



## Perancangan Film Narasi “Kunjung Rindu” Sebagai Gambaran Kondisi Wisata Bendungan Kamijoro Pasca Covid-19 Dengan Pendekatan Teori 3 Babak

Dwisanto Sayogo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia  
[dwisayogo@gmail.com](mailto:dwisayogo@gmail.com)<sup>1</sup>

---

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 19 Februari 2022

Revised: 9 April 2022

Accepted: 27 April 2022

#### Keywords:

Bendungan Kamijoro,  
Covid-19, Film, Narasi,  
Teori 3 Babak

---

### ABSTRAK

*In the beginning of 2020, the Covid-19 pandemic entered Indonesia and 2021 will be the toughest year for Indonesia because Indonesia has reached more than 1000 deaths in 1 day due to Covid-19. In 2022, the Indonesian government will intensify vaccines, but travel habits are no longer what they used to be. Kamijoro Dam is one of the tourist attractions affected by the Pandemic, it used to be very crowded, but in 2022 changes in travel behavior and the trauma of Covid-19 is still being felt. This study is an attempt to restore visitors' memories by presenting a nostalgic sensation by displaying the icons and sensations of the Kamijoro Dam with a 3 act theory. This design method uses realist ethnography as data mining and 3 act theory in film design. The application of the theory of 3 acts brings out the elements of the protagonist – antagonist – goal – obstacle. The setting taken is the activity at the Kamijoro Dam with a post-pandemic context so that the steps taken can be shortened between the confrontation and resolution stages. As a result of the design, the use of narrative by one of the protagonists is able to accommodate the application of the 3 act theory and the feelings to be conveyed in a complete and short duration.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 masuk ke Indonesia bermula pada awal tahun 2020. Berita tentang mematikannya virus Covid-19 yang sebelumnya diberitakan di media-media luar negeri akhirnya dirasakan secara nyata oleh masyarakat Indonesia. Tahun 2021 merupakan tahun terberat bagi Indonesia karena pernah terjadi kematian diatas 1000 orang dalam 1 hari akibat Covid-19. Tidak sedikit keluarga yang terkena Covid-19 harus mengalami isolasi, dan tidak sedikit juga yang harus mengantri oksigen karena Covid-19 karena virus tersebut menyebabkan menurunnya saturasi oksigen dalam darah hingga menyebabkan kematian.

Pemerintahpun membuat aturan-aturan pembatasan sosial untuk menahan laju perkembangan Covid-19. Hal itu didukung kesadaran masyarakatpun terbangun dan memilih untuk dirumah saja dan hidup sesuai protokol kesehatan yang dianjurkan dari pemerintah. Namun tidak dipungkiri jika diamati, pada masa Pandemi, tempat-tempat wisata yang menjadi tempat berkumpul menjadi sepi. Berdasar pantauan, tahun 2021 banyak sekali mall dan tempat wisata yang ditutup untuk tujuan mengurangi penyebaran Covid-19. Artinya banyak masyarakat yang terdampak menurunnya pendapatan Akibat Covid 19. Pada tahun 2022, Pemerintah Indonesia telah mengencarkan vaksin. Banyak masyarakat yang telah mendapatkan vaksin kedua hingga vaksin booster atau vaksin ketiga. Pemerintah dalam mengencarkan vaksin saat Ini mampu mengurangi resiko kematian khususnya bagi masyarakat yang memiliki komorbid maupun lanjut usia. Bahkan saat ini Pemerintah sedang berusaha untuk mengubah status Covid-19 dari Pandemi menjadi Endemi (kompas.com, 2022). Hal ini merupakan berita baik bagi perkembangan pariwisata di Yogyakarta sekaligus bisa menjadi awal untuk meningkatkan kembali pengunjung pariwisata.

Bendungan Kamijoro adalah salah satu tempat wisata yang terdampak dari adanya pandemi. Sebelum pandemi bendungan Kamijoro adalah tempat wisata primadona di Kulon Progo. Selain bisa melihat keindahan sungai Progo, dan taman bermain anak-anak yang menarik, bendungan yang diresmikan oleh Presiden Joko Widodo pada tahun 2019 ini mampu menghubungkan 2 dusun Plambongan, Bantul dengan Dusun Kaliwiru, Kulon Progo yang terpisah oleh sungai Progo. Fungsi Bendungan ini adalah memberikan manfaat irigasi bagi masyarakat. Karena selain tempatnya yang indah, pengunjung cukup membayar retribusi parkir saja.

Tahun 2019 merupakan tahun yang mendatangkan keberuntungan bagi masyarakat yang ada disana. Banyaknya pengunjung membuat bangkitnya perekonomian warga untuk menjual beragam makanan ringan, kuliner, parkir dan sebagainya. Namun hal itu surut ketika pandemi terjadi.



Gambar 1. Kondisi Bendungan Kamijoro untuk Aktivitas Warga  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jumlah kunjungan wisata sebelum pandemi dibandingkan saat ini terlihat kontras. Kunjungan wisata ke bendungan Kamijoro pada saat ini sudah tidak seramai dulu. Jika diakhir 2019 atau sebelum pandemi Covid-19 bendungan Kamijoro dipenuhi pengunjung setiap hari, terlihat dari lahan parkir yang dipenuhi kendaraan wisatawan dan banyaknya masyarakat sekitar yang membuka gerai kuliner. Saat ini, pada awal Januari 2022 kondisi masih terlihat sepi. Aktivitas terkini, khususnya pada sore hari terlihat hanya beberapa aktivitas, diantaranya komunitas olahraga yang diprakarsai oleh Ibu-Ibu, aktivitas memancing yang dilakukan pria dewasa dan anak-anak yang bermain. Gerai-gerai warga kaki lima pun hanya beberapa yang buka. Berdasarkan penuturan warga sekitar yang membelipun tidak banyak. Jika dilihat animo berwisata di bendungan Kamijoro tidak berbanding lurus dengan jumlah masyarakat yang sudah melakukan vaksinasi. Terlihat optimisme masyarakat terhadap kunjungan wisata terhadap bendungan Kamijoro masih terlihat rendah.

Masa pandemi membuat perubahan perilaku masyarakat Yogyakarta. Dahulu masyarakat menyempatkan rekreasi ke tempat-tempat sekitar untuk melepas lelah setelah beraktivitas. Kondisi berubah seketika menjadi merasa aman dirumah saja sejak pandemi Covid-19. Walaupun pandemi Covid-19 terlihat sudah semakin turun dan sudah melampaui puncak penyebaran namun geliat untuk berwisata belum pulih seperti sediakala khususnya di Bendungan Kamijoro.



Gambar 2. Jembatan pada Bendungan Kamijoro  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bendungan Kamijoro kerap dikunjungi wisatawan di sekitaran Yogyakarta, daya tarik utamanya adalah suasana pemandangan sungai Progo yang dilihat dari atas Taman Bendung Kamijoro. Berdasarkan pantauan sebelum masa pandemi, bendungan ini mencapai titik puncak keramaian ketika sore hari. Ketika sore hari memang tidak terlihat matahari terbenam, sinar

matahari yang menguning ketika terkena permukaan sungai Progo menjadi pemandangan yang indah dan syahdu. Pada Bendungan Kamijoro juga terdapat Jembatan yang menghubungkan 2 kabupaten yang jika dilihat dari Taman Bendung Kamijoro akan menjadi pemandangan yang indah untuk dilihat. Pengunjung bendungan Kamijoro didominasi oleh keluarga dan anak-anak. Pada taman, juga terdapat taman bermain yang tentunya dimanfaatkan keluarga khususnya Ibu untuk memberi makan anaknya.

Untuk mengingatkan kembali masyarakat Yogyakarta tentang suasana dan sensasi di Bendungan Kamijoro, maka diperlukan media yang diharapkan mampu mengembalikan ingatan wisatawan untuk mengunjunginya. Media komunikasi audio visual diharapkan mampu mempresentasikan suasana dan kondisi yang ada disana sehingga harapan ketika khalayak menonton video tersebut maka timbul keinginan untuk mengunjungi kembali bernostalgia. Semakin banyaknya pengunjung yang kembali mengunjungi, maka bangkitlah perekonomian di Bendungan Kamijoro, sehingga ekosistem wisata di Bendungan Kamijoro akan pulih seperti sedia kala.

Media audio visual menjadi pilihan karena kemampuannya mengubah emosional ketika menonton tayangan video. Visual berdurasi memberikan percepatan penyampaian pesan karena disampaikan dengan tata kamera yang setiap gambarnya memiliki makna khusus yang dipersiapkan untuk menghasilkan efek dramatis. Audio memberikan rangkaian nada yang membawa pendengar masuk dalam kesan tertentu seperti santai, melankolis, semangat, atau kengerian, bahkan audio terkadang membawa pendengar pada nostalgia dan menghubungkan pada ingatan masa lalu.

Audio dan visual jika keduanya digabungkan maka akan menjadi penyampaian pesan secara efektif yang mampu mengkoneksikan kesan dan sensasi ingatan-ingatan dari penontonnya. Sebagai contoh kita mendengar nada yang dihasilkan alat musik gamelan maka pikiran kita akan terasosiasi pada masa lalu dan nuansa Jawa yang klasik, kemudian dipadukan dengan visual Tugu Jogja, maka akan muncul ingatan-ingatan yang didapatkan ketika pernah mengunjungi sehingga terciptalah ingatan nostalgia. Jika penonton belum pernah mengunjungi, namun digabungkan dengan audio gamelan maka akan tercipta persepsi bahwa Tugu Jogja memiliki makna klasik Jawa. Hasil dari audio visual, maka ada 2 hal yang disentuh oleh audio visual yaitu sensasi bernostalgia yang mampu membentuk persepsi. Harapan penulis merancang menghadirkan audio visual tentang bendungan Kamijoro. Diharapkan setelah menonton, Masyarakat kembali kepada ingatan sensasi yang pernah dialami dan mempertimbangkan untuk mengunjungi kembali suatu saat.

Penelitian ini bertujuan memahami permasalahan mengenai pola asuh anak yang baik secara mendalam, sebagai pendukung perancangan media edukasi pola asuh anak usia pra sekolah dari aspek sosial, sehingga dapat memandu dan mendampingi para orang tua sebagai *target audience* dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik.

## 2. METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Perancangan penelitian ini menggunakan metode etnografi realis yaitu mendapatkan data dari sebuah situasi dan kondisi dari sudut pandang orang ketiga yang bertujuan mendapatkan obyektivitas data yang kemudian diolah menjadi pemilihan visual yang sesuai dengan kondisi dan situasi di Bendung Kamijoro. Kemudian berkaitan dengan perancangan skenario penulis menggunakan metode wawancara mendalam kepada pengunjung yang memahami perbedaan antara masa sebelum dan pasca pandemi pada Bendung Kamijoro yang kemudian bisa diolah menjadi kata kunci dalam pembuatan skenario.

Dalam teori 3 babak terdapat unsur protagonis dan antagonis dalam mencapai tujuan. Teori 3 babak merupakan teori yang digunakan pada perancangan ini. Teori ini dibuat dengan maksud untuk menciptakan ketegangan cerita dan alur yang jelas (Juwita, Lira Rahma; Minawati, Rosta; Karyadi, 2021). Pola yang selalu ada adalah bagaimana protagonis melawan antagonis yang menurut prasista dibagi menjadi kondisi; Persiapan – Konfrontasi – Resolusi, maka jika dikaitkan dengan kondisi saat ini yang terjadi maka Covid-19 yang melandai namun masih ada berada pada posisi akhir dari konfrontasi – menuju resolusi yang juga didalamnya terdapat babak penutup.

Suasana ketika pada masa Covid-19 adalah ketakutan – kebahagiaan, takut ketika keluarga mereka direnggut, bahagia jika keluarga mereka selamat dari keganasan Covid -19. Berkaitan unsur pemeranan Protagonis – Antagonis – Tujuan - Habatan, Covid-19 yang mengakibatkan kefatalan terhadap kehilangan keluarga akan ada di posisi antagonis, dan keluarga akan ada posisi protagonis. Keluarga memiliki tujuan untuk bahagia, namun dalam babak konfrontasi di kehidupan nyata, Covid-19 menghambat kebahagiaan dengan merengut sebagian anggota keluarga. Jika dikaitkan dengan kehidupan nyata dan teori 3 babak maka posisi Covid-19 sudah kalah dan protagonis sudah memasuki babak resolusi.

Saat ini semua orang yang sudah melewati ketegangan melawan Covid-19, maka film ini diposisikan masuk pada babak penyelesaian. Sekaligus sebuah gambaran realita pada saat ini. Gambaran realita yang dimaksud kenyataan dimana orang betul-betul menjaga diri supaya terhindar dari pandemi Covid-19. Pada masa Covid-19, banyak orang yang berjuang supaya terhindar karena mematikan. Masa-masa itu adalah masa yang menengangkan dan ibarat seperti drama dalam film yang ditunggu penyelesaiannya dan ditemukan vaksin seperti sebuah akhir

yang ditunggu. Kemudian ketika ketegangan terjadi didalam film, penonton akan mudah menyatu dari sisi pikiran dan tayangan sehingga mampu mengubah emosi dengan cepat. Hampir semua orang merasakan ketegangan yang terjadi, merasakan drama yang terjadi antara orang-orang melawan Covid-19. Film ini diharapkan menjadi penyambung realitas penonton.

Jika dikaitkan dengan alur perancangan, berikut ini tahap-tahap yang dilakukan sehingga penyajian kondisi faktual berwisata di Bendungan Kamijoro dikolaborasikan dengan film.

1. Hasil wawancara melibatkan pengunjung yang pernah merasakan sensasi Bendung Kamijoro pada masa sebelum Pandemi.
2. Pengamatan kondisi Bendung Kamijoro Pasca Pandemi
3. Menentukan pesan utama yang didapatkan dari hasil wawancara dan pengamatan menjadi konversi 3 babak
4. Menentukan ide, sinopsis, dan *Storyline*

Kemudian penulis akan melakukan pengumpulan data terkait penelitian dengan beberapa metode, observasi lapangan, studi literatur, dan wawancara. Hasil pengumpulan data akan dianalisis menggunakan metode *framing* untuk menganalisa permasalahan yang terjadi seputar pola pengasuhan anak di Kota Semarang yang selanjutnya dilakukan proses perancangan yang berfokus pada konten utama pola asuh anak usia pra sekolah dari aspek sosial, agar orang tua mampu memberikan pola asuh yang baik kepada anak untuk membangun karakter yang kritis, cakap berkomunikasi dan bersosialisasi sehingga mereka siap secara mental untuk turun ke masyarakat melalui sekolah atau aktivitas sosial lainnya.

### **3. PEMBAHASAN**

#### **3.1. Video Dan Film Sebagai Penyampai Pesan**

Video adalah merupakan kumpulan gambar yang diproyeksikan pada proyektor dan memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi bersifat pendidikan, hiburan dan informasi. Kumpulan gambar berdurasi tersebut memiliki karakteristik berisi informasi yang mampu ditangkap informasinya secara cepat oleh manusia dan sanggup mempengaruhi sikap secara cepat dan emosi yang kuat (Pandega et al., 2021). Selain itu film juga terbukti memiliki potensi secara kreatif sanggup untuk membuat realitas rekaan yang bersifat imajiner dan menawarkan keindahan, renungan atau sekedar hiburan (Azelea Ardra, Irfansyah, 2021).

Video dan film sebagai media penyampai pesan memiliki perbedaan dari sisi prosesnya. Film jika dilihat secara prosesnya dalam menyampaikan pesan, memerlukan kerjasama tim antara sutradara, penata kamera dan tim yang ada didalamnya kedalam media video. Sedangkan video

lebih kepada penyampaian pesan dengan sederhana dan bisa dilakukan tanpa kerjasama tim. Keduanya sama sama menyampaikan pesan namun beriringan waktu saat ini, istilah video lebih pada penggunaan media berdurasi untuk penyampaian pesan yang singkat dan ringan dan tanpa konflik. Sedangkan film secara isi selalu identik dengan halangan-halangan dalam mencapai dalam mencapai tujuan dan terdapat penyelesaian.

### 3.2. Film Sebagai Representasi

Film secara unsur terbentuk dari dua aspek yaitu aspek audio (narasi) dan visual (sinematik). Didalam film selalu ada cerita yang dibawakan. Namun dalam sebuah film, aspek sinematik merupakan penyampai pesan utama karena awal film awal lahir dari sebuah gabungan gambar-gambar yang diproyeksikan melalui seluloid di layar (Siregar, 2007). Film pada awal mulanya merupakan hasil eksperimen teknologi manusia yang bertujuan untuk merekam obyek visual supaya dilihat kembali dan pada waktu itu, baru kemudian terjadi penggabungan antara audio dan visual. Menurut Siregar didalam film terdapat aspek estetis yaitu materi yang bersifat fiksi dan aspek Jurnalistik yaitu materi yang bersifat materi faktual. Berdasar kedua aspek yang berkolaborasi tersebut maka film merupakan sebuah kenyataan yang direka dan disunting menjadi sebuah rangkaian cerita bagi sutradara.

### 3.3. Teori 3 Babak

Dalam sepanjang sejarah film, terdapat struktur populer yang kerap digunakan para pembuat film dalam membentuk cerita. Struktur populer yang kerap digunakan adalah struktur 3 Babak. Menurut (Pratista, 2008) struktur 3 babak merupakan struktur populer yang kerap digunakan para pembuat film. Pada dasarnya struktur 3 babak dimulai dari babak persiapan. Para pembuat film kerap menyebutnya babak perkenalan. Babak kedua yaitu babak konfrontasi, pada saat ini munculah konflik, dari struktur ini maka terlihat, sebuah tontonan film perlu adanya tokoh antagonis dan protagonis, yaitu pihak baik dan pihak jahat, atau pihak yang berbeda tujuan dan biasanya ditandai oleh kefatalan dari kedua belah pihak. Babak yang ketiga adalah Resolusi. Resolusi berisi akhir dari penyelesaian dari pihak antagonis dan protagonis. Dalam film biasanya diakhiri dari kemenangan dari pihak protagonis atau happy ending, jika kemenangan di pihak antagonis merupakan akhir yang sedih bagi penontonnya. Namun dalam film-film populer akhir yang bahagia adalah sebuah konvensi umum bagi film.

Babak 1	Babak 2	Babak 3
Persiapan	Konfrontasi	Resolusi

Tabel 1. Teori 3 Babak Menurut Pratista  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### **3.4. Narasi Dalam Film**

Penggunaan narasi adalah mempercepat penyampaian pesan yang tidak bisa diwakilkan melalui bentuk gestur, narasi mempercepat informasi berkaitan dengan perasaan atau pemikiran yang ada didalam tokoh film. Narator didalam film bisa berasal dari suara tokoh didalam film. Kerap digunakan dalam film dokumenter namun jarang pada film cerita, untuk letak biasanya terletak pada awal film sebagai prolog dan sebagai penutup film. Dari kedua letak tersebut biasanya narasi prolog digunakan sebagai pengantar untuk menceritakan sebuah konteks. Sedangkan penutup film biasanya sebagai memperjelas akhir film yang bertujuan menuntaskan cerita. Konteks yang dibicarakan oleh narator menurut (Pratista, 2008) tidak terbatas pada informasi cerita tapi bisa pada suasana hati secara rinci dari aktornya.

### **3.5. Tujuan di dalam Film**

Dalam sebuah film, tujuan dari tokoh protagonis adalah menjadi hal yang penting. Dalam mencapai tujuan biasanya akan dihalangi oleh tokoh antagonis. Semakin kuat tokoh antagonis dalam menghalangi tujuan protagonis akan semakin menarik film tersebut. Karena penonton secara tidak sadar akan berempati dan bersimpati pada tokoh protagonis yang diperkenalkan. Tujuan didalam film pun akan disesuaikan dengan genrenya. Jika genre drama maka akan diselesaikan dengan perasaan dan emosi, jika genre drama maka tujuan juga diselesaikan dengan komedi, dan jika film action maka akan diselesaikan dengan adegan pertarungan fisik antara tokoh protagonis dan antagonis.

### **3.6. Perancangan**

#### **a. Karakteristik Dari Bendung Kamijoro**

Proses wawancara terhadap narasumber dan pengamatan bertujuan untuk menemukan persepsi yang terhadap perbedaan kondisi pariwisata pada masa sebelum pandemi – masa pandemi - pasca pandemi. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan fungsi-fungsi dan karakteristik dari Bendung Kamijoro:

1. Jembatan penghubung diatas sungai Progo merupakan ikonik dari bendungan Kamijoro, disatu sisi menghasilkan sensasi menegangkan ketika menyeberangi sungai tersebut karena jaraknya yang panjang, namun lebarnya sempit dan cukup tinggi diatas sungai.
2. Bendung Kamijoro merupakan tempat untuk wisata yang mempunyai daya tarik utama untuk melihat dan menikmati alam sungai Progo
3. Kunjungan didominasi pada sore hari dan sebagai tujuan wisata keluarga setelah pulang kerja bagi warga sekitar sekaligus menikmati kudapan yang dijual oleh warga sekitar.
4. Fasilitas taman bermain anak yang ada di Bendung Kamijoro menjadi daya tarik warga sekitar.



5. Lahan yang luas menjadi ajang untuk beraktivitas warga, yaitu berjualan, berolah raga, memancing, bermain, berbincang, dan kebersamaan dengan keluarga.
6. Bendung Kamijoro dikelola oleh warga sekitar dan terdapat kelompok yang bertugas untuk menjaga kebersihan.

### **Fenomena Covid-19 Terhadap Pariwisata Bendung Kamijoro**

1. Pada saat Covid-19 aktivitas bendungan sepi pengunjung, orang-orang memilih aman dirumah saja.
2. Aturan dari pemerintah untuk menutup tempat wisata untuk menghindari kerumunan.
3. Pemberitaan media dan fakta banyaknya orang terdekat atau orang yang dikenal meninggal khususnya varian Covid 19 Delta. Pandemi membuat menjadi takut dan memilih tidak berpergian untuk melindungi keluarga.
4. Masker dan jaga jarak masih menjadi pertahanan utama orang-orang dalam menjaga diri.

### **Kondisi Pasca Covid-19 Terhadap Pariwisata Bendung Kamijoro.**

1. Orang-orang memiliki kebiasaan baru dan beraktivitas dirumah, dan sudah terbiasa tidak pergi ke kerumunan, tidak terlalu antusias untuk berwisata
2. Pada saat penelitian ini dirancang, Covid-19 (Omicron) sudah sangat melandai dan tidak mematikan, pemerintah berusaha meningkatkan animo wisata dan bahkan mengencakan work from anywhere untuk meningkatkan pariwisata.
3. Tidak berwisata bisa lebih menghemat perekonomian keluarga.
4. Sebagian orang masih menggunakan masker untuk melindungi diri.

Berdasarkan dari kesimpulan diatas maka ditemukan gagasan utama untuk perancangan video kedepan berkaitan dengan plot maka ditemukan sebuah permasalahan: Pemerintah dan pengelola wisata siap untuk membangkitkan perekonomian warga. Namun kondisi traumatis dan bentukan kebiasaan baru membuat orang tidak seantusias dahulu dalam berwisata. Berdasar hal ini, maka yang perlu tekankan adalah mempresentasikan kembali sensasi dan ikon yang pernah dirasakan oleh orang yang pernah mengunjungi bendung Kamijoro.

Berangkat dari hal tersebut, perancangan film ini bertujuan memberikan gambaran kondisi tentang kondisi bangkitnya bendungan Kamijoro yang tidak seramai masa pandemi. Dengan munculnya film ini diharapkan menjadi pemicu sekaligus selipan ingatan tentang sensasi personal yang pernah dirasakan pengunjung ketika berwisata ke Bandungan Kamijoro.

### Penerapan Gagasan ke dalam 3 Babak

Berdasarkan teori dari Prasista, film dibagi menjadi 3 babak yaitu persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Namun pada film ini dikarenakan fungsinya yang akan diunggah pada media sosial yang memiliki kemudahan akses, namun memiliki karakteristik penonton yang tidak bisa berlama

terhadap tayangan yang maka akan dipilih babak menjelang penyelesaian. Karena diharapkan penyelesaian yang sesungguhnya adalah pengunjung mulai beramai ramai kembali berkunjung ke bendung Kamijoro. Jadi posisi film akan berfungsi sebagai selipan ingatan sekaligus masih dalam konteks akhir pandemi maka film akan dibuat dengan struktur kolaborasi kenyataan dan drama.

Dalam sebuah jagad Drama, dibagi menjadi tiga bagian; persiapan, konfrontasi, resolusi. Jika Dalam realitas kehidupan nyata saat ini Covid 19 pun bisa dibagi menjadi 3 alur covid 19 dan bisa digambarkan sebagai berikut:

<b>Struktur Drama &amp; Realitas</b>	<b>Persiapan</b>	<b>Konfrontasi</b>	<b>Resolusi</b>
Realitas Covid 19	Munculnya Covid 19 di Wuhan.	Penyebaran di Indonesia, Vaksin belum ditemukan, puncak kematian karena minimnya oksigen.	Vaksinasi ditemukan, disebarkan, jumlah kematian menurun. Orang kembali ke aktivitas normal
Realitas kondisi Pariwisata	Covid muncul orang menjauhi kerumunan dan memilih dirumah	Tempat wisata ditutup, perekonomian lumpuh	Orang-orang mulai beraktivitas normal namun animo wisata tidak seperti dulu.

Tabel 2. Struktur drama dan realitas Covid-19 dan Pariwisata  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan film ini maka posisi film dengan realitas berada pada struktur Konfrontasi – Resolusi. Posisi film ini diharapkan bisa menjadi pemicu ingatan sensasi bagi penonton, untuk teringat bahwa kondisi saat ini sudah membaik dan adanya dorongan untuk bernostalgia berwisata. Kemudian berdasarkan teori prasista, untuk struktur film yang akan dirancang juga akan dibagi menjadi 3 struktur yang didalamnya harus mencerminkan kondisi masa lalu – kondisi saat ini – Bangkitnya wisata Bendung Kamijoro – Kesiapan Warga sekitar menghadapi kebangkitan – Gambaran sensasi yang ditawarkan – Kerinduan untuk datang kembali.

### **Pemeranan Tokoh**

Berdasarkan pengamatan selama mengunjungi bendungan Kamijoro didominasi oleh keluarga kecil yang hadir yang terdiri dari bapak, Ibu dan anak. Namun peran ibu terlihat lebih mendominasi daripada bapak dalam peran domestik rumah tangga, seperti sambil menyuapi anaknya, menemani anak bermain dan mengarahkan anak. Sedang posisi bapak hanya menemani dan mengantar. Berdasarkan pengamatan tersebut akan dipilih fokus kepada visualisasi Ibu dan anak menjadi penokohan utama dan posisi bapak adalah sebagai pencerita keadaan dengan narasi suara. Penggunaan narasi suara bisa penguat pesan pada visual yang disajikan yang ditampilkan secara faktual kondisi sebenarnya namun mampu tersampaikan juga gagasan pemikiran dan perasaan dengan dengan cepat. Berdasarkan pendapat dari Prasista, narasi sanggup menyuarakan perasaan-perasaan dari para pemeran, maka video narasi mampu menyuarakan hal-hal yang dialami dan luwes dalam menceritakan masa lalu, masa kini dan harapan lebih efektif.

### **Sinopsis**

Sinopsis cerita ini adalah seorang ibu dan anak dan bapak (narator) yang mengunjungi Bendung Kamijoro setelah 1 tahun tidak mengunjungi bendungan Kamijoro. Mereka melihat aktivitas pariwisata yang sudah mulai bangkit di bendung Kamijoro walau belum begitu ramai pasca pandemi. Bapak sebagai orang ketiga menceritakan kondisi yang terjadi di masa lampau, dan menceritakan kondisi saat ini dan perasaan-perasaan yang dialami ketika melihat kondisi yang terjadi di Bendung Kamijoro.

### **Pendekatan Narasi**

Narasi yang dibangun akan menggunakan prosa yang berbentuk rima, rima adalah kesamaan bunyi pada suku kata, bisa terletak pada depan, tengah atau akhir kalimat. Tujuan penggunaan rima adalah supaya memperkuat rasa dalam penyampaian pesan sekaligus memberikan rasa nyaman bagi pendengarnya (Hermintoyo, 2018). Rima kerap digunakan dalam penulisan lagu-lagu dan membantu pendengar untuk mengingat lirik yang dibawakan dengan musik, namun pada perancangan ini hanya dibatasi pada akhir kalimat supaya lebih luwes dalam penyampaian pesan dalam narasi namun tetap indah didengar.

### **Skenario dan Penerapan Kedalam Babak**

Berdasar kondisi saat ini dan penerapan kedalam 3 babak maka, posisi video akan fokus digarap pada babak resolusi dan penutup. Namun sebelum menuju resolusi akan ditambahkan pengantar yang menjadi batasan yang membawa penonton memahami topik dari film.

<b>SCENE</b>	<b>KATA KUNCI</b>	<b>ASPEK NARASI</b>
1	Pengantar: Kondisi masa lalu	Setahun sudah tak kunjungi tempat ini Pandemi memang pernah membuatnya sepi
2	Pengantar; Kondisi saat ini	Tapi, sepertinya masa itu sudah di garis akhir semua mulai keluar untuk gembira bersama
3	Resolusi	2019 adalah titik baru bagi warga sekitar untuk menikmati bendungan dan bangkitnya ekonomi warga
4	Resolusi	Banyak yang mulai berdatangan, sekedar melepas lelah atau menikmati sungai progo yang syahdu yang airnya di kelola untuk menjadi penghidupan masyarakat
5	Resolusi	Kalau sore hari suasana berubah ceria dan banyak orang bercengkerama bahkan berolahraga.
6	Resolusi	Mereka sadar berdatangan banyak orang begitu juga sampah mereka tinggalkan
7		Tapi untung warga mawas diri, rasa memiliki membuat mereka merapihkan sehingga semuanya tetap asri. Warga beruntung, dan kami senang bergabung.
8	Penutup	Terima kasih tempat ini membuat penat lepas, sehingga setelahnya buat kami efektif kembali.
9	Penutup	Seperti kata orang bilang, selalu ada keindahan di Jogja di setiap sudut yang penuh romansa.
10	Penutup	Selalu ada rindu ditempat ini.

Tabel 3. Skenario dan Penerapan ke dalam Babak  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## Visualisasi

### A. Scene Pengantar

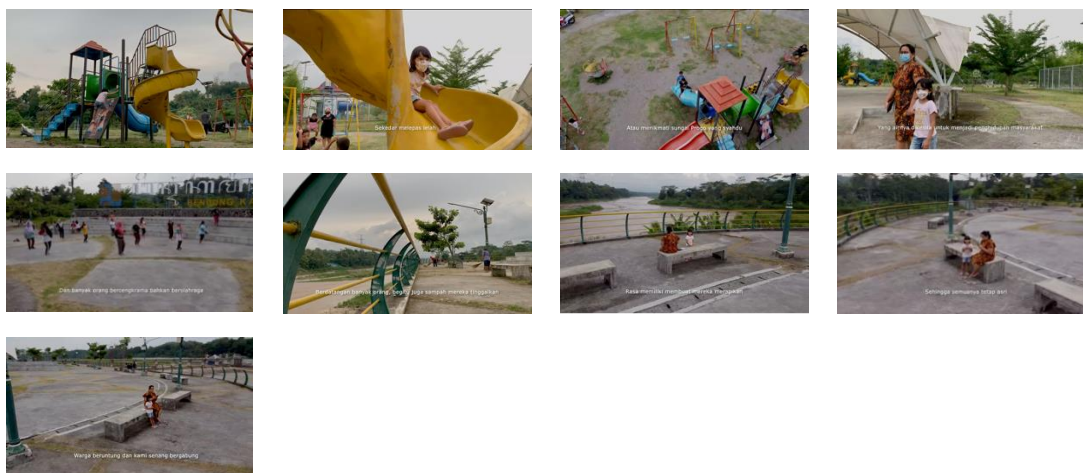
Scene adalah aktivitas kegiatan pemeranan dalam satu lokasi yang sama. Dalam pembagian visualisasi scene pengantar penekanan gambar-gambar yang dipilih adalah menggunakan angle ekstreme long shot hingga long shot yang memiliki penanda dimana lokasi tersebut berada sekaligus menggambarkan luasnya wilayah dan posisinya terhadap sungai Progo, Sekaligus menampilkan sudut-sudut estetika bendungan Kamijoro. Sudut-sudut pandang yang dipilih adalah lokasi yang menggambarkan bendungan Kamijoro yang ikonik seperti jembatan penghubung, pendapa ikonik dan tulisan identitas utama Bendung Kamijoro. Pada scene ini topik yang dibicarakan mengangkat tentang kondisi masa lalu pada saat Covid 19 yang pernah membuatnya sepi dan kondisi saat ini yang menggambarkan Covid-19 sudah berakhir.



Gambar 3. *Scene* Babak Pengantar  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### B. *Scene* Penyelesaian

Dalam visualisasi *scene* penyelesaian penekanan gambar yang dipilih adalah menggunakan *angle long shot* dan *extreme long shot* yang memiliki penanda fasilitas-fasilitas dan aktivitasnya yang ada di area bermain, dan lobi utama bendungan Kamijoro yaitu untuk bermain, berolahraga, dan memandangi keindahan sungai progo. Aktivitas yang dipilih adalah aktivitas-aktivitas yang kerap dilakukan oleh pengunjung pada pasca masa pandemi di sore hari dan para pengelola wisata seperti menyapu kawasan bendungan. Visual ini ditampilkan untuk memperkuat tentang relasi fasilitas yang mampu mewadahi aktivitas yang memperbaiki kualitas hidup seperti bermain, berolah raga dan relaksasi melihat pemandangan alam.



Gambar 4. *Scene* Babak Penyelesaian  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### C. *Scene* Penutup

Dalam visualisasi *scene* penyelesaian penekanan gambar yang dipilih adalah menggunakan *angle long shot* dan *extreme long shot* yang memiliki penanda posisi bendungan dengan sungai progo sekaligus menunjukkan sudut-sudut sungai progo yang dianggap estetik yang mampu menggambarkan megahnya sungai progo dan bendungan kamijoro yang ketika melihatnya bisa

membuat batin segar kembali. Aktivitas sudut sudut yang dipilih adalah sekaligus diakhiri orang yang menghampiri tokoh Ibu dan anak dan duduk bersama. Sekaligus menjawab sosok bapak yang menjadi narator dari sudut pandang *extreme longshot* dan diakhiri pergerakan kamera yang mengarah menuju sungai progo dengan pelan yang kerap digunakan untuk menutup adegan dalam sebuah film sekaligus sebagai tanda bahwa film telah selesai.



Gambar 5. *Scene* Babak Penutup  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### **D. Hasil Perancangan**

Hasil perancangan film narasi secara utuh bisa diakses pada halaman youtube berikut:

<https://bit.ly/bendungan-kamijoro>

#### **4. KESIMPULAN**

Dalam memadukan kenyataan dengan film, perlunya memikirkan dan mensejajarkan posisi alur akan meringkas babak yang lain sehingga mampu mempersingkat durasi. Perpaduan perancangan film dengan kondisi nyata dengan teori 3 babak dengan tujuan menyelipkan kondisi nyata tentang tentang bendungan Kamijoro pasca Covid-19 munculnya kembalinya ingatan sensasi yang pernah dialami pengunjung. Didalam penerapan teori tersebut, memiliki konsekuensi memunculkan unsur protagonis – antagonis – hambatan – tujuan supaya menghidupkan cerita. Unsur protagonis yaitu keluarga yang ingin mencapai tujuan bahagia ditandai dengan kebersamaan namun selama ini terhambat oleh tokoh antagonis yang menimbulkan ketakutan kematian. Dalam perancangan film, peran narasi memiliki peran utama dalam menerapkan unsur-unsur menghidupkan cerita karena mampu mengutarakan perasaan secara langsung dan mempercepat alur sehingga menjadi film yang ringkas namun penuh pesan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azelea Ardra, Irfansyah, D. R. (2021). *Representasi Karakter Perempuan Jawa Pada Film “TILIK.”* 12(2), 81–95.
- Hermintoyo, M. (2018). Fungsi Rima dalam Lirik Lagu. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 26. <https://doi.org/10.14710/nusa.13.1.26-35>
- Juwita, Lira Rahma; Minawati, Rosta; Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak Dalam Meningkatkan Suspense. *Film and Television Journal*, 1(1), 1–8. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/OS/article/view/2184>

kompas.com. (2022, March 2). *Pemerintah Siapkan “Roadmap” Transisi dari Pandemi ke Endemi*. Kompas.Com. <https://nasional.kompas.com/read/2022/03/02/19361341/pemerintah-siapkan-roadmap-transisi-dari-pandemi-ke-endemi>

Pandega, P., Mutiaz, I. R., & Piliang, Y. A. (2021). Perancangan Konten Film Dokumenter Thrive Motorcycle Dengan Pendekatan Teori Visual Metaphor Fakultas Seni Rupa dan Desain , Institut Teknologi Bandung. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 12(1), 10–31. <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/16538>

Pratista, H. (2008). *Memahami Film* (E. Damayati (ed.); 2nd ed.). Homarian Pustaka.

Siregar, A. (2007). *Jalan Ke Media Film: Persinggahan Di Ranah Komunikasi-Seni-Kreatif* (1st ed., Vol. 1). Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerbitan Yogyakarta.