

IMPLEMENTASI GAYA PENYUTRADARAAN KOORDINATOR DALAM PROGRAM ACARA *FEATURES* JELAJAH NUSANTARA (EPISODE 1: “PUNTANG YANG TERKENANG”)

Muhammad Abdul Aziz Arief Bawono

arifbawonoaziz@gmail.com

Kawali Televisi, Kawalimukti, Ciamis, Jawa Barat

ARTIKEL

Diterima: 8 Maret 2023



Direvisi: 16 April 2023



Disetujui: 29 Mei 2023

ABSTRACT

This article discusses innovations in updating the narrative style of the feature documentary television program "Jelajah Nusantara" (Episode: Puntang Yang Terkenang). A combination of expository and interactive narrative styles, presented with a 3 in 1 concept in a coordinator directing style. The purpose of combining these two narrative styles is to ensure that the roles of the narrator and presenter, who usually stand alone, actively interact with each other, combined with the narrator providing information with visualized images as confirmation of the existing information. The 3 in 1 concept in each episode of this television program displays elements of recreation, education and sensation in one tourist attraction. The creation of this Documentary Features Event Program began with research using qualitative research methods, and creation methods with pre-production, production and post-production stages. As a result, the team was able to realize the event program concept by using a coordinator directing style which places the director/event director in the position of the person who coordinates the crew and talent involved to be able to realize the event program concept according to the event director's description.

Keywords: *documentary-features, expository, interactive, coordinator-style*

ABSTRAK

Tulisan ini membahas tentang inovasi pembaharuan gaya penuturan program televisi *features* dokumenter dalam program acara "Jelajah Nusantara" (Episode: Puntang yang Terkenang). Penggabungan gaya penuturan ekspositori dan interaktif, disajikan dengan konsep 3 in 1 dalam gaya penyutradaraan koordinator. Penggabungan antara 2 gaya penuturan ini bertujuan agar peran narator dan *presenter* yang biasanya berdiri sendiri-sendiri, menjadi aktif berinteraksi satu sama lain dipadukan dengan narator yang

memberikan informasi dengan visualisasi gambar sebagai penegas dari informasi yang ada. Konsep 3 in 1 dalam setiap episode program televisi ini menampilkan unsur Rekreasi, Edukasi dan Sensasi dalam satu tempat wisata. Penciptaan Program Acara *Features* Dokumenter ini dimulai dengan riset yang menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penciptaan dengan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasilnya team dapat mewujudkan konsep program acara dengan menggunakan gaya penyutradaraan koordinator yang menempatkan posisi sutradara/pengarah acara sebagai orang yang mengkoordinir crew dan talent yang terlibat untuk dapat merealisasikan konsep program acara sesuai gambaran pengarah acara.

Kata kunci: *features-dokumenter, ekspositori, interaktif, gaya-koordinator*

PENDAHULUAN

Televisi merupakan media massa yang paling banyak diminati oleh masyarakat sebagai media informasi dan hiburan, terlebih karena televisi memiliki keunikan yang membedakannya dari media lain yaitu sifatnya yang menyajikan gambar, warna dan audio secara bersamaan. Format program televisi terbagi menjadi dua, yaitu hiburan dan informasi. Pada format program acara televisi informasi terdiri dari *softnews* dan *hardnews*, Dalam pembahasan kali ini akan lebih berfokus kepada format program televisi informasi yang berjenis *soft news*, yaitu program acara *features*.

Program acara *features* pada dasarnya adalah sebuah berita yang memiliki ciri khas dalam penyampaian atau penuturannya yang bersifat lebih ringan dan luwes jika dibandingkan dengan *hardnews*. Ciri khas pada program acara *features* bertujuan agar penonton mampu menerima informasi yang disajikan dengan mudah.

Televisi Indonesia, memiliki banyak sekali model *features* terutama yang berkaitan dengan jalan jalan dan pariwisata. Ada yang berfokus kepada kuliner, budaya, sejarah dan masih banyak lagi. Namun, jika dilihat dari perkembangan zaman yang semakin maju penonton menginginkan sesuatu yang baru dari cara pengemasan ataupun hal yang diangkat dalam program acara tersebut. Program acara televisi *features* yang ada di Indonesia kebanyakan terlalu berfokus kepada satu hal mendasar sebagai point utama, seperti halnya program acara Jejak si Gundul, program acara ini berfokus kepada wisata kulinernya saja, kemudian program acara televisi *My Trip My Adventure* yang membahas fokus tentang tempat wisata alam dan benar benar berfokus untuk berpetualang saja.

Pengemasan dalam program acara di Indonesia, umumnya *presenter* dan narator berdiri sendiri-sendiri dalam artian, ketika narator memberi informasi, *presenter* tidak akan menanggapi begitupun sebaliknya.

nya. Itulah yang akhirnya menjadi alasan bagi penulis memiliki keinginan membuat program acara televisi *features* pariwisata perjalanan, yang memiliki inovasi pembaharuan dari acara acara pendahulunya.

Program acara televisi *features* yang berjudul “Jelajah Nusantara”, bertemakan pariwisata alam yang bertujuan untuk membuka wawasan masyarakat khususnya Indonesia bahwa di negerinya sendiri memiliki banyak sekali lokasi wisata alam yang unik dan menarik untuk dikunjungi serta mengingatkan kepada masyarakat bahwa di lokasi wisata yang ada di Indonesia memiliki *heritage* atau warisan sejarah yang hampir terlupakan dan perlu untuk diingat kembali.

Perancangan program acara ini menawarkan konsep 3 in 1 yang menampilkan Rekreasi, Edukasi dan Sensasi. Program mengupas tentang rekreasi sebagai penyegaran setelah beraktifitas rutin harian yang melelahkan, kemudian edukasi yang mengangkat keunggulan, kebudayaan, sejarah, serta keunikan yang dimiliki wilayah tersebut untuk nantinya diinformasikan sebagai pengetahuan bagi penonton, lalu yang terakhir adalah sensasi yang lebih pada makanan dan minuman khas dari tempat tersebut.

Penuturan program acara televisi Jelajah Nusantara memiliki perbedaan dari program acara pada umumnya, yang biasanya porsi seorang narator lebih banyak dibandingkan *presenter* begitu juga sebaliknya, juga narator dan *presenter* berdiri sendiri sendiri tanpa adanya interaksi satu sama lain, namun dalam program acara Jelajah Nusantara merubah konsep dimana

masing masing memiliki porsi yang seimbang, terjadi gabungan konsep penuturan ekspositori dan interaktif dimana dalam setiap episodnya narator akan memberikan penjelasan informasi serta akan ada dialog interaksi antara narator dan *presenter* yang membicarakan seputar lokasi tempat wisata. Dalam penggarapan produksi program acara ini, penulis menggunakan gaya kepemimpinan penyutradaraan koordinator, dimana pengarah acara bertugas mengarahkan tim dan *presenter* agar sesuai dengan konsep pokok penafsiran dari pikiran pengarah acara.

Jelajah Nusantara episode 1 “Puntang yang Terkenang”. menerapkan konsep 3 in 1 dalam program acara Jelajah Nusantara, dengan segmen satu menjelaskan tentang rekreasi alam yang ada di Gunung Puntang, segmen dua membahas edukasi tentang kenangan bersejarah Stasiun Radio Malabar sebagai fokus pembahasan utama pada episode ini karena memiliki keunikan wisata yang berbasis *heritage* atau sejarah, yang nyaris terabaikan dan terlupakan padahal Stasiun Radio Pemancar Malabar merupakan tonggak sejarah telekomunikasi pertama di Indonesia bahkan dunia. Selanjutnya yang terakhir adalah sensasinya sebagai pamanis serta pelengkap dari perjalanan eduwisata ini yaitu merasakan kopi Gunung Puntang yang menjadi kuliner khas daerah tersebut di kedai kopi bernama “Intina Coffee”.

Dengan demikian, Program Acara Televisi *Features* Dokumenter Jelajah Nusantara dapat menyentuh kalangan-kalangan tertentu untuk melihat dan mempe-

lajari suatu kenangan bersejarah dari suatu tempat wisata. Nilai-nilai yang tersimpan di destinasi pariwisata tersebut dapat mejadi kekuatan yang berpotensi untuk dikembangkan secara lebih jauh serta memberikan alternatif wisata yang lebih unik, menarik, dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan untuk menggali data-data di program acara ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini berdasarkan kepada data yang berbentuk kata-kata (tulisan), gambar, audio atau video yang mempunyai arti. Data penelitian ini didapat dari kegiatan berupa wawancara, perekaman vidio, audio, gambar dan lainnya.

Penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang *outputnya* adalah data yang tersusun secara tertulis, lisan serta pengamatan dari tingkah laku masyarakat yang sedang diamati. "Penelitian kualitatif sebagai suatu *disciplined inquiri*, bukanlah kegiatan acak-acakan yang tidak berstruktur. Ia merupakan kegiatan berstruktur, berencana, dan berstrategi yang dapat dan seharusnya di "petani" semenjak awal" (Hardani, 2020 : 37). Proses penelitian Kualitatif dilakukan oleh penulis dan tim untuk mendapatkan informasi tentang topik dan objek wisata yang diangkat ke dalam program acara Jelajah Nusantara. Kekuatan dokumentasi, selama riset sangat signifikan.

"Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian

sejarah kehidupan (*lifehistories*), cerita, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain, Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif" (Farida, 2010: 55).

Adapun metode penciptaan yang dilakukan melalui tahapan: 1) Tahap Eksplorasi, merupakan pencarian dan pendalaman informasi ke lokasi program acara feature abcara dengan riset literasi, observasi, dokumentasi dan wawancara; 2) Tahap Perancangan, yaitu mengembangkan alur cerita dan cara pengemasan dari setiap segmen pada program acara *features* dokumenter "Jelajah Nusantara". 3) Tahap Perwujudan, penulis menyelesaikan *treatment* program acara *features* dokumenter "Jelajah Nusantara". Setelah itu, dikembangkan kembali ke dalam *script*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kajian Sumber Penciptaan Program Televisi *Features* Dokumenter Jelajah Nusantara

1. Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yaitu "pari" dan "wisata". Pari mengandung makna banyak atau berkali-kali sedangkan wisata memiliki arti bepergian, secara harfiah pariwisata berarti "perjalanan yang dilakukan berkali-kali kesuatu tempat". Hal ini sependapat

dengan yang diutarakan oleh H. Kodhyat (1983: 4) yang menyatakan bahwa pariwisata merupakan aktivitas perjalanan dari satu tempat ke tempat lainnya dengan waktu sebentar atau sementara baik sendiri maupun berkelompok yang mempunyai tujuan untuk mencari ketenangan yang berupa keseimbangan, keselarasan serta kebahagiaan dengan dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

“(Pariwisata) aktivitas dari *visitor*, orang yang melakukan perjalanan ke dan tinggal di tempat di luar tempat tinggalnya (*resident*) sehari-hari untuk periode tidak lebih dari 12 bulan untuk beragam kegiatan *leisure*, bisnis, agama dan alasan pribadi lainnya tetapi tidak mendapat upah/gaji dari perjalanannya tersebut” (Pitana & Surya, 2009: 54).

Pariwisata dibutuhkan oleh manusia agar dirinya tidak mengalami perasaan kebosanan yang terlalu parah akibat dari rutinitas harian yang mereka lakukan. Menurut Abu Abdirrahman Al-Qawiy 2004: 1 (dalam Ambarawati, 2016: 12) menyatakan bahwa kebosanan adalah suatu perasaan tekanan yang sangat dalam yang sudah sampai titik tertentu yang menyebabkan seseorang akan berusaha sekuat tenaga untuk melepaskan diri dari tekanan tersebut, dari pendapat tadi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia perlu berwisata agar tidak menyebabkan kebosanan, walaupun terlihat tidak berbahaya tetapi kebosanan bisa menjadi kondisi gawat yang menyebabkan masalah-masalah serius seperti melakukan tindakan ekstrim tak bermoral, mengkon-

sumsi obat-obatan terlarang, mabuk, judi dan sebagainya.

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa manusia perlu bepergian, berwisata melihat hal-hal dan tempat yang baru. Ini dilakukan agar manusia tidak bosan dengan rutinitas hariannya karena, jika manusia sudah mulai terlalu bosan atau jenuh dengan sebuah rutinitas, keadaan tersebut bisa membahayakan dirinya sendiri. Kebosanan bisa menjadi kondisi kronis dan menyebabkan tingkat stres yang berlebihan seperti dalam sebuah penelitian yang menyebutkan bahwa stres tingkat tinggi dapat menyebabkan rasa cemas yang berlebihan, depresi, pola hidup yang buruk, pola tidur menjadi terganggu, menimbulkan sakit kepala, perasaan putus asa hingga akhirnya cenderung memiliki keinginan bunuh diri (Oman, Shapiro, dkk. 2008).

Pariwisata sendiri diperlukan oleh seseorang atau kelompok dengan tujuan pengembangan diri dan mempelajari ilmu pengetahuan, dengan kata lain seseorang perlu untuk melakukan perjalanan wisata selain untuk menghibur diri dan *refreshing*, wisata juga menjadi sarana untuk mencari ilmu dan mengembangkan diri, karena pariwisata sejatinya berkaitan juga dengan budaya dari mulai seni pertunjukan, seni rupa, festival, makanan tradisional, sejarah, pengalaman nostalgia dan cara hidup masyarakat lain (I Gede Pitana, I Ketut Surya, 2009: 75).

Tempat wisata yang berkaitan dengan Sumber Daya Alam menjadi favorit masyarakat di Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Pegipegi

dengan YouGov, menemukan tiga tipe preferensi *traveling* yang diminati oleh *traveler* Indonesia sepanjang 2019,

“Lebih dari 78 persen responden memilih *traveling* ke destinasi yang menyajikan pemandangan yang indah, 62 persen memilih untuk *traveling* ke destinasi dengan biaya yang terjangkau, dan 51 persen memilih untuk *traveling* ke destinasi yang mempunyai wisata budaya dan warisan sejarah.” (Destiana, Winda. 2019. “Survei: 78 Persen Traveler Pilih Wisata Alam Indah di Indonesia Lho!” 28 Desember 2019.¹

Sedangkan pada survei pegipegi yang dilakukan tahun 2020 perusahaan perjalanan daring Pegipegi melakukan survei melalui surat elektronik (e-mail) terhadap 900 responden di seluruh Indonesia. Riset itu telah dilakukan pada 8-12 Juni 2020 dan ditemukan responden yang berencana bepergian, 91 persen menginginkan destinasi domestik sebagai pilihan utama. Beberapa di antaranya yang paling diminati, yaitu Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta. Sedangkan beberapa daerah lainnya, yaitu Surabaya, Bali, Semarang, Padang, Palembang, hingga Sabang. Sedangkan, 9 persen responden memilih untuk bepergian ke luar negeri. Riset menunjukkan, bahwa wisata alam dan kuliner yang paling diminati. (Agustina, Devi. 2020).² Dari data tersebut membuat penulis tertarik untuk mengenalkan,

mempromosikan dan mengangkat lebih banyak lagi tentang tempat wisata alam yang ada di Indonesia. Karena jika tidak di ekspose dan diperkenalkan, maka tempat wisata tersebut lama kelamaan akan dilupakan dan hilang begitu saja atau bahkan bisa diaku oleh negara lain. Sebagai ilustrasi yaitu kejadian pulau Sipadan dan Ligitan yang diklaim oleh Malaysia karena awalnya kedua pulau ini hanyalah pulau kosong namun mempunyai potensi alam yang melimpah yang ditelantarkan oleh Indonesia. Melihat keadaan itu, maka Malaysia dengan sigap mengklaim tempat tersebut. Pada akhirnya Indonesia kalah dalam berargumentasi di Mahkamah Internasional, Indonesia kalah dengan suara 16:1 dan pada tanggal 17 Desember 2002, kedua pulau tersebut menjadi milik Malaysia.

Padahal jika dilihat dari potensi alamnya, kedua pulau tersebut mempunyai potensi yang bagus dan wilayah yang strategis karena di kelilingi laut yang airnya sangat jernih serta disitu terdapat populasi penyu yang banyak. Ketika malam hari, akan ada banyak penyu yang menuju pulau Ligitan untuk bertelur sampai akhirnya telur tersebut menetas. Oleh karena itu, tujuan dibuatnya program acara *features* berjudul “Jelajah Nusantara” adalah mempromosikan kembali potensi wisata alam di Indonesia agar kejadian seperti Sipadan dan Ligitan tidak terulang kembali.

¹ <https://lifepal.co.id/media/wisata-alam-indonesia-paling-banyak-diminati-oleh-wisatawan>)

² “5 Fakta Menarik Berdasarkan Survei Perilaku *Traveling* Akhir Tahun 2020 dari Pegipegi” 23 November 2020. <https://www.pegipegi.com/travel/5-fakta-menarik-berdasarkan-survei-perilaku-traveling-akhir-tahun-2020-dari-pegipegi/>)

2. Gunung Puntang

Lokasi yang diangkat pada episode kali ini berlokasi di Kabupaten Bandung bagian Selatan yang mempunyai banyak potensi wisata alam serta gunungnya. Dilansir dari web resmi Provinsi Jawa Barat, disitu dijelaskan bahwa

“Kabupaten Bandung berada diantara bukit-bukit dan gunung-gunung yang mengelilingi seperti disebelah utara terletak Bukittunggul dengan tinggi 2.200 m, Gunung Tangkuban Parahu dengan tinggi 2.076 m yang berbatasan dengan Kabupaten Bandung Barat dan Kabupaten Purwakarta dan di sebelah selatan terdapat Gunung Patuha dengan tinggi 2.334 m, Gunung Malabar dengan tinggi 2.321 m, serta Gunung Papandayan dengan tinggi 2.262 m dan Gunung Guntur dengan tinggi 2.249 m, keduanya di perbatasan dengan Kabupaten Garut.” (“Kabupaten Bandung Profile Daerah” 2017.3

Di gunung Puntang terdapat wahana wisata seperti bumi perkemahan, jalur pendakian puncak mega, gua Belanda, sungai cigereuh dan sepeda MTB. Di wahana wisata Gunung Puntang juga terdapat tempat observasi Owa Jawa, selain itu Gunung Puntang memiliki sebuah kenangan bersejarah, yaitu pernah berdiri Stasiun Radio yang mampu menjangkau negeri Belanda dengan jarak 12.000 kilometer yang bernama Stasiun Radio Malabar.

3. Stasiun Radio Pemancar Malabar

Ganjar Gunawan selaku budayawan Kabupaten Bandung saat diwawancara pada tanggal 16 Februari 2021, menuturkan bahwa Stasiun Pemancar Radio Malabar merupakan stasiun radio nirkabel pertama sekaligus yang paling besar di Asia Tenggara serta di dunia pada saat itu dan sering dikatakan sebagai *World Most Powerful Arc Transmitter Ever* yang mampu menjangkau jarak sampai ke Belanda.

“Sistem antena selesai dikerjakan pada bulan maret 1918. Antena tersebut merupakan antena tertinggi di dunia saat itu. Lahan untuk pemasangan sistem antena sudah dipilih secara teliti sehingga sistem antena dapat dibangun mengarah ke Netherland yang berjarak 12.000 km dari Gunung Puntang. Sebuah sistem antena yang luar biasa karena pemilihan lokasi, morfologi lokasi, panjang, dan pelaksanaan pemasangannya mengingat peralatan, dan sarana transportasi yang masih kurang memadai pada waktu itu” (Katam, 2014: 22).

Fungsi awal dari stasiun radio ini adalah sebagai media komunikasi antara Hindia Belanda ke Belanda yang berjarak 12.000 km, pemancar antena dari stasiun radio ini membentang sepanjang dua kilometer antara Gunung Haruman dan Gunung Puntang. Penuturan dari Ganjar Gunawan selaku budayawan Kabupaten Bandung tersebut serupa dengan yang

³ <https://jabarprov.go.id/index.php/pages/id/1044>)

dikemukakan oleh Sudarsono Katam dalam bukunya yaitu *Tjitaroemlein*,

“Pada bulan Agustus 1917, di Gunung Puntang mulai didirikan sistem antena telgraf dan telepon radio. Kawat antena direntang dari lereng Gunung Puntang (2.223 m) ke lereng Gunung Halimun (2.189 m) dan lereng Gunung Malabar (2.329 m) ke lereng Gunung Haruman (2.141 m). Antena sepanjang 2 km dengan tinggi 250 - 750 m (rata-rata 350 m) dari permukaan lereng-lereng gunung yang membentuk lembah.” (Katam, 2014: 21).

Secara keseluruhan kompleks Stasiun Radio Malabar dibangun dari tahun 1917–1927. Selain Bangunan Stasiun Malabar, di lokasi ini dibangun beberapa fasilitas yang diperuntukan untuk pegawai Stasiun Radio, diantaranya rumah tinggal para pimpinan dan pekerja Radio Malabar, Lapangan tenis, fasilitas jalan, dan penampungan air bersih. Stasiun Radio Malabar berlokasi di lembah Gunung Puntang, Desa Campakamulya, Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

“Selain membangun instalasi pemancar telegraf dan telepon radio, (ada juga) perumahan pegawai, sarana rekreasi dan hiburan, serta bangunan lain yang dibutuhkan, dibangun juga terowongan sebanyak dua buah dengan panjang kira-kira 150 m dan diameter kira-kira 2 m, di dua tempat berbeda.” (Katam, 2014: 28).

Walaupun sekarang hanya tertinggal puing–puing saja namun idealnya, pemerintah harusnya lebih antusias dalam mengelola lokasi bersejarah tersebut dengan cara merekonstruksi ulang bangunan, lokasinya agar menjadi tempat wisata sejarah yang lebih layak untuk dikunjungi wisatawan, dengan upaya pemeliharaan dari tempat wisata tersebut maka akan memberikan dampak positif juga dari segi ekonomi yaitu dapat memberikan nafas ekonomi bagi warga sekitar dan menjadi pemasukan juga bagi pemerintah dari bidang pariwisata.

4. Kuliner Khas Puntang

Tempat wisata berikutnya yang diangkat ke dalam Program Acara Jelajah Nusantara yaitu lokasi pariwisata baru yang terletak di Lebak Puntang, Jl. Gunung Puntang, Kecamatan Cimaung, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan hasil wawancara dengan Rizal Mutaqin atau kerap disapa A Izal yang merupakan kolega dari *founder* Intina Kopi yang bernama Fauzan Din Yamin, menjelaskan bahwa kedai kopi ini pertama menerima pesanan pada tahun 2018 dengan kedai yang masih berupa saung sederhana dari bambu, ia juga menuturkan bahwa kedai ini memiliki keunikan yaitu kalau biasanya kedai kopi berlokasi di suasana perkotaan yang padat dan ramai, justru kebalikannya Intina Coffee memilih menyendiri di keheningan alam di daerah Gunung Puntang. Rizal menuturkan bahwa konsep ini bertujuan

agar pengunjung lebih merasakan nikmatnya segelas kopi hangat dengan disuguhi hawa dingin khas daerah tersebut. Rizal mengatakan, bahwa awal mula berdirinya kedai ini berbekal dari pengalaman sang *founder Intina Coffee* yaitu Fauzan Din Yamin yang memiliki pengalaman di ranah perkopian karena Fauzan sendiri merupakan penggiat, petani dan seorang pengusaha kopi. Ia sudah bergelut di dunia kopi sejak tahun 2011 dan pernah menjadi juara ke 2 dalam acara Arabica Natural Kontes Spesialiti Indonesia (KCSI) edisi ke-10 yang diadakan oleh Filosofi Kopi Yogyakarta di tahun 2018.

5. Program Televisi *Features* Dokumenter

Program Televisi *featureess* merupakan program acara yang bisa membuat orang menjadi tertarik atau tersentuh perasaannya dengan hal yang diangkat dalam program acara, serta menambah pengetahuan audiens terhadap informasi yang diberikan oleh program acara *features* karena hal itu, *Features* bisa memberikan kesan kepada penonton sehingga setelah menonton program acara tersebut, audiens akan memiliki kenangan dan menjadikan informasi yang ditayangkan dalam program acara menjadi bahan pembicaraan dengan orang lain. Dari situ program acara *features* menjadi sebuah edukasi yang membuat masyarakat menjadi lebih berwawasan tentang ilmu pengetahuan.

Jim Atkins Jr menyebutkan bahwa, "Program *featureess* adalah sesuatu yang bisa membuat penonton berlompitan dan berpindah untuk menyaksikannya lalu mereka membicarakannya, meresponnya, dan mengingatnya" (dalam Fachrudin,

2012: 227) maksudnya program *featureess* adalah liputan mengenai kejadian yang dapat menyentuh perasaan ataupun yang menambah pengetahuan audiens/pemirsa melalui penjelasan perinci, lengkap, serta mendalam, tidak terikat aktualitas. Nilai utamanya yaitu unsur manusiawi atau informasi yang dapat menambah pengetahuan karena hal itu, *Features* bisa memberikan kesan kepada penonton sehingga setelah menonton program acara tersebut, audiens akan memiliki kenangan dan menjadikan informasi yang ditayangkan dalam program acara menjadi bahan pembicaraan dengan orang lain. Dari situ program acara *features* menjadi sebuah edukasi yang membuat masyarakat menjadi lebih berwawasan tentang ilmu pengetahuan.

Ciri *features* televisi dikatakan lebih luwes pendekatannya daripada *hard news* karena struktur *features* tidak terikat dengan bentuk piramida terbalik, dimana pokok pikiran utamanya bisa disajikan ditengah atau di akhir karena kesimpulan ceritanya saja dapat tercapai sebelum ceritanya berakhir. (Fachrudin, 2012: 226). Menurut Fachrudin (2012: 234-239) *Features* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

- a. *Features* Kepribadian: menceritakan biografi tentang seorang tokoh yang mempunyai kehidupan yang tidak biasa .
- b. *Features* Sejarah: bercerita tentang peristiwa dalam sejarah atau sejarah tentang bangunan terkenal (*Landmark*).
- c. *Features* Petualangan: menceritakan tentang peristiwa atau pengalaman

- istimewa dari seseorang yang pernah selamat dari kecelakaan pesawat dan bertahan hidup didalam hutan belantara atau perjalanan seseorang berkeliling dunia
- d. *Features* Musiman: menceritakan kegiatan musiman yang berkaitan tentang kebudayaan atau gaya hidup masyarakat tertentu.
 - e. *Features* Interpretatif: jenis *features* yang menceritakan tentang topik berita yang menjadi buah bibir di masyarakat secara deskriptif.
 - f. *Features* Kiat: program acara yang menceritakan sebuah langkah langkah atau mengajarkan suatu hal. Sebagai contoh cara membuat masakan tradisional, bagaimana cara berenang tanpa kemasukan air, atau bagaimana cara berternak ayam dan sebagainya.
 - g. *Features* Ilmiah: merupakan program acara *features* yang menceritakan tentang ilmu pengetahuan.
 - h. *Features* Perjalanan: menceritakan tentang kegiatan perjalanan ke tempat tempat pariwisata yang memiliki keunikan dari segi sejarahnya, kulinernya, alam dan budayanya.
 - i. *Features* Kuliner: *features* ini berfokus kepada makanan khas atau tradisional, seperti rasa dari masakan tersebut, apa saja bahan pembuatannya, berasal darimana kemudian bagaimana cara membuatnya.
 - j. *Features* Minat Insani: *Features* jenis ini berfokus kepada cerita manusia sehari hari atau makhluk hidup lain yang bertujuan untuk memberikan

rasa simpati atau emosional bagi para penonton.

Selain kesepuluh jenis tadi, Ada satu jenis *features* yang menjadi tambahan yaitu, *Features* Dokumenter. *Features* jenis ini berdasarkan reka ulang sebuah peristiwa atau kejadian yang pernah terjadi, acara yang ditayangkanpun harus secara tegas dinyatakan sebagai hasil visualisasi atau rekonstruksi dengan menjelaskan bahwa yang disajikan tersebut adalah hasil rekonstruksi dengan memberikan tulisan (*supercaption/superimpose*) rekonstruksi di pojok gambar televisi atau dengan pernyataan verbal diawal siaran (Morissan, 2008: 250).

Maka kesimpulannya adalah, program acara *features* dokumenter merupakan tayangan televisi yang berisikan tentang suatu kejadian yang berdasarkan fakta bukan khayalan yang dikemas dengan menarik dan mudah dipahami agar penonton mengerti tentang informasi yang disampaikan dalam program acara tersebut. Oleh sebab itu dalam pembuatannya pun diperlukan riset yang lebih dalam supaya tidak terjadi kesalahan informasi.

Di Indonesia banyak televisi yang mengangkat program acara *features* dokumenter pariwisata, dari mulai pariwisata alam, pariwisata kuliner, budaya dan lain sebagainya, namun jika diperhatikan konsep penuturan yang digunakan yaitu ekspositori atau interaktif, dimana jika ekspositori mengedepankan narator yang menjadi pemberi informasi dengan bobot lebih banyak dibandingkan *presenternya*.

Contoh program acara *features* televisi yaitu, Ragam Indonesia yang tayang pada tanggal 6 November 2020, pada episode tersebut narator berperan utama dalam penyampaian Informasi dan nyaris tidak melibatkan *presenter*, kemudian untuk gaya Interaktif yang berfokus kepada *presenter* yang berinteraksi memberikan informasi dan porsinya lebih banyak dibandingkan narator seperti contoh program acara Sinar Kehidupan yang ditayangkan pada tanggal 13 Desember 2019, disini *presenter* mendapat porsi yang banyak dalam memberikan informasi dan juga berinteraksi dengan masyarakat yang ada dalam episode tersebut.

Ada juga konsep penuturan interaksi antara narator dan *presenter*, seperti program acara *features* pariwisata kuliner OK Food yang ditayangkan pada tanggal 28 Juli 2019, disini menampilkan konsep narator berinteraksi dengan *presenter*, padahal biasanya narator dan *presenter* berdiri sendiri sendiri tanpa ada interaksi satu sama lain, namun dalam program acara ini tidak ada narasi dari *presenter* yang menjelaskan informasi ataupun dari *presenter*nya sendiri, dari awal segmen mereka hanya berbicara dan menuju tempat wisata kuliner hingga kemudian memberikan review mengenai tempat kuliner yang mereka datangi.

Tidak hanya dari segi konsep penuturan, namun juga dari hal yang dibahas.

Kebanyakan program acara *features* pariwisata hanya membahas satu hal seperti makanan saja, atau alam saja seperti *My Trip My Adventure* yang hanya ber-

fokus menjelajah saja, sekedar memberi tahu lokasi dari tempat wisata yang dikunjungi.

Disini penulis memiliki rancangan program acara *features* dokumenter bertema pariwisata yang mempunyai konsep 3 in 1 dalam setiap episodenya, ini bertujuan agar program acara *features* pariwisata mempunyai struktur penyampaian yang lebih deskriptif dan tersusun rapih, juga memberikan kesan praktis kepada penonton karena semuanya sudah ada disatu tempat. Konsep ini mempunyai struktur penyampaiannya yaitu:

- a. **Rekreasi:** Rekreasi disini bertujuan untuk menceritakan kepada penonton tentang suasana dilokasi pariwisata yang dapat memberikan kebahagiaan, ketenangan, *me-refresh* kembali pikiran karena rutinitas harian yang membosankan.
- b. **Edukasi:** maksudnya adalah, selain dari pengembangan diri dan mempelajari ilmu pengetahuan di suatu tempat wisata, ini juga bertujuan mengangkat keunggulan, kebudayaan, serta keunikan yang dimiliki agar menambah daya tarik tempat wisata tersebut.
- c. **Sensasi:** yaitu rangsangan yang meliputi bunyi, penglihatan, bau, dan rasa.

Ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Benyamin B. Wolman (1973, dalam Rakhmat 1994) menyebutkan bahwa sensasi yaitu verbal, simbol atau konsep yang berkaitan dengan alat indra kita yang mampu menerima rangsangan

dan berpengaruh kepada perasaan manusia. Dalam program acara Jelajah Nusantara, sensasi berfokus kepada sesuatu yang berbentuk yaitu makanan dan minuman khas dari tempat wisata tersebut

B. Konsep Pembuatan Karya Film

1. Konsep Naratif

Pembuatan sebuah karya program acara *features* dokumenter tak lepas dari yang namanya unsur naratif: "Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif." (Pratista, 2008: 2). Berikut ini merupakan beberapa dari unsur naratif yang berhubungan dengan program acara yang dibuat.

a. Ide / Gagasan

Ide yang mendasari dibuatnya program acara Jelajah Nusantara

b. Deskripsi Karya

- | | |
|---------------------------|---|
| 1) Kategori | : Informasi, <i>Softnews</i> |
| 2) Media | : Televisi |
| 3) Format Acara | : <i>Features</i> Dokumenter Perjalanan |
| 4) Judul | : Jelajah Nusantara |
| 5) Durasi | : 23 menit |
| 6) Target Penonton | : Semua Umur |
| 7) Karakteristik Produksi | : <i>Tapping</i> |
| 8) Jam Tayang | : Sabtu, 09.00 WIB – 09.25 WIB |

c. Sinopsis

Jelajah Nusantara adalah program acara televisi *Features* Dokumenter

adalah karena kebanyakan program acara televisi *features* di Indonesia selalu memakai pola atau konsep penuturan acara yang sama, juga hal yang diangkat lebih cenderung terlalu berpusat kepada satu persoalan dalam setiap segmennya, kemudian didasari juga karena Indonesia yang memiliki banyak sekali potensi wisata sumber daya alam yang perlu diinformasikan, dipromosikan dan dipublikasikan agar masyarakat menjadi lebih tahu. Maka dari itu, yang dimaksud diinformasikan dan diingatkan dalam konteks ini, yaitu dengan adanya program acara Jelajah Nusantara, maka mengingatkan masyarakat bahwa di Indonesia mempunyai potensi wisata sumber daya alam yang melimpah dan beraneka ragam. Tempat wisata tersebut perlu di lestarikan, dijaga dan dipromosikan agar terus hidup dan tidak hilang.

bertema pariwisata untuk mengenalkan, menginformasikan dan mempromosikan kepada penonton

tempat tempat wisata alam yang ada di Indonesia. Disetiap episodenya ada *presenter* dan narator yang menginformasikan tentang 3 hal yang bisa didapatkan dalam satu lokasi tempat wisata, pertama adalah rekreasi yang berupa keindahan lokasi tersebut, kemudian edukasinya yang berupa sejarah atau budaya, serta sensasinya yang berupa makanan atau minum khas dari tempat tersebut.

d. Director Statement

Acara Jelajah Nusantara bertujuan mengenalkan pariwisata khususnya wisata alam yang terdapat di Indonesia. Dari yang paling terkenal dan *iconic*, hingga tempat wisata yang baru juga jarang diketahui sehingga membuka wawasan masyarakat Indonesia juga mempromosikan tempat pariwisata tersebut.

e. Judul

Judul merupakan identitas atau cerminan dari sebuah karya. Judul juga bersifat menjelaskan secara umum tentang hal apa yang disajikan dalam karya/program acara tersebut. Judul dari program acara ini adalah “Jelajah Nusantara”. Jelajah yang memiliki arti menjelajahi berbagai tempat wisata alam yang hanya ada di Indonesia dan sekaligus mempromosikan tempat wisata tersebut supaya lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia. Sedangkan Nusantara memiliki arti menggambarkan wilayah kepulauan yang ada di Indonesia yang membentang dari Sabang sampai Merauke. Itu mencerminkan betapa luas dan kayanya negeri Indonesia ini dengan sumber daya alamnya yang begitu melimpah.



Gambar 1. Logo Opening Jelajah Nusantara
(Foto: Aziz Arif Bawono, Diambil pada November 2020)

2. Konsep Sinematik

a. Konsep Penyutradaraan

Konsep penuturan yang digunakan adalah penggabungan antara ekspositori dan interaktif, ada narator yang menjelaskan informasi terkait lokasi wisata beserta serangkaian gambar-gambar yang berkaitan dengan objek wisata yang dituju, dikombinasikan dengan dialog interaksi antara *presenter* dan narator yang bertujuan agar lebih deskriptif dan informatif.

Penulis mengambil teknik penyutradaraan dengan konsep koordinator alasannya dengan arahan konsep pokok yang ditafsirkannya kepada para tim produksi, semuanya bisa saling berkoordinasi sehingga bisa memaksimalkan produksi program acara "Jelajah Nusantara" menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Konsep Audio dan Musik

Konsep audio dan musik, memasukan instrumental musik tradisional untuk penghantar setiap segmen sesuai asal dari lokasi wisata tersebut. Seperti contoh, pada episode kali ini akan mengangkat wisata yang terdapat di daerah Kabupaten Bandung bagian Selatan, instrumental musik tradisional yang terkenal di Jawa Barat yaitu kesun-

daan bisa dengan kecapi suling atau degung klasik.

Tidak hanya musik tradisional, namun juga digabung dengan musik modern sehingga terbentuk musik yang pas dalam setiap segmen.

c. *Mise-en-Scene*

Menurut Pratista (2008: 1) "*Mise-en-Scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-Scene* memiliki empat elemen pokok yakni. *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, serta akting dan pergerakan pemain". Maka dari itu dijelaskan ke empat elemen pokok tersebut. Berikut adalah penjabarannya.

1) *Setting* atau Latar

Latar yang diambil dalam program acara Jelajah Nusantara ada 2 tempat, sesuai dengan destinasi wisata yang nantinya akan dikunjungi. Yaitu:

- Stasiun Radio Malabar



Gambar 2. Loket sekaligus gerbang masuk kawasan Stasiun Radio Malabar⁴

⁴ (Sumber: <http://annisazola.blogspot.com/2015/11/wisata-gunung-puntang.html>, Diakses pada 28 November 2020, Pukul 22:59 WIB)



Gambar 3 dan Gambar 4. puing-puing Stasiun Radio Malabar⁵

2) Tata cahaya

Tata cahaya menggunakan cahaya alami dan buatan. Alami disini mengandalkan pencahayaan dari matahari karena pengambilan gambar kebanyakan dilakukan diluar ruangan dan untuk cahaya buatanya akan menyediakan lampu LED portabel amaran sebanyak 2 buah lengkap dengan *softbox*nya sebagai cahaya bantuan apabila cahaya alami kurang terang.

3) Kostum dan *Make up*

Make up dalam program acara ini adalah *natural make up*, ini berfungsi untuk menampilkan kesan alami pada *presenter*. Karena dalam *traveling*.

4) Akting dan Pergerakan Pemain

Penulis hanya memberikan gambaran dan referensi gaya pada *presenter*, untuk pembawaan karakternya diserahkan

kembali kepada kreativitas *presenter* karena penulis ingin *presenter* terlihat luwes dan tidak kaku saat di depan kamera.

d. Konsep Sinematografi

Menurut Pratista (2008: 1), sinematografi merupakan perlakuan terhadap kamera dan film, serta hubungan antara kamera dengan obyek yang diambil. Dalam hal ini, sebagai pengarah acara bekerja sama memikirkan konsep sinematografi yang tepat untuk program acara televisi ini. Dibawah merupakan beberapa poin yang termasuk dalam konsep sinematografi.

1) Konsep Visual

Konsep visual menggunakan teknik kamera subjektif, yaitu kamera bertindak sebagai mata penonton sehingga memiliki kesan bahwa penonton berada dalam adegan (Masceli, 2010: 8). Gambaran visual dalam program acara ini mengambil per-

⁵ (Sumber: <https://news.detik.com/foto-news/d-4766287/berkunjung-ke-reruntuhan-stasiun-radio-malabar-di-bandung>, Diakses pada 28 November 2020, Pukul 22:59 WIB)

jalan *presenter* dari satu tempat ke tempat wisata lainnya diawali dengan mengenalkan terlebih dahulu nama daerah tempat wisata itu berada seperti kabupaten atau kota, kemudian memperlihatkan lokasi iconiknya terlebih dahulu seperti taman, pintu masuk daerah tersebut atau alun alun.

2) Konsep Warna

Warna bisa mempengaruhi secara emosional juga psikologis. Dalam produksi program acara *features* televisi Jelajah Nusantara menggunakan warna natural, untuk memberikan gambaran sesuai warna asli dari tempat wisata yang diangkat.

3) Konsep Pencahayaan

Shoting lebih banyak *outdoor* maka teknik pencahayaan utama yang dipakai oleh penulis adalah *available light* atau juga disebut dengan *ambient light*. *Available light* adalah cahaya alami yang sudah tersedia di lingkungan sekitar.

4) Komposisi

Komposisi yang digunakan dalam program acara televisi ini adalah *rule of third*, dan ini adalah komposisi dasar yang digunakan dalam program acara ini dimana komposisi ini menggunakan pembagian tiga bidang

horizontal dan tiga bidang vertikal. Hal ini dimaksudkan untuk membuat gambar memiliki *point of interest* (titik fokus).

Fachrudin mengemukakan:

“Unsur-unsur gambar dalam *frame* yang dibagi atas tiga bagian secara vertikal dan tiga bagian secara horizontal. Perpotongan garis vertikal dan horizontal merupakan titik perhatian pemirsa dalam menyaksikan suatu adegan (gambar/ cerita). *Interest point of object*”.
(Fachrudin, 2012: 155).

Kekuatan program acara televisi *feature*, telah mampu memberi informasi, edukasi dan *entertainment* yang cukup mendalam karena penonton dihantarkan dengan tayangan yang juga dapat memenuhi unsur psikologisnya. *Feature* lebih bisa mengayun rasa tidak *to the point* seperti halnya pada berita *hardnews*. Program acara Jelajah Nusantara diharapkan menjadi model program yang dapat memantik para penjelajah nusantara untuk mendokumentasikan perjalanannya dalam kemasan lebgkap menarik serta menjadi salah satu tayangan berkualitas untuk pemirsa televisi di tanah air.

SIMPULAN

Pariwisata merupakan hal penting yang perlu dilakukan oleh manusia, sebagai cara untuk menetralsir *mood* yang rusak dan juga rasa bosan akibat pekerjaan yang terus menerus rutin dilakukan. Pari-

wisata juga tidak hanya menjadi ajang rekreasi namun juga sarana mencari ilmu dan pengembangan diri. Program acara televisi *features* dokumenter Jelajah Nusantara merupakan program acara bertema pariwisata yang memberi informasi tentang lokasi lokasi wisata yang cocok untuk dikunjungi dikala otak dan raga sedang tidak terkoneksi, namun program acara Jelajah Nusantara tidak hanya sekedar memberitahu lokasi wisata mana saja yang menarik untuk dikunjungi, namun juga akan menampilkan konsep 3 in 1, dimana dalam setiap episodenya akan menampilkan rekreasi, edukasi dan sensasi yang bisa didapatkan dalam sekali perjalanan disebuah tempat wisata.

Konsep penuturan dalam program acara Jelajah Nusantara menggabungkan 2 konsep penuturan yaitu ekspositori dan interaktif dimana dalam setiap episodenya narator tetap memberikan penjelasan informasi namun akan ada dialog interaktif antara *presenter* dan narator yang membicarakan tentang lokasi wisata yang dikunjungi. Konsep penyutradaran yang digunakan dalam program acara Jelajah Nusantara ini adalah gaya koordinator, dengan pendekatan konsep gaya tersebut, penulis memberi arahan konsep pokok yang ditafsirkannya kepada para tim produksi, semuanya bisa saling berkoordinasi sehingga bisa memaksimalkan produksi program acara “Jelajah Nusantara” menjadi lebih efektif dan efisien sehingga program acara Jelajah Nusantara ini hadir sebagai inovasi pembaharuan dari cara penuturan dan pengemasan acara acara pendahulunya.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, Aceng, Lilis Puspitasari. 2018. “*Media Televisi Di Era Internet*” dalam Jurnal UNPAD, Vol. 2, Nomor 1, 2018, hlm. 105.
- Afifuddin, Beni Ahmad Saebani. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia.
- Ambarawati, Nunung Agustina. 2016. “*KEJENUHAN BELAJAR DAN CARA MENGATASINYA*” dalam Jurnal Studi Komparasi Pembelajaran Agama Islam pada Pondok Pesantren An-Nuur, AlHikmah dan Al-Hadid di Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul, DIY, hlm. 12 .
- Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Farida, Ida. 2010. “*Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif*” dalam Jurnal Sains dan Inovasi, Vol. 6, Nomor 1, 2010, hlm. 54-61.
- Hardani dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Katam, Sudarsono. 2014. *Tjitaroemplein*. Bandung: Kiblat Buku Utama
- MA, Morissa. 2008. *Jurnalistik Televisi Mutakhir*. Jakarta: KENCANA (Divisi dari Prenada Media Grup).
- Musabiq, Sugiarti A, Isqi Karimah. 2018. “*GAMBARAN STRESS DAN DAMPAKNYA PADA MAHASISWA*” dalam Jurnal InSight, Vol. 20 No. 2, Agustus 2018 hlm. 76.

- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single atau Multi Kamera*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction To Documentary*. USA: Indiana University Press.
- Pitana. I Gede, dkk. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka.
- Simanjuntak, Bungaran Antonius, Flores Tanjung, dkk. 2015. *Sejarah Pariwisata*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Sumadiria, A.S Haris. 2005. *Jurnalistik Indonesia Menulis Berita Dan Feature*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Sutisno, P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Syarifin, Ahmad. 2018. "ASPEK PSIKOLOGI DAN KESEHATAN MENTAL DALAM PENDIDIKAN AQIDAH DAN IBADAH PESERTA DIDIK" dalam *Jurnal Studi Islam dan Masyarakat*, Vol. XI, No. 1, Juni 2018, hlm. 3.
- Tambajong, Japi. 1981. *Dasar-Dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima