudah ramah dan menemani kami syuting.
9. Pak Oei yang sudah memperbolehkan kami untuk mengangkat topik permasalahan tentang beliau. Terima kasih pak, maaf merepotkan harus syuting berulang kali. Perpustakaan Medayu Agung, Bu Tuti, Mas Didin, Mas Wignyo, Mas Abi, Bu Kamila, serta Bu Sri, istri pak Oei.
10. Pak Erandaru yang memberikan secercah ide tiba-tiba dapat pencerahan melalui ide cerita yang bapak beri, terima kasih pak.
11. Ce Alinda dan ce Irma yang memberikan ide cerita serta semangat, terima kasih atas saran-saran, ide-ide, dan nasehatnya sangat membantu.
12. Ce Leleanah yang sudah membantu banyak dalam mendukung, memberi semangat dan membantu dalam proses produksi, membawa keceriaan di tengah malam hari.
13. Besties : Gabby, Elen, Chiz, Olive (yang sudah menyemangati, teman seperjuangan TA, tempat curhat, berbagi di kala suka maupun duka).
14. Merycona yang memberikan semangat dan dukungan, video-video exo yang membuat semangat menonton.
15. Pak Aris, Pak Ryan, dan Bu Maya selaku dosen penguji yang memberikan kritik maupun saran yang membangun untuk penyelesaian laporan ini.
16. Segenap warga city of faith, es cindol, dan F63 yang menyemangati selama tugas akhir ini

berjalan.

17. Ika teman sebelah kamar kos yang sudah meminjamkan laptop untuk transfer data. Perry, Janice dan Jefri yang sudah menemani ke Madura. *Sweet escape!*
18. *Dubsmash, instagram, the voice, line, youtube*, EXO, Kai, yang menjadi hiburan dikala penat mengerjakan tugas akhir.
19. Beby Kezia dan Robert Limasantha yang sudah membantu membaca bahasa romawi dan mengeprint skripsi tengah malam.
20. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Akhir kata, semoga semua jerih payah dan bantuan semua pihak mendapat balasan dari Tuhan dan semoga ini bermanfaat bagi semuanya. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

Goentoro, Erlin. "Perpustakaan Medayu Agung." 5 Apr. 2014, Feb. 18, 2015. <<http://ayorek.org/2014/04/oei-hiem-hwie-dan-medayu-agung-merawat-kenangan-membangun-sejarah/#sthash.fEOaDk9A.dpuf>>

School, International Design. "14 Pendapat Ahli Mengenai Pengertian Film Dokumenter." 2 Apr. 2014. 6 Mar. 2015. <<http://www.idseducation.com/2014/04/02/14-pendapat-ahli-mengenai-pengertian-film-dokumenter/>> Kompasiana. "Peran Pemuda Dalam Kemajuan Bangsa." 17 Apr. 2013. 10 Mar. 2015. <<http://muda.kompasiana.com>>

Beaver, Frank Eugene. *Dictionary of Film Terms : The Aesthetic Companion to Film Art*, 2006.

Silalahi, Gabriel Amin. *Metodologi Penelitian dan Studi Kasus*. Sidoarjo: Citra Media, 2003

CNN INDONESIA. "Penyebab Utama Kematian Remaja." 10 September 2014. 6 Maret 2015. <<http://www.cnnindonesia.com>>

News, Pos Kota. "Fakta Orang Gampang Bunuh Diri." 10 September 2014. 6 Maret 2015. <<http://poskotanews.com>>