

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki ribuan pulau dari pulau-pulau besar hingga ke pulau yang terkecil. Pada umumnya kepulauan Indonesia memiliki keindahan alam yang eksotis. Dari ke eksotisan tersebut, kepulauan Indonesia memiliki keunikan tersendiri seperti keindahan alam, kebudayaan yang beragam, dan beragam keunikan makanan tradisional yang terdapat di Indonesia.

Sebagai negara dengan ribuan pulau, beraneka keindahan alamnya dan penduduknya yang terdiri dari ratusan suku bangsa itu, sesungguhnya memiliki potensi wisata alam, sosial dan budaya yang besar. Potensi dan sumber daya alam yang ada dapat dikembangkan menjadi obyek wisata yang menarik. Memang sebagian besar sumber daya alam tersebut telah dimanfaatkan dan dikembangkan menjadi beberapa obyek wisata.

Industri pariwisata merupakan salah satu sarana yang tepat dalam meningkatkan kemajuan ekonomi masyarakat baik lokal maupun global. Tidak dapat dipungkiri bahwa industri pariwisata merupakan sektor ekonomi yang memiliki pertumbuhan yang sangat cepat dibandingkan sektor ekonomi lainnya. Banyaknya lapangan pekerjaan dari industri pariwisata yang muncul mulai dari kegiatan pengadaan jasa akomodasi, rumah makan, layanan wisata, hingga bisnis cinderamata telah berhasil membantu pemerintah untuk mengurangi tingginya tingkat pengangguran. Sumbangan devisa bagi kas negara yang terus mengalir juga merupakan salah satu dampak positif akibat perkembangan industri pariwisata. Dampak positif lain yang muncul dari industri pariwisata ini antara lain dapat terlihat dari segi sosial budaya. (Ariyanto, E. 2004. Ekonomi Pariwisata. www.geocities.com.)

Semakin meningkat potensi wisata Indonesia dimata dunia, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian visa yang berjudul *Global Travel Intention Study 2013* yang dikutip dari Tempo.co menyatakan bahwa Indonesia kini menjadi salah satu Negara di Asia Pasifik yang disukai sebagai tujuan wisata mayoritas wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia berasal dari Malaysia (22 persen), Singapura (21 persen), dan Australia (20 persen). Alasan mereka, karena biaya wisata di negara ini dianggap sesuai dengan anggaran liburan. (www.tempo.co)

Tingginya minat berwisata masyarakat membuat munculnya macam-macam trend wisata, menurut Cooper, C., D. Gilbert., F. John and W. Stephen. 1993. Dalam *Tourism Principles and Practice*. Financial Times, England. Trend wisata dunia akhir-akhir ini mengarah kepada wisata yang bersifat kembali ke alam (*Back to nature*).

Potensi industri wisata yang tersebar di wilayah Kabupaten Malang, Jawa Timur, masih belum tergarap secara maksimal, sehingga belum banyak menyumbang pendapatan asli daerah (PAD) Kabupaten itu. Kabupaten Malang memiliki beberapa wisata alam, berupa pantai yang

sangat indah. Pantai tersebut di antaranya adalah Pantai Ngliyep, Pantai Sipelot, yaitu Pantai Sendangbiru yang dilengkapi dengan pulau eksotik, Pulau Sempu, Pantai Kondangmerak serta Pantai Tamban.

Pulau sempu merupakan salah satu pulau yang memiliki daya tarik tersendiri di banding pulau-pulau lain di Kabupaten Malang. Daya tarik utama pulau Sempu adalah Laguna Segara Anakan yang terletak sekitar 2,5 km arah selatan pulau sempu. Tersembunyi jauh di lingkaran hutan tropis yang lebat, laguna seluas sekira 4 hektar tersebut merupakan tempat yang menawan, dengan lokasinya yang terpencil dan jalur yang agak sulit diakses, Segara Anakan menyuguhkan suasana intim dan privat.

Gambar 1.1



Segara anakan

Merencanakan sebuah produksi program televisi, seorang produser professional akan dihadapkan pada lima hal sekaligus yang memerlukan pemikiran mendalam yaitu materi produksi, sarana produksi, biaya produksi, organisasi pelaksana produksi dan tahapan pelaksanaan produksi. Berfikir tentang produksi program televisi bagi seorang produser professional, berarti mengembangkan gagasan bagaimana teori produksi itu, selain menghibur, dapat menjadi suatu sajian yang bernilai, dan memiliki makna. (Wibowo, 2007:23)

Di Stasiun TV Indonesia sudah terdapat program-program pariwisata seperti Indonesia bagus (Net TV), Koper dan Ransel (Trans Tv), Jejak petualang (Trans 7).

Berangkat dari asumsi tersebut, Penulis akan mengangkat tema *Indonesian Paradise* dalam bahasa Indonesia adalah surga yang tersembunyi di Indonesia kedalam sebuah karya film TV Dokumenter dengan harapan dari hasil karya cipta yang dihasilkan oleh penulis bisa dijadikan sebagai referensi wisata yang ada di Indonesia.

Adapun program acara yang akan dibuat oleh penulis berjudul :

“SAGARA ANAKAN PULAU SEMPUR”

SAGARA ANAKAN PULAU SEMPUR ? Merupakan sebuah program serial dokumenter TV yang mengangkat Pariwisata Indonesia. Untuk episode kali ini, penulis akan mengangkat Pariwisata tersembunyi di Pulau Sempu, Khususnya Sagara anakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang penulis jelaskan pada latar belakang, berikut identifikasi masalah yang didapatkan dan akan dikaji serta dikerjakan dalam tugas akhir ini:

1. Bagaimana cara untuk memperkenalkan tempat wisata yang belum banyak diketahui orang melalui media tv?
2. Merancang dan membuat dokumenter tentang keindahan alam Indonesia yang tersembunyi, objek wisata dikemas dalam TV Dokumenter.
3. Dapat mengeksplorasi daerah sagara anakan pulau sempu.

1.3 Pembuatan Karya Akhir

1.3.1 Tujuan Umum

- 1 Sebagai sumber informasi perjalanan wisata bagi wisatawan lokal maupun asing tentang adanya keindahan alam yang belum banyak diketahui khususnya tentang Sagara Anakan pulau Sempu.
- 2 Sebagai upaya untuk menampilkan gambar-gambar yang dapat membuat *audience* mengeksplorasi keindahan alam Indonesia yang tersembunyi khususnya Sagara Anakan pulau Sempu.

1.3.2 Tujuan Khusus

Sebagai pembelajaran dalam memproduksi dokumenter, khususnya membuat karya tugas akhir mahasiswa Ilmu Komunikasi.

1.4 Manfaat Proyek Tugas Akhir

1.4.1 Aspek teoritis

Tugas akhir ini bermanfaat dalam pengembangan teori yang berkaitan erat dengan komunikasi massadan khususnya Media tv.

1.4.2 Aspekpraktis

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada penonton mengenai obyek wisata Pulau Sempu sebagai salah satu obyek wisata unggulan di Indonesia.

1.5 Tahapan Proyek Akhir

Tahapan Proyek akhir berfungsi agar penulis sudah memiliki gambaran atau konsep mengenai apa saja yang perlu dilakukan untuk memulai pengerjaan proyek akhir ini hingga penyusunan laporan akhir. Adapun tahapan-tahapan sebagai berikut :

Format :TV Dokumenter

1.5.1 Proses Pra Produksi

1. Target audiens

Pada program ini, target *audience* yang ditetapkan adalah:

- a. Dewasa (18 Tahun – 35 Tahun).
- b. Jenis kelamin Pria dan Wanita.
- c. Status ekonomi sosial B dan C.

2. Sinopsis Program acara

Sebuah perjalanan tentang penjelajahan ke “surga” tersembunyi di Indonesia khusus nya SegaraAnakan, pulau Sempu. Perjalanan ini dilakukan olehseorang gadis (Anin), yang dia memulai perjalanan nya dari desa sendang biru yang berada di kabupaten Malang, Jawa Timur. Di Sendang Biru, Anin memulai keberangkatannya menuju pulau sempu dengan menaiki sebuah perahu nelayan. Sesampainya Anin di pulau Sempu, dia harus melewati sebuah perjalanan yang cukup panjang untuk bisa mencapai salah satu surga tersembunyi di Indonesia, yaitu Segara Anakan, di pulau Sempu.

3. Premis Program Acara

Dalam proyek tugas akhir program serial dokumenter TV Indonesian Paradise? Penulis ingin memperkenalkan wisata alam yang belum populer di Indonesia, karena wisata alam di Indonesia banyak yang belum di ketahui oleh wisatawan.

4. Rundown Acara

Pada Program Acara Program TV Dokumenter ini memiliki 3 segmen yaitu :

Segmen 1 Menjelaskan tentang perjalanan dari kota malang ke sendang biru.

Segmen 2 Perjalanan dari Sendang Biru ke Pulau Sempu.

Segmen 3 Keindahan alam Segara anakan.

N O	DUR	URUTAN ACARA	PENG SI ACAR A	ISI ACARA	AUDIO	K E T
1	46"	TUNE OPENING/ TISER		BUMPER IN	ON TAPE	-
2	2.5'	PROLOG	ANIN	PEMBAW A ACARA MEMBUK A ACARA DENGAN PROLOG, MENYAP A PEMIRSA, INFOPRO GRAM,SE LANJUTN YA HOST MEMBERI TAHU TEMA KEPADA AUDIENS	LIVE	
3	4	VIDEO PERJALA NAN	ANIN	MENAMPI LKAN AKTIVIT AS DI SENDAN G BIRU	ON TAPE	
4	45"	MENUTU P SEGMENT 1	ANIN	BUMPER MENUTU P SEGMENT 1, DAN MEMBERI KAN INFORMA SI TARIF PERJALA NAN DAN	ON TAPE	

				LAIN LAIN		
N O	DUR	URUTAN ACARA	PENGIS I ACARA	ISI ACARA	AUDIO	K E T
5	10"	TUNE OPENING		BUMPER IN	ON TIPE	-
6	2'	VIDEO	ANIN	HOST MEMBUK A SEGMENT 2 DAN MENJELA SKAN INFORMA SI MENGEN AI PULAU SEMPU	LIVE	
7	3'	VIDEO	ANIN	HOST MENJELA SKAN KEADAA N ALAM YANG ADA DI PULAU SEMPU	ON TAPE	
8	2'	VIDEO MENGAK HIRI SEGMENT 2	ANIN	BUMPER VIDEO PENUTUP AN SEGMENT 2 DENGAN MEMBERI KAN INFORMA SI MENGEN AI JARAK TEMPUH DARI PULAU SEMPU MENUJU DANAU SEGARA ANAKAN	ON TAPE	
N O	DUR	URUTAN ACARA	PENGIS I ACARA	ISI ACARA	AUDIO	K E T
9	2'	OPENING SEGMENT	ANIN	HOST MEMBUK	LIVE	-

		3 DAN MELANJU TKAN PEMBAH ASAN PULAU SEMPU		A SEGMENT 3, DAN MENJELA SKAN TENTANG DANAU SEGARA ANAKAN		
10	3'	VIDEO PEMBED AHAN PULAU SEMPU		MENAMPI LKAN VIDEO DAN NARASI YANG MENJELA SKAN TENTANG KEINDAH AN DANAU SEGARA ANAKAN	ON TAPE	
11	3'	VIDEO KEGIATA N	ANIN	VIDEO KEGIATA N SELAMA DI DANAU SEGARA ANAKAN	ON TAPE	
12	2'	VIDEO KEGIATA N	ANIN	VIDEO YANG MENJELA SKAN TENTANG EKOSISTE M YANG ADA DI DANAU SEGARA ANAKAN	ON TAPE	
13	2'	VIDEO MENGAK HIRI SEGMENT 2	ANIN	MENJAG A DAN MELESTA RIKAN CAGAR ALAM DAN BUMPER OUT	LIVE	

5. Lokasi

Pulau sempu, Kabupaten Malang.

6. Desain dan survey awal *Wardrop*

Talent menggunakan pakaian kasual untuk memberikan santai dan nyaman saat melakukan penjelajahan. Menggunakan *T-shirt* dan celana pendek serta sandal

Gambar 1.1



Wardrobe Host

Desain dan survey awal lokasi :

Pencarian informasi mengenai lokasi yang sesuai dengan tema yang akan digunakan, menentukan objek pengambilan gambar, penentuan jarak tempuh yang dilakukan untuk mencapai lokasi.

Gambar 1.2



Lokasi segara anakan

Desain dan survey awal properti :

Tas ransel yang digunakan *talent* untuk menggambarkan bahwa *talent* adalah seorang *backpacker* yang memiliki fungsi untuk membawa logistik selama perjalanan menuju lokasi.

Gambar 1.3



Properti yang digunakan host

7. Jadwal Produksi

Dimulai dari bulan Juni sampai bulan September

1.5.2 Proses Produksi :

1.5.2.1 Menggunakan teknik pemfilman

triple take

Teknik triple take digunakan pada action yang dapat di control, dimana juru kamera bisa memulai atau bisa berhenti semuanya. Karena cara ini biasanya menggunakan kamera tunggal, cara triple take dengan sendirinya menjaga tetap terjadi penyajian film secara kontinuiti, karena cara ini akan memaksa juru kamera secara terus menerus menyertakan action dari awal dan akhir setiap shoot, memperkecil kemungkinan terjadinya sambungan yang melompat akibat hilang kontinuiti atau tidak klop.

1.5.2.2 Teknik pengambilan gambar

- Adegan yang diambil kebanyakan adegan diluar ruangan, jadi menggunakan pencahayaan natural.
- Untuk mengekspose keindahan alam, *shot size extreme long shot* (LS) akan digunakan dalam program ini. Dipadukan dengan *Medium close up* (MCU) untuk mendapatkan gambar yang lebih detail, dan menampilkan *long shot* (LS) untuk menampilkan objek secara keseluruhan. Penggunaan *establishing shot* untuk menekankan latar belakang dan kondisi dari subjek. *Medium long shot* (MLS) untuk menjaga situasi sosial, bukan individu sebagai focus perhatian. Penggunaan *medium shot* (MS) untuk memberikan ruang

pergerakan tangan pada *talent*. Penggunaan *close up* (CU) untuk menampilkan wajah karakter dengan sangat rinci, dan penggunaan *big close up* (BCU) untuk memfokuskan perhatian pada reaksi seseorang.

1.5.3 Proses Pasca Produksi

1.5.3.1 Treatment awal tentang material shooting

Dalam memproduksi program serial TV dokumenter ini, penulis menggunakan kamera DSLR dengan lensa *fix* 50mm, lensa *wide angle* 14-105mm dalam pengambilan gambar. Dengan menggunakan kamera DSLR, penyimpanan data yang dihasilkan oleh kamera lebih mudah diakses dan ringan, sebab kamera DSLR menggunakan media penyimpanan data digital kartu *memory* atau yang lebih dikenal dengan *SD Card*. Dalam pembuatan program serial TV dokumenter ini, penulis menggunakan kartu *memory* dengan jenis MMC SDHC (*secure digital high capacity*) dan CF (*compact Flash*) dengan ukuran 8GB dan 16GB. Penggunaan kamera DSLR dengan media penyimpanan MMC dan CF akan menghasilkan data digital video dalam format MOV. Data dengan format MOV ini akan dapat langsung digunakan pada *software* editing seperti Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect, sehingga penulis tidak perlu lagi meng-*convert* data untuk melakukan proses editing.

1.5.3.2 Off Line Editing :

Offline editing dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara kasar hasil gambar yang diinginkan. Dalam pembuatan program TV dokumenter ini, *off line editing* yang dilakukan adalah memilih *shot* gambar yang baik, kemudian mengatur posisinya untuk menciptakan keterpaduan dan kesinambungan dalam gambar yang akan diedit sehingga menciptakan sebuah cerita yang kontinuitas dengan gambar yang dinamis. Dengan menampilkan *establishing shot*, dan kemudian *insert* gambar-gambar yang lebih dekat. Untuk jenis editing, penulis menggunakan *Kompilasi editing*, dimana editor mengandalkan skrip yang sudah dipersiapkan dengan matang sebagai informasi utama, didukung dengan visualisasi sebagai pendukung informasi.

1.5.3.3 Music Scoring :

Music Scoring ini dilakukan karena berfungsi untuk menciptakan irama struktural dan merangsang tanggapan emosional yang memperjelas dan memperkuat efek visual.

1.5.3.4 On Line Editing :

Online Editing dalam program serial TVdokumenter ini adalah memasukkan ilustrasi,narasi, efek, koreksi warna, dan lain-lainsehingga hasil dari *online editing*akan menjadi sebuah program TV yang utuh.

1.5.3.5 Color Grading :

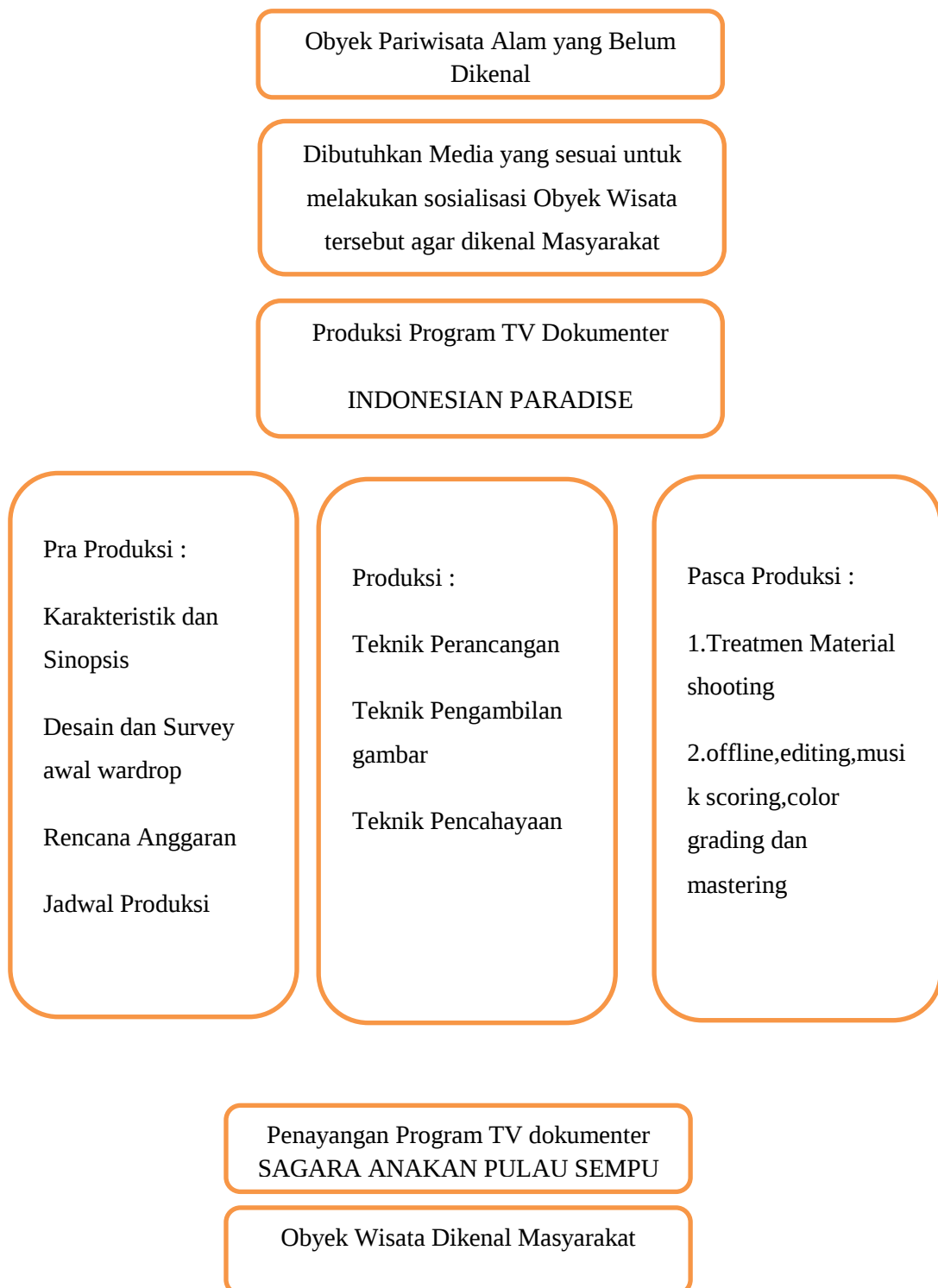
Proses perbaikan atau perubahan warna pada setiap potongan file gambar video yang sedang di edit, agar menampilkan kesan dramatis.

1.5.3.6 Mastering :

Proses pemilihan format video dan proses final dari seluruh rangkaian penyusunan gambar atau kegiatan editing dan setelah itu hal yang dilakukan adalah file atau mastering program TV rendering.

1.6 Skema Rancangan Proyek

Gambar 1.2



1.7 Waktu

1.7.1 Waktu: Tahapan proyek akhir ini dimulai bulan Juni sampai bulan September

N o	Tahapan Kegiatan	JU N 20 13	JUL 201 3	AGUT 2013	SEP 2013
1	Perencanaan penetapan pembuatan Tugas akhir				
2	Pencarian data awal berupa pengumpulan dokumen dan observasi				
3	Penyusunan Proposal bab 1-3				
4	Proses Pengambilan Gambar(shootin g)				
5	Proses editing Tugas akhir				
6	Penyusunan bab 4-5 Tugas akhir dan Evaluasi				

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Landasan Konseptual

Judul Program yang akan dibuat adalah SAGARA ANAKAN PULAU SEMPU dengan format Dokumenter. Dalam penulisan Tugas Akhir ini, Penulis menggunakan beberapa kaidah-kaidah keilmuan dalam bidang komunikasi

3.1.1 Komunikasi Massa

Pada masa sekarang ini, dengan semakin majunya perkembangan teknologi serta pertambahan populasi manusia yang semakin besar dan banyak, penyebaran informasi dan proses komunikasi telah menjadi suatu hal yang sentral dan bahkan menjadi kebutuhan manusia. Setiap hari manusia haus akan informasi mengenai apa yang terjadi di dunia. Untuk itu maka dibutuhkanlah suatu media sebagai penyambung pesan antara komunikator yakni berupa pihak-pihak atau institusi tertentu kepada masyarakat. Proses komunikasi ini disebut sebagai komunikasi massa.

Menurut pengertiannya, komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. (Rakhmat, 2007: 189). Secara sederhana, komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa, yakni surat kabar, majalah, radio, televisi, dan film.

Komunikasi massa dapat terjadi ketika sebuah organisasi menggunakan teknologi sebagai sebuah media untuk berkomunikasi dengan khalayak yang besar. Para praktisi di *New York Times* menggunakan media cetak dan surat kabar (teknologi dan media) dalam menjangkau pembaca mereka (sebuah khalayak yang besar). Para penulis, produser, pembuat film, dan praktisi lainnya di *Cartoon Network* menggunakan beragam teknologi audio dan video, satelit, televisi kabel, serta pemancar rumah untuk berkomunikasi dengan khalayak mereka. Warner Brother menaruh iklan dalam majalah untuk memberi tahu pembaca mengenai film yang akan dirilisnya (Baran dan Davis, 2010: 6).

Komunikasi massa harus menggunakan media massa, jadi sekalipun komunikator menyampaikan pesan kepada khalayak yang banyak namun tidak menggunakan media massa tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi massa. Media massa terbagi menjadi dua kelompok yaitu media cetak yang terdiri dari surat kabar dan majalah serta media massa elektronik yang didalamnya terdapat radio, televisi, dan juga film yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, terkadang film digunakan untuk tujuan khusus karena dapat disesuaikan dengan ideologi (McQuail, 2011: 36).

Dari beberapa pengertian komunikasi massa diatas, adapun fungsi komunikasi massa secara umum menurut Dominick (dalam Effendy, 2009: 29-31) adalah sebagai berikut:

a) Pengawasan (*Surveillance*)

Fungsi pengawasan komunikasi massa ini dibagi kedalam dua bentuk dan memiliki kegunaan yang berbeda bagi khalayak yaitu pengawasan peringatan sebagai fungsi pertama yang digunakan ketika media massa menginformasikan tentang ancaman bencana alam, kondisi yang memprihatinkan, berita inflasi atau adanya serangan militer. Fungsi kedua yaitu pengawasan instrumental yang menyampaikan informasi seputar kehidupan sehari-hari yang dapat membantu khalayak, misalnya kenaikan harga atau informasi barang terbaru dipasaran.

b) Penafsiran (*Interpretation*)

Fungsi penafsiran ini maksudnya adalah ingin mengajak para pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpersonal atau komunikasi kelompok.

c) Pertalian (*Linkage*)

Media massa juga dapat menyatukan anggota masyarakat yang beragam dan terpisah secara geografis sehingga membentuk pertalian (*linkage*) berdasarkan kepentingan dan minat yang sama tentang sesuatu.

d) Penyebaran Nilai-Nilai (*Transmission of Values*)

Fungsi ini juga disebut sosialisasi, yang mengacu kepada suatu cara, dimana individu mengadopsi perilaku dan nilai kelompok. Media massa memperlihatkan kepada komunikan bagaimana sebagian orang-orang yang dianggap komunikator itu bertindak terhadap apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, media mewakili model peran yang diamati dan adanya harapan untuk menirunya.

e) Hiburan (*Entertainment*)

Melalui berbagai macam program acara yang ditayangkan televisi dan disiarkan oleh radio khalayak dapat memperoleh hiburan yang dikehendakinya. Sementara surat kabar dapat melakukan hal tersebut dengan memuat cerpen, komik, teka-teki silang dan berita yang mengandung *human interest* (sentuhan manusiawi).

Selain itu, setiap aktivitas sosial dalam komunikasi masa juga melahirkan fungsi-fungsi sosial lainnya yang menunjukkan bahwa manusia memiliki kemampuan beradaptasi yang sangat sempurna. Adapun fungsi komunikasi media massa sebagai aktivitas sosial masyarakat yang dikemukakan oleh Bungin (2008:79) adalah sebagai berikut:

a) Fungsi Pengawasan

Fungsi pengawasan bisa berupa peringatan dan kontrol sosial maupun kegiatan persuasif. Pengawasan dan kontrol sosial dapat dilakukan untuk aktivitas preventif untuk mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Sedangkan fungsi persuasif sebagai upaya

memberi *reward and punishment* kepada masyarakat sesuai dengan apa yang dilakukannya.

b) Fungsi *Social Learning*

Fungsi utama dari komunikasi massa melalui media massa adalah melakukan *guiding* dan pendidikan kepada seluruh masyarakat. Media massa bertugas untuk memberikan pencerahan-pencerahan kepada masyarakat dimana komunikasi massa itu berlangsung.

c) Fungsi Penyampaian Informasi

Komunikasi massa yang mengandalkan media massa, memiliki fungsi utama yaitu menjadi proses penyampaian informasi kepada masyarakat luas dalam waktu yang cepat dan singkat.

d) Fungsi Transformasi Budaya

Fungsi informatif adalah fungsi-fungsi yang bersifat statis, namun fungsi-fungsi lain yang lebih dinamis adalah fungsi transformasi budaya. Komunikasi sebagai sifat-sifat budaya massa, maka yang terpenting adalah komunikasi menjadi transformasi budaya yang dilakukan bersama-sama oleh semua komponen komunikasi massa terutama yang didukung oleh media massa.

e) Fungsi Hiburan

Komunikasi massa juga digunakan sebagai *medium* hiburan, terutama karena media massa menggunakan media massa, jadi fungsi-fungsi hiburan yang ada pada media massa juga merupakan bagian dari komunikasi massa.

2.1.2 Media Massa

Menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri adalah alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanisme seperti surat kabar, film, radio, dan televisi (cangara, 2003: 134).

Sifat dari media massa menurut (Effendy 2003: 79) adalah serempak cepat yaitu “yang dimaksud dengan keserempakan (*simultaneilty*) disini adalah keserempakan kontak antara komunikator dengan komunikan yang demikian besar jumlahnya”. Kemampuannya untuk menimbulkan pada pihak khalayak yang besar jumlahnya secara serempak dalam menerima pesan-pesan yang disebarkan. Hal inilah yang merupakan ciri paling hakiki media massa dibandingkan dengan media komunikasi lainnya. Media massa berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan media yang mampu menimbulkan keserempakan

diantara khalayak yang sedang memperhatikan pesan yang dilancarkan oleh media massa tersebut.

Setelah jelas pengertian dari media massa dan sifat dari media massa seperti yang telah dijelaskan diatas, maka media massa juga memiliki efek. Menurut M.Chaffee, media massa mempunyai efek yang berkaitan dengan perubahan sikap, perasaan dan perilaku dari komunikannya. Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa media massa mempunyai efek kognitif, afektif, dan konatif/behavioral

(Ardianto dan Erdinaya, 2005: 49).

a) Efek kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Melalui media massa seorang dapat memperoleh informasi tentang benda atau hal-hal yang belum pernah kita ketahui, tentang orang dan tempat yang belum pernah kita kunjungi sebelumnya.

b) Efek Afektif

Efek ini kadarnya lebih tinggi dari efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan sekedar memberitahu khalayak tentang sesuatu tetapi lebih dari itu khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah, dan sebagainya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas ransangan emosional pesan media massa adalah suasana emosional, skema kognitif, suasana terpaan, predisposisi individual dan identikasi khalayak dengan tokoh dalam media massa.

c) Efek Konatif / Behavioral

Efek konatif / behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan, atau keinginan. Seperti misalnya, adegan kekerasan dalam televisi atau film dapat menjadi pemicu seseorang berbuat seperti yang ada di dalam televisi atau film tersebut.

Dari pengertian media massa serta efek dari media massa diatas dapat ditarik sebuah contoh dari media massa tersebut. Adapun contoh dari media massa yang ingin dibahas dalam karya tugas akhir ini adalah televisi.

2.1.3 Televisi

Televisi merupakan sebuah media yang tergolong pada media komunikasi massa, dimana menyediakan berbagai informasi yang *update*, dan pemirsa, pendengar atau penontonnya dalam jumlah yang besar dan tersebar luas. Televisi termasuk media audio visual. Baksi (2006:16) mendefinisikan bahwa “Televisi merupakan hasil produk teknologi tinggi (*hi-tech*) yang menyampaikan isi pesan dalam bentuk *audiovisual* gerak. Isi pesan *audiovisual* gerak memiliki kekuatan yang sangat tinggi untuk mempengaruhi mental, pola pikir, dan tindak laku individu”.

Kata televisi merupakan gabungan dari bahasa Yunani *tele* yang artinya jauh dan dari bahasa Latin *visio* yang artinya penglihatan. Jadi televisi dapat diartikan sebagai alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual atau penglihatan. Menurut kamus umum Bahasa Indonesia susunan W.J.S Poerwadarminta bahwa televisi adalah penyiaran, pertunjukan dan sebagainya, dengan radio dan dengan alat penerima, pertunjukan tersebut diwujudkan sebagai gambar hidup lengkap dengan suaranya. Dalam arti lain bahwa televisi adalah suatu alat komunikasi yang digunakan dalam bidang penyiaran, dimana alat komunikasi ini dapat dilihat secara realita (nyata) walaupun terjadi di tempat yang jauh sekalipun.

Sedangkan menurut esiklopedia Indonesia dalam Parwadi (2004: 28) menjelaskan lebih luas lagi pengertian dari televisi adalah sistem pengambilan gambar, penyampaian, dan penyuguhan kembali gambar melalui tenaga listrik. Gambar tersebut ditangkap dengan kamera televisi, diubah menjadi sinyal listrik, dan dikirim langsung lewat kabel listrik kepada pesawat penerima.

Berdasarkan pengertian diatas telah jelas bahwa televisi adalah sistem elektronis yang menyampaikan suatu isi pesan dalam bentuk *audiovisual* gerak dan merupakan sistem pengambilan gambar, penyampaian, dan penyuguhan kembali gambar melalui tenaga listrik. Dengan demikian televisi sangat berperan dalam mempengaruhi mental dan pola pikir khalayak umum. Televisi karena sifatnya yang *audiovisual* merupakan media yang dianggap paling efektif dalam menyebarkan nilai-nilai yang konsumtif dan permisif.

Dari beberapa pengertian televisi diatas, terdapat beberapa karakteristik televisi. Adapun karakter televisi menurut (Elvinaro dan Erdinaya, 2004: 127) antara lain:

a) *Audiovisual*

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan media penyiaran lainnya yaitu dapat didengar sekaligus dilihat, disebut juga *audiovisual*.

b) Berpikir dalam Gambar

Kita dapat menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasan yang menjadi gambar secara individual, dan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa, sehingga mengandung makna tertentu.

c) Pengoperasian lebih kompleks

Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi jauh lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan pun lebih banyak dan untuk mengoperasikannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang-orang yang terampil dan terlatih.

Frank Jefkins juga memaparkan beberapa karakteristik televisi, yaitu:

- a) Selain menghasilkan suara, televisi juga menghasilkan gerakan, visi dan warna.
- b) Fungsi televisi adalah sebagai media hiburan, namun di beberapa negara berkembang televisi merupakan simbol status sosial seseorang.
- c) Pembuatan program televisi lebih lama dan mahal, apabila dibandingkan dengan program radio.
- d) Karena mengandalkan tayangan secara visual, maka segala sesuatu yang nampak harus dibuat semenarik mungkin.
- e) Dibandingkan dengan media lainnya, televisi memang jauh lebih mahal.
- f) Mengutamakan unsur-unsur isi daripada hubungan.
- g) Komunikasinya bersifat satu arah
- h) Umpan baliknya tertunda (*delayed*).

Dari pengertian dan karakteristik televisi diatas, tentu saja televisi memiliki sebuah program acara, berikut adalah beberapa jenis program acara televisi yang ingin dibahas dalam karya tugas akhir ini.

2.1.4 Jenis Program Acara Televisi

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja dapat dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selain program itu menarik dan disukai oleh pemirsa, khalayak atau *audience*, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum, dan peraturan berlaku. Penayangan sebuah program acara televisi bukan hanya bergantung pada konsep penyutradaraan atau kreatifitas penulis naskah, melainkan sangat bergantung pada kemampuan profesionalisme dari seluruh kelompok kerja di dunia *broadcast* dengan seluruh mata rantai divisinya.

Acara yang bagus bisa ambruk karena kurangnya promosi dan juga bisa jatuh bila kualitas gambar *on air*-nya mengalami gangguan frekuensi seperti suaranya bergema dan gambarnya rusak. Namun, semuanya masih bisa diantisipasi. Kuncinya ada pada penentuan format acara televisi. (Naratama, 2006: 62)

Dari berbagai macam program yang disajikan stasiun penyiaran, menurut Morissan (2008, 297-298) dalam dunia televisi program acara tersebut terdiri dari:

- a) Program informasi, adalah segala jenis siaran yang bertujuan untuk memberitahukan tambahan pengetahuan (informasi) kepada khalayak *audience*. Program informasi tidak harus program berita dimana presenter membacakan berita, tetapi juga termasuk didalamnya acara *talk show* (perbincangan). Program ini dibagi dua, yakni:
 1. Berita Keras (*Hard News*), adalah segala bentuk informasi yang penting dan menarik yang harus segera disiarkan oleh media penyiaran karena sifatnya yang harus segera ditayangkan agar dapat diketahui oleh khalayak *audience* secepatnya.
 - *Straigh News*, suatu berita singkat (tidak detail) yang hanya menyajikan informasi terpenting saja terhadap suatu peristiwa yang diberikan.
 - *Infotainment*, adalah berita yang menyajikan informasi mengenai kehidupan orang-orang yang dikenal masyarakat (selebriti).
 2. Berita Lunak (*Soft News*), adalah informasi yang penting dan menarik disampaikan secara mendalam (*indepth*) namun tidak bersifat harus segera ditayangkan. Berikut beberapa contoh program *soft news*:
 - *Feature*, adalah berita yang menampilkan berita-berita ringan namun menarik.
 - *Current Affair*, adalah program yang menyajikan informasi terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam.
 - *Magazine*, adalah program yang menampilkan informasi ringan dan mendalam. *Magazine* menekankan pada aspek menarik suatu informasi ketimbang aspek pentingnya.
 - *Dokumenter*, adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik.
 - *Talk Show*, adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu yang dipandu oleh seorang pembawa acara atau *host*.

b) Program hiburan, adalah segala bentuk siaran yang bertujuan untuk menghibur *audience* dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, musik, dan permainan (*game*).

- Drama, adalah pertunjukan (*show*) yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seseorang atau beberapa tokoh yang diperankan oleh pemain yang melibatkan konflik dan emosi.
- Permainan atau *game show*, adalah suatu bentuk program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu atau beberapa tokoh yang diperankan oleh pemain yang melibatkan konflik dan emosi.
- Musik, program ini merupakan pertunjukan yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio. Program musik di televisi sangat ditentukan oleh artis menarik *audience*. Tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilan agar menjadi lebih menarik.
- Pertunjukan, merupakan program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik studio ataupun di luar studio.

Soenarto (2007: 62-63) juga membagi program menjadi dua jenis, yaitu Drama dan non-drama, yang pembagiannya sebagai berikut:

a) Program Drama

Program siaran drama berisi cerita fiksi. Istilah ini juga disebut sinetron cerita. Untuk membedakannya dengan sinetron non-cerita adalah format sinetron yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu sinetron drama modern, sinetron drama legenda, sinetron drama komedi, sinetron drama saduran dan sinetron yang dikembangkan dari cerita atau buku novel, cerita pendek dan sejarah (Soenarto, 2007: 62-63).

b) Program non-Drama

Program non-drama merupakan bentuk acara yang tidak disertai bumbu-bumbu cerita. Acara non-drama diolah seperti apa adanya. Program jenis dokumenter termasuk program nondramatik. Program ini bisa didapatkan dari keadaan nyata, bisa mengenai alam, budaya manusia, ilmu pengetahuan dan kesenian (Soenarto, 2007: 62-63).

Program non-drama menurut Sony Set adalah acara terbanyak yang kita nonton selama hidup kita. Dari tayangan *reality show*, *quiz*, *games*, *features*, *star talentsearch*, audisi para bintang, kombinasi program televisi dan sebagainya menghiasi hari-hari kita dengan wacana (Set, 2008: 20). Kombinasi berbagai macam program televisi seperti berita, *talk show*, *live band performance*, *live cooking* dan sebagainya yang digabung dalam sebuah program biasa disebut sebagai *Variety Show*.

Dari berbagai jenis program televisi yang sudah dijelaskan diatas, maka program televisi yang dibuat dalam tugas akhir oleh penulis adalah program televisi dokumenter atau dokumenter seri televisi. Berikut ini adalah penjelasan tentang dokumenter televisi dan dokumenter seri televisi.

2.1.5 Program Dokumenter Televisi

Istilah dokumenter untuk film nonfiksi diproklamasikan oleh John Grierson ketika mengulas film *Moana* karya Robert Flaherty. (Ayawaila, 2008: 10). Adapun pengertian dokumenter seperti yang telah dijelaskan diatas adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik.

Gaya dan bentuk film dokumenter memang lebih memiliki kebebasan dalam bereksperimen meskipun isi ceritanya tetap berdasarkan sebuah peristiwa nyata apa adanya. Ketika teknologi *audiovisual* berkembang salah satunya muncul televisi, maka bentuk dan gaya dokumenter pun ikut berkembang dalam bermacam gaya dan bentuk. Karena produksi program televisi bertujuan komersial, para sineas pun mencoba segala macam cara sehingga ada pula yang mengesampingkan metode dasar bertutur film dokumenter. Akhirnya, bentuk film dokumenter terpecah menjadi dua kategori produksi. Yang pertama, film dokumenter, dan yang kedua adalah televisi dokumenter.

Menurut Ayawaila (2008: 21) umumnya film dokumenter berdurasi panjang, dan diputar di bioskop atau festival. Film dokumenter lebih bebas menggunakan semua tipe *shot*, sedangkan dokumenter televisi berdurasi pendek, dan terbatas menggunakan tipe *shot* seperti *close up* dan *medium shot*.

Dokumenter televisi adalah dokumenter dengan tema atau topik tertentu, disuguhkan dengan gaya bercerita , menggunakan narasi atau *voice over*, menggunakan wawancara, juga ilustrasi musik sebagai penunjang gambar visual. Untuk membedakannya dengan format film, durasi dokumenter televisi juga ditentukan. Untuk televisi Indonesia umumnya 22 menit, menggunakan gaya konvensional, yaitu ada narasi dan presenter / *host*. Namun penempatan *host* sebagai pengantar, menyatakan atau mengkomunikasikan segala sesuatu yang didasarkan kepada kesepakatan. Kesepakatan itu dilakukan oleh sejumlah atau banyak orang, Jumlahnya yang meliputi sebuah lembaga, daerah tertentu atau yang berskala internasional. (Ayawaila, 2008: 27).

Banyaknya bentuk program dokumenter dan gaya penuturannya, berikut ini adalah bagian dari perkembangan format program dokumenter televisi yaitu Dokumenter seri televisi.

2.1.6 Dokumenter Seri Televisi

Dokumenter Seri Televisi merupakan suguhan format dokumenter berdurasi panjang, dibagi dalam beberapa subtema atau episode/seri. Umumnya tema program dokumenter seri televisi adalah mengenai sejarah, ilmu pengetahuan, potret, yang terkadang dikemas dengan menggunakan gaya bertutur perbandingan atau kontradiksi. Untuk tayangan televisi Indonesia, belum pernah ada produksi lokal. Umumnya yang ditayangkan televisi adalah program asing yang dibeli. (Ayawaila, 2008: 28).

Seiring perkembangan zaman, film dokumenter atau dokumenter seri televisi memiliki bentuk dan gaya bertutur yang bervariasi atau disebut juga dengan genre dari film dokumenter. Setiap bentuk dan gaya bertutur memiliki kriteria dan pendekatan spesifik. Adapun beberapa genre dari dokumenter menurut Gerzon R. Ayawaila dalam bukunya “Dari Ide Sampai Produksi” tersebut adalah sebagai berikut:

a) Laporan Perjalanan

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang remeh-temeh, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah *travelogue*, *travel film*, *travel documentary* dan *adventures film*.

b) Sejarah

Genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek referential *meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya.

c) Potret / Biografi

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat tertentu atau seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan ataupun aspek lain yang menarik.

d) Nostalgia

Film-film jenis ini sebenarnya dekat dengan jenis sejarah, namun biasanya banyak mengetengahkan kilas balik atau napak tilas dari kejadian-kejadian dari seseorang atau satu kelompok.

e) Rekonstruksi

Dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Biasanya ada kesulitan tersendiri dalam mempresentasikannya kepada penonton sehingga harus dibantu rekonstruksi peristiwanya. Peristiwa yang memungkinkan direkonstruksi dalam film-film jenis ini adalah peristiwa kriminal

(pembunuhan atau perampokan), bencana (jatuhnya pesawat dan tabrakan kendaraan), dan lain sebagainya. Contoh film jenis ini adalah Jejak Kasus, Derap Hukum dan Fokus.

f) Investigasi

Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Biasanya aspek visualnya yang tetap ditonjolkan. Peristiwa yang diangkat merupakan peristiwa yang ingin diketahui lebih mendalam, baik diketahui oleh publik ataupun tidak.

g) Perbandingan dan Kontradiksi

Dokumenter ini menengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James.

h) Ilmu Pengetahuan

Film dokumenter genre ini sesungguhnya yang paling dekat dengan masyarakat Indonesia, misalnya saja pada masa Orde Baru, TVRI sering memutar program berjudul *Dari Desa Ke Desa* ataupun film luar yang banyak dikenal dengan nama *Flora dan Fauna*. Jenis ini bisa terbagi menjadi sub-genre yang sangat banyak:

1. Film Dokumenter Sains

Film ini biasanya ditujukan untuk publik umum yang menjelaskan tentang suatu ilmu pengetahuan tertentu misalnya dunia binatang, dunia teknologi, dunia kebudayaan, dunia tata kota, dunia lingkungan, dunia kuliner dan sebagainya.

2. Film Instruksional

Film ini dirancang khusus untuk mengajari pemirsanya bagaimana melakukan berbagai macam hal mereka ingin lakukan, mulai dari bermain gitar akustik atau gitar blues pada tingkat awal, memasang instalasi listrik, penanaman bunga yang dijamin tumbuh, menari perut untuk menurunkan berat badan, bermain rafting untuk mengarungi arung jeram dan sebagainya.

i) Buku harian / *Diary*

Maka film ber-genre ini juga mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Tentu saja sudut pandang dari tema-temanya menjadi sangat subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat dia tinggal, peristiwa yang dialami atau bahkan perlakuan kawan-kawannya terhadap dirinya.

j) Musik

Genre musik memang tidak setua genre yang lain, namun pada masa 1980 hingga sekarang, dokumenter jenis ini sangat banyak diproduksi.

k) *Association Picture Story*

Jenis dokumenter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar–gambar yang tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan editing, maka makna yang muncul dapat ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka.

l) Dokudrama

Dokudrama juga merupakan salah satu dari jenis dokumenter. Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung untuk direkonstruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan kalau memungkinkan dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Begitu pula dengan tokoh, pastinya Akan dimainkan oleh aktor yang sebisa mungkin dibuat mirip dengan tokoh aslinya.

Dari penjelasan diatas, program acara yang ingin dibuat oleh penulis yaitu Indonesia Paradise Merupakan sebuah program dokumenter seri televisi dengan gaya bertutur Laporan perjalanan.

2.2.7 Pariwisata

Menurut Yoeti (1996)

Secara etimologis kata pariwisata yang berasal dari bahasa sansekerta, sesungguhnya bukanlah berarti *tourisme* (bahasa belanda) atau *tourism* (bahasa inggris). Kata pariwisata terdiri dari dua suku kata yaitu masing-masing kata *pari* dan *wisata*.

1. *Pari* yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap.
2. *Wisata*, berarti perjalanan, berpergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata *travel* dalam bahasa inggris.

Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain. Lebih lanjut, pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan dengan tujuan dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya. Wisatawan melakukan aktivitas selama mereka tinggal di tempat tujuan wisata dan fasilitas di buat untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan (Marpaung, 2002). Menurut Murphy dalam Pitana dan Gayatri (2005), pariwisata adalah keseluruhan dari elemen elemen terkait (wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri, dan lain-lain) yang merupakan akibat dari perjalan wisata ke daerah tujuan wisata, sepanjang perjalanan tersebut dilakukan secara tidak permanen.

Selanjutnya pengertian pariwisata jika di lihat dalam Undang-undang Republik Indonesia No.9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan dalam Pasal 1 menyatakan :

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebahagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
- c. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusaha obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
- d. Kepariwisataaan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.
- e. Usaha kepariwisataan adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata, dan usaha lain yang terkait dibidang tersebut.
- f. Obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata.
- g. Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang di bangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pariwisata adalah suatu kegiatan atau perjalanan manusia yang sifatnya untuk sementara waktu yang dilakukan berdasarkan kehendaknya sendiri, dengan tujuan bukan untuk berusaha, bekerja atau menghasilkan uang, akan tetapi untuk melihat atau menikmati suatu obyek yang tidak didapatkannya dari asal tempat tinggalnya.

2.2.8 Sinematografi

Sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan gagasan. Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda. Objeknya yang sama menyebabkan peralatannya pun mirip. Perbedaanannya, peralatan dan penyampaian ide dalam fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap dan menyampaikan rangkaian gambar. Jadi, sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar, atau dalam sinematografi disebut montage.

Sinematografi sangat dekat dengan film, yakni sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpan adalah berupa *celluloid*, sejenis pita plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Pita inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi. (Kamus Istilah Televisi dan Film, 2010).

Dalam buku “The Five C’s of Cinematography” karangan Joseph V. Mascelli, A.S.C, menjelaskan lima hal dalam sinematografi. Yaitu *Angle*, Komposisi, Editing, Kontinuitas, dan *Close Up*. Lima hal tersebut adalah sebagai berikut

- a) **Angle Kamera**, adalah penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan mata penonton atau sudut dimana kamera mengambil gambar suatu objek, pemandangan atau adegan sehingga dengan sudut tertentu kita bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik, dengan perspektif yang unik dan menciptakan kesan tertentu pada adegan yang sedang ditayangkan.

Adapun tipe dari *angle* kamera adalah :

1. Objektif, adalah tipe *angle* kamera berdasarkan dari sudut pandang penonton. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi.
2. Subjektif, adalah tipe *angle* ini merekam adegan dari titik pandang seseorang. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya.
3. Point of view, adalah tipe *angle* yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. *Point of view* adalah *angle* objektif, tapi karena ia berada antara objektif dan subjektif, maka *angle* ini harus ditempatkan pada objek yang terpisah dan diberikan pertimbangan khusus.

Sedangkan penjelasan ukuran *angle* dari subjek dan tinggi kamera adalah sebagai berikut:

1. Ukuran *angle* dari subjek:
 - *Extrem Long Shot* (ELS) Sebuah *Extreme Long Shot* menggambarkan wilayah luas dari jarak yang sangat jauh.
 - *Long Shot* (LS) Sebuah *Long Shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang, dan obyek-obyek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan.

- *Medium Shot (MS)*, Pemain direkam dari lutut ke atas, atau sedikit dibawah pinggang. MS sering juga disebut sebagai *intermediate shot*, karena terletak antara *long shot* dan *close up*
- *Medium Close Up (MCU)* *Medium Close Up* diambil dari sekitar pinggang/bahu sampai di atas kepala.
- *Close up (CU)*, jika mengambil kepala, maka yang diambil hanya kepala saja.
- *Extreme Close Up (ECU)*, jika mengambil bagian kepala, maka yang di *shot* adalah bagian mata saja, atau bibir saja.

2. Tinggi Kamera:

- *Eye Level (normal Angle)* Merekam gambar dari level mata subyek. Eye level akan merekam sebuah setting dimana garis-garis vertikal akan lurus dan tidak akan saling bertemu.
- *High Angle*, adalah *Shot* yang diambil dengan kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subyek.
- *Low Angle*, adalah *Shot* yang diambil dengan kamera diarahkan ke atas (menengadah) untuk menangkap subyek.
- *Angle Plus Angle*, adalah *Angle* ganda dimana kamera tidak hanya mengambil *angle* normal atau *high angle* atau *low angle* saja, tetapi memperhitungkan kekayaan dimensi sebuah obyek. Misalnya sebuah gedung bertingkat direkam dari posisi kamera tiga perempat dan *high angle*. Kekayaannya menjadi lebih kuat.

b) Kontinuiti

Pada intinya film adalah sebuah kontinuiti. Sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis. Sebuah film harus memberikan kepada penontonnya sebuah realitas kehidupan yang nyata. Kontinuiti adalah logika sebuah film yang akan membuat film real dan meyakinkan dan membuat penonton bertahan dan hanyut dalam *story telling* sebuah film sampai akhir.

Ada beberapa jenis kontinuiti dalam sebuah film, yaitu kontinuiti waktu yang dibagi menjadi menjadi empat kategori, yaitu:

- Masa sekarang
- Masa lampau
- Masa depan
- Waktu menurut kondisi

Kemudian adalah kontinuitas ruang sinematik dan kontinuitas arah.

c) **Close up**, adalah sarana yang sangat unik dari film / video. *Close up* pada film / video memberikan kemungkinan suatu penyajian yang rinci dan detail dari suatu kejadian. Ada beberapa ukuran *shot* untuk *close up*, yaitu *medium close up*, *close up*, *extreme close up*.

d) **Komposisi**, merupakan pengaturan (arsenemen) dari unsur-unsur yang terdapat di dalam gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) di dalam sebuah *frame*.

Karena komposisi berhubungan dengan selera artistik, kesadaran emosional, pengalaman dan latar belakang pribadi juru kamera, maka komposisi tidak ditentukan dengan satu aturan yang ketat. Adapun pengaturan komposisi secara umum yang berlaku adalah sebagai berikut:

- Mengarahkan perhatian penonton pada objek atau subjek yang terpenting.
- Selalu berusaha agar gambar dalam keadaan bergerak.
- Menciptakan ilusi kedalaman.

Jenis-jenis Komposisi :

GARIS

Adalah kumpulan dari titik – titik yang beraturan maupun tidak beraturan. Fotografer yang baik menggunakan garis pada karya-karya mereka untuk membawa perhatian pengamat pada subjek utama. Garis juga dapat menimbulkan kesan kedalaman dan memperlihatkan gerak pada gambar. Ketika garis-garis itu sendiri digunakan sebagai subjek, yang terjadi adalah gambar-gambar menjadi menarik perhatian. Garis memberi kesan seolah obyek membawa mata keluar dari gambar.

Pada dasarnya garis bisa dibagi menjadi 4 jenis: horisontal, vertikal, diagonal dan lengkung. Masing-masing jenis bisa mewakili pesan dan rasa tertentu bagi mata yang melihatnya

1. Garis Horisontal

Garis horisontal memberi kesan stabilitas, tenang, permanen dan kokoh.

2. Garis Vertikal

Garis vertikal bisa merepresentasikan kesan kekuasaan dan tinggi (misalnya gedung bertingkat) serta pertumbuhan (misal pohon).

3. Garis Diagonal

Dibanding garis horisontal dan vertikal, garis diagonal bersifat lebih dinamis. Garis ini memberi nafas dalam komposisi sehingga kesannya lebih hidup.

4. Garis Kurva (lengkung)

Diantara jenis garis lain yang sifatnya formal dan kaku, garis lengkung memiliki sifat luwes dan sangat dinamis.

Framing

yakni dengan menempatkan subyek utama foto atau Point of Interest (POI) dalam posisi yang sedemikian rupa sehingga dikelilingi elemen lain dalam foto. Framing bisa dicapai salah satunya dengan menempatkan elemen foto yang jaraknya dekat dengan kamera sebagai latar depan (foreground) yang mengelilingi point of interest.

Balance

Keseimbangan atau balance merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur desain.

- e) **Editing**, adalah suatu proses memilih, mengatur dan menyusun *shot-shot* menjadi satu *scene*, menyusun dan mengatur *scene-scene* menjadi satu *sequence* yang akhirnya merupakan rangkaian *shot-shot* yang bertutur tentang suatu cerita yang utuh. Setelah melakukan proses editing, langkah selanjutnya adalah mempersiapkan narator dan ilustrator. Melakukan penyuntingan (sinergi) gambar dan suara serta memberikan narasi.

Editing Kompilasi adalah :

Penyuntingan kompilasi hanya memberikan sedikit saja problema-problema peng-klop-an, karena shot-shot tunggal mendapatkan ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan secara visual satu sama lain. Film-film jenis kompilasi tidak bentuk yang pasti selain bergerak dari yang bersifat umum ke khusus. Long shot bisa mengikuti long shot, dan sejumlah close-up yang tidak punya hubungan dengan shot-shot yang berkaitan bisa saja disisipkan. Semua aturan dalam buku mengenai editing bisa dilanggar kalau narasi bisa dimengerti dan menyajikan cerita yang masuk akal. Shot-shotnya sendiri bisa saja bergerak-gerak dalam waktu dan tempat kalau semua itu diberikan narasi dengan memuaskan.

F) Teknik Triple Take,

Teknik triple take digunakan pada action yang dapat di kontrol, dimana juru kamera bisa memulai atau bisa berhenti semuanya. Karena cara ini biasanya menggunakan kamera tunggal, cara triple take dengan sendirinya menjaga tetap terjadi penyajian film secara kontinuitas, karena cara ini akan memaksa juru kamera secara terus menerus menyertakan action dari awal dan akhir setiap shoot, memperkecil kemungkinan terjadinya sambungan yang melompat akibat hilang kontinuitas atau tidak klop.

2.2.9 Audio

Ketika membuat dokumenter sejarah, dokumenter edukasi, dokumenter ilmu pengetahuan, dan dokumenter instruksional, maka musik skoring dan narasi sangat dibutuhkan untuk memperkuat informasi. Menurut Joseph M. Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 159), film adalah sebuah media visual. Tapi dalam film modern suara memainkan peranan yang makin lama makin penting, karena sifat realitasnya yang terkini dan disini sangat mengandalkan ketiga unsur yang menjadi ramuan jalur suara yaitu efek suara, dialog dan skor musik. Unsur-unsur ini menciptakan tingkat-tingkat arti tambahan dan memberikan rangsangan nafsu dan emosional yang meningkatkan ruang lingkup, kedalaman dan intensitas pengalaman penonton hingga jauh melebihi yang dapat dicapai hanya dengan bantuan saluran visual semata.

Adapun jenis efek suara yang digunakan dalam sinematografi adalah sebagai berikut:

a) Efek Suara Sebagai Unsur Transisional

Menurut Joseph M. Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 166), suara juga merupakan unsur transisional (peralihan) yang penting dalam film. Efek suara digunakan baik untuk menunjukkan saling keterkaitan antara *shot-shot*, adegan-adegan atau *sequence-sequence*, maupun untuk membuat perubahan gambar dari *shot* atau *sequence* yang satu ke *shot* lain terasa lebih lancar dan wajar. Untuk kepentingan transisional juga dipergunakan penghubung suara (sound link) yang merupakan jembatan antara adegan atau *sequence* (perubahan waktu dan tempat) yang diciptakan dengan jalan mempergunakan suara yang serupa atau identik dalam kedua *sequence* tersebut.

b) Efek Narasi Tempelan (Voice Over Narration)

Seorang pembuat film juga dapat mempergunakan suara yang sama sekali tidak punya hubungan langsung dengan suara-suara wajar dan dialog yang terlibat dalam cerita. Suara manusia diluar layar yang disebut suara tempelan atau *voice over narration*, memiliki bermacam-macam fungsi. Yang paling sering dipakai sebagai alat pemberi penjelasan, untuk menyampaikan informasi latar belakang yang diperlukan, atau untuk

mengisi celah-celah kesinambungan yang tidak dapat disajikan secara dramatik, Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 167).

c) **Keheningan Sebagai Efek Suara**

Menurut Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 169), dalam keadaan-keadaan tertentu suatu keheningan, dimana suara tidak ada sama sekali, bisa sama efektifnya dengan efek suara yang paling kuat. Pada film yang tanpa suara, terkesan suatu ciri yang gaib, suatu kesan yang tidak wajar yang memaksa kita untuk menatap citra visual dengan lebih intensif. Karena irama alamiah dari efek-efek suara. dialog dan musik merupakan sesuatu yang sama dengan irama pernafasan. Jika irama-irama ini berhenti, akan menumbuhkan suatu rasa ketegangandan suspense yang hampir bersifat fisik. seakan-akan menahan nafas dan tidak sabar menunggu untuk bernafas kembali. Efek ini dapat dipergunakan dengan hasil yang baik sekali dalam hubungan dengan frame beku. Perubahan tiba-tiba dari gerak yang penuh keributan dan getaran ke suatu keheningan, pada suatu kebisuan yang membeku, dapat menarik perhatian untuk sesaat.

Penggunaan efek ini umumnya untuk meningkatkan kontras, dampak dan efek kejutan dari suara yang datang tiba - tiba atau yang tidak diperkirakan sama sekali yang menyusul saat-saat keheningan ini.

d) **Sifat Ritmis Efek Suara**

Efek suara merupakan hal-hal yang penting karena pola atau irama yang diciptakan, karena unsur irama suara ini seringkali sesuai dengan irama visual dan memantulkan suasana, emosi atau tempo dari peristiwa yang diperlihatkan. Dengan demikian tempo dialog dan sifat ritmis efeksuara dapat mempengaruhi tempo film sebagai suatu keseluruhan. Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 170).

e) **Skor Musik Film**

Menurut Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 173), musik mempunyai hubungan yang erat dengan film. Hingga penambahan skor musik merupakan suatu yang hampir tidak bisadielakkan. Penambahan musik merupakan suatu kombinasi yang efektif, hingga sutradaraDimitri Tiomkin(dalam Asrul Sani, 1986: 173)mengemukakan, bahwa sebuah film yang bagus sebetulnya adalah "sebuah balet dengan dialog". Muir Mathieson dalam buku *The Technique of Film Music* mengemukakan pandangannya dengan cara berikut: "Musik yang memiliki bentuk tersendiri, punya cara-cara untuk melaksanakan tugas yang dibebankanpadanya dengan baik, jika dinilai sebagai musik semata, dan dengan kehalusan, jika dinilai sebagai bagian dari keseluruhan film. Ia harus diterima bukan sebagai hiasan, melainkan sebagai bagian dari seluruh arsitektur", Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 173).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa musik memiliki sifat-sifat irama dan kesinambungan aliran yang mudah sekali diserasikan pada irama dasar film. Pertalian antara musik dan film ini membuat penonton dapat menerima keduanya sebagai satu kesatuan. Musik memberikan efek yang besar sekali terhadap tanggapan penonton. Musik memperkaya dan memperdalam tanggapan menyeluruh terhadap film. Hal ini dicapai dengan berbagai macam cara: Dengan jalan memperkuat atau memperdalam isi emosional dari citra visual, dengan jalan merangsang imajinasi dan rasa kinetis dan dengan jalan mencetuskan serta mengekspresikan emosi-emosi yang tidak mungkin bisa disampaikan melalui jalur-jalur visual saja. Karena musik mempunyai efek yang sangat penting dan langsung pada reaksi penonton terhadap film.

Menurut Joseph M. Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 174), musik film yang terbaik adalah musik yang melakukan berbagai fungsinya tanpa menyadarkan kita akan kehadirannya. Dengan kata lain, kalau penonton sama sekali tidak "mendengar" musik itu, maka itu berarti bahwa skor musik yang dipakai adalah baik. Oleh karena itu musik untuk skor yang "baik" tidak boleh terlalu menonjol. Karena musik yang menonjol akan mengalihkan perhatian penonton pada musik dan menyisihkan film itu sendiri.

dua fungsi dasar dan umum dari skor musik ialah untuk menciptakan irama struktural dan untuk merangsang tanggapan emosional, yang memperjelas dan memperkuat efek dari citra visual.

Skor film menciptakan rasa irama struktural baik dalam film sebagai suatu keseluruhan maupun dalam masing-masing *shot* dengan jalan mengembangkan suatu rasa gerak dan tempo yang serasi dengan gerak gambar di atas layar dan tempo sambungan editorial. Skor film juga berfungsi untuk melengkapi dan mempertajam struktur naratif dan dramatik dengan jalan merangsang tanggapan emosional, yang sejajar dengan setiap runtunan film itu sebagai keseluruhan. Oleh karena "mood" atau suasana emosional yang paling kecil tidak terasa sekalipun dapat dihidupkan, ditegakkan, dipertahankan dan diubah dengan jalan penggunaan musik film yang efektif, maka skor musik merupakan suatu pantulan yang teliti sekali dari pola-pola dan bentuk emosional sebuah film sebagai suatu keseluruhan. Ini tidak berarti bahwa irama-irama visual struktural sebuah film dapat dipisahkan dari pola-pola emosionalnya, karena keduanya terjalin dengan erat sekali dalam sebuah jaringan yang sama. Oleh karena musik film yang efektif adalah musik film yang biasanya mensejajari dan yang bersifat saling mengisi terhadap musik lainnya.

Cara yang paling mudah untuk menambahkan musik pada film ialah dengan jalan memilih sepotong musik yang dikenal (*klasik, pop folk, jazz, blues, rock* dan sebagainya) yang cocok dengan tuntutan ritmis emosional dan dramatik dari *sequence* yang dihadapi. Tapi kebanyakan sutradara lebih suka mempergunakan musik yang dirancang dan

diciptakan secara khusus untuk filmnya. Musik ini diciptakan sesudah film dan jalur efek suaranya selesai atau sementara film itu dibuat, hingga komponis dan sutradara dapat bekerja sama dalam suasana kreatif yang sama.

Musik film yang secara khusus diciptakan untuk film dibagi menjadi dua macam:

1. *Mickey Mousing*: Musik ini diberi nama demikian karna lahir dari tehnik animasi. *Mickey Mousing* adalah suatu tehnik dimana musik membuntuti gerak secara pasti dan diperhitungkan.
2. Secara umum atau *implicit*: Dalam cara ini tidak ada usaha dilakukan untuk mencapai penyocokan musik dan gerak secara tepat, di sini yang dititik beratkan adalah tanggapan umum atau menyeluruh dari mood atau suasana emosional sebuah *sequence* atau sebuah film secara keseluruhan.

Menurut Joseph M.Boggs (dalam Asrul Sani, 1986: 178), dalam film modern, musik dipergunakan untuk melaksanakan berbagai macam fungsi yang serba beragam dan rumit. Sebagian fungsi-fungsi ini bersifat khusus yaitu:

1. Untuk menutupi kelemahan atau cacat dalam sebuah film.
2. Mengisahkan kisah batin
3. Untuk memberikan kesan waktu yang tepat.
4. Untuk membayangkan peristiwa yang akan terjadi, atau untuk membina ketegangan dramatik.
5. Menambahkan lapisan arti pada citra visual
6. Menciptakan karakter.
7. Untuk mencetuskan tanggapan yang sudah terbentuk
8. Meningkatkan efek dramatik atau efek dialog.

f) **Musik Pengiring Title**

Musik yang mengiringkan title-title utama sebuah film biasanya di pergunakan untuk dua tujuan:

1. Menjelaskan secara ritmis informasi titel itu sendiri, sehingga terasa lebih menarik dari sebenarnya.
2. Musik pengiring *title* ini sangat penting artinya, karena pada tingkat permulaan inilah biasanya ditegakkan suasana umum atau nada film tersebut. Bahkan bisa mengandung unsur-unsur cerita dengan jalan mempergunakan kata-kata (syair).

2.2.10 Pencahayaan

Pada proses pengambilan gambar pencahayaan murni menggunakan cahaya dari matahari atau *day light* dan pantulan – pantulan sinar matahari pada objek benda mati maupun hidup yang berada di lokasi shooting. Dikarenakan pada film ini ingin menampilkan kesan natural dari situasi lokasi pengambilan gambar.

Day Light

Day light adalah cahaya matahari, jika diukur dengan pengukur suhu warna, maka rata – rata akan menunjukan angka 5.500 derajat kelvin atau diatasnya. Sebenarnya, cahaya bisa dikategorikan sebagai *day light* ialah cahaya yang bila diukur memakai kelvin meter menunjukan angka 3.200 derajat kelvin atau diatasnya.

Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dapat kita bagi menjadi empat golongan, yaitu sebagai berikut :

1. *Key light*,
yaitu suatu sumber cahaya yang utama, dengan intensitas yang paling besar.
2. *Fill light*,
yaitu sumber cahaya penyeimbang yang berguna mengurangi bayangan yang jatuh di sisi kiri atau kanan dari objek yang mendapat sinar dari *key light*.
3. *Back light*,
yaitu sumber cahaya yang ditempatkan di atas objek yang akan diambil gambarnya, dengan arah ke pundak atau rambut objek dengan harapan memberikan kesan tiga dimensi.
4. *Background light*,
yaitu sumber cahaya yang diarahkan ke latar belakang atau dinding di belakang objek, dengan maksud untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang.

BAB III ANALISIS MASALAH DAN URAIAN DATA

3.1 Analisis Karya Sejenis

Program	Sinematografi	Komunikasi	Tema	Keterangan
Indonesia Bagus	<i>Close-up, extreme close-up, Point of view</i>	Setiap tema berbeda dengan menggunakan bahasa daerah sesuai lokasi.	Kebudayaan	Program ini mengambil tema pariwisata tetapi objek utamanya bukan objek wisata, melainkan dari sisi kebudayaannya masyarakat dari lokasi pariwisata tersebut.
Koper & Ransel	<i>Close-up, medium close-up, wide angle, long shot</i>	Membahas dua sudut pandang liburan yang dilihat dari	Tempat liburan	Program ini lebih terfokus kepada biaya yang
		sisi <i>budgeting</i> tinggi dan <i>budgeting</i> rendah		Program ini lebih terfokus kepada biaya yang dikeluarkan untuk dapat berlibur yang dilihat dari 2 sisi, antara koper yang memiliki <i>budget</i> tinggi, dan ransel yang memiliki

				<i>budget rendah</i>
Jejak Petualang	<i>Close-up, medium close-up, low angle, long shot</i>	Membahas tentang tata cara <i>survival</i> , keindahan alam, dan kebudayaan suatu tempat	petualangan	Program ini lebih mengacu kepada petualangan seorang host di suatu tempat dan membahas keindahan alam sekaligus kebudayaan di tempat tersebut
Indonesia n Paradise	<i>Low angle, wide angle, point of view, close-up, medium close-up high angle, extreme close-up, change focus</i>	Membahas tentang lokasi wisata alam yang tersembunyi, dan menjadi panduan pariwisata bagi wisatawan lokal maupun asing	Surga tersembunyi di Indonesia	Yang membedakan program ini dengan program serupa lainnya adalah objek yang didatanginya, memberikan panduan perjalanan dari sisi <i>budget</i> , rute perjalanan, dan lama perjalanan. Juga sebagai media yang mengajak <i>audience</i> untuk ikut

				serta dalam pelestarian alam
--	--	--	--	---------------------------------------

3.2 Analisis Masalah

Pada proyek tugas akhir ini, permasalahan yang diangkat oleh penulis adalah bagaimana memperkenalkan objek wisata Segara Anakan yang berada di kabupaten Malang, Jawa Timur melalui media program TV dokumenter.

Segara Anakan yang berada di kabupaten Malang saat ini belum banyak terpublikasi oleh media TV yang membuat objek wisata tersebut belum banyak diketahui oleh masyarakat. Data diatas didapat oleh penulis melalui observasi langsung kepada wisatawan.

Berbagai permasalahan yang masih dijumpai yaitu masih belum banyaknya wisatawan yang mengetahui keberadaan Segara Anakan, Pulau Sempu sehingga menimbulkan rasa ingin mengenalkan objek wisata tersebut kepada wisatawan.

Dari permasalahan-permasalahan yang timbul diatas, membuat eksistensi objek wisata Segara Anakan sampai saat ini belum tersorot secara maksimal. Hal ini membuat penulis ingin memperkenalkan objek wisata Segara Anakan melalui proyek akhir dalam bentuk program TV dokumenter. Penulis juga mengharapkan tidak hanya memperkenalkan objek wisata Segara Anakan, tetapi juga sebagai ajakan kepada masyarakat untuk turut melestarikan objek wisata tersebut.

3.3 Uraian Data

Bagian ini menguraikan data-data yang diperlukan sesuai dengan topik proyek akhir (termasuk data target khalayak).

3.3.1 Judul

Judul yang di angkat adalah Tentang surga tersembunyi yang ada di Indonesia dengan format dokumenter. Program tv sebagai media informasi, dalam hal ini Program tv berfungsi untuk menyampaikan pesan yang ada didalamnya kepada penonton.

3.3.2 Tujuan

Tujuan dari Program Tv ini dibuat sebagai Memperkenalkan kepada masyarakat tentang objek wisata yang belum diketahui. Program Tv ini pun diproduksi untuk Sebagai media promosi pariwisata di Indonesia dan juga sebagai referensi serta panduan bagi wisatawan lokal maupun asing.

3.3.3 Format Acara

Format film ini adalah Program Tv Dokumenter. Pada Format program Tv ini mempunyai segmen-segmen sebagai pembabakan pada Program Tv dokumenter ini, akan menyajikan dan merekam tentang keindahan yang ada di Segara Anakan berdurasi 22 menit.

3.3.4 Karakter Host

Host dalam program TV dokumenter ini seorang wanita, berumur 19 tahun yang memiliki kepribadian ceria, energic, smart, dan mudah bergaul.

3.3.5 Spirit Acara

Spirit acara atau film ini adalah gambar – gambar yang artistik tentang pemandangan alam di Segara Anakan, sehingga penonton Program Tv dokumenter ini dapat mengetahui keindahan alam yang tersembunyi di Segara Anakan yang berada di Kabupaten Malang.

3.3.6 Lokasi

Lokasi yang di ambil sebagai objek penelitian adalah Segara Anakan, pulau Sempu, yang berada Kabupaten Malang, Jawa Timur.

3.3.7 Setting Lokasi

Sendang biru, pulau sempu dan segara anakan.

3.3.8 Durasi

Durasi penayangan dari Program Tv dokumenter “Sagara Anakan Pulau Sempu” ini adalah 22 menit karena standart untuk program TV dokumenter berdurasi antara 22 sampai 26 menit yang terdiri dari 3 segment.

3.3.9 Frekuensi

Tayangan tiap minggu

3.3.10 Point Program

Menyajikan tentang keindahan alam yang tersembunyi di Segara Anakan, pulau Sempu kabupaten Malang, Jawa Timur. Menginformasikan jarak tempuh, *budget*, lama perjalanan selama menuju Segara Anakan, pulau Sempu.

3.3.11 Proyeksi Tayang

Proyeksi tayang dalam program TV dokumenter ini ditayangkan di Stasiun televisi Nasional yaitu : Trans 7 dalam program acara *My trip my adventure*.

3.3.12 Jadwal Tayang

Pelaksanaan Jadwal tayang Program Tv “Indonesia Paradise” ditayangkan pada hari Minggu pagi Pukul 10.00 wib dikarekan pada hari tersebut Penonton sedang bersantai dirumah.

3.4 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan di gunakan adalah teknik observasi, dan studi dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Teknik observasi merupakan metode mengumpulkan data dengan mengamati langsung di lapangan. Proses ini berlangsung dengan pengamatan yang meliputi melihat, merekam, menghitung, mengukur, dan mencatat kejadian. Observasi bisa dikatakan merupakan kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya peneliti harus melakukan observasi yang terfokus, yaitu mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi. Jika hal itu sudah diketemukan, maka peneliti dapat menemukan tema-tema yang akan diteliti. Setidaknya, berdasarkan keterlibatan peneliti dalam interaksi dengan objek penelitiannya, terdapat dua jenis observasi (Hariwijaya 2007: 74).

Pertama, observasi partisipan, yaitu peneliti melakukan penelitian dengan cara terlibat langsung dalam interaksi dengan objek penelitiannya. Dengan kata lain, peneliti ikut berpartisipasi sebagai anggota kelompok yang diteliti. Misalnya peneliti ingin meneliti pola interaksi pekerja bangunan terjun langsung di lapangan menyamar sebagai pekerja bangunan. Kedua, observasi nonpartisipan, yaitu peneliti melakukan penelitian dengan cara tidak melibatkan dirinya dalam interaksi dengan objek penelitian. Sehingga, peneliti tidak memposisikan dirinya sebagai anggota kelompok yang diteliti. Selain dua jenis observasi tersebut, dikenal pula observasi partisipan-membership, artinya peneliti adalah anggota dari kelompok yang diteliti. Contoh yang dapat dikaji misalnya seorang wartawan meneliti pola interaksi dalam proses manajemen media di tempatnya bekerja. Beberapa teknik yang biasa dilakukan dalam observasi, antara lain: -membuat catatan anekdot, catatan informal yang digunakan pada waktu mengadakan observasi, yang berisi tentang suatu gejala atau peristiwa. Misal: tingkah laku manusia, -membuat daftar cek, daftar yang berisi catatan setiap factor secara sistematis.

Daftar cek ini dipersiapkan sebelum observasi dan dibuat sesuai dengan tujuan khusus dalam observasi, -membuat skala penilaian, skala yang digunakan untuk menetapkan penilaian secara bertingkat dan untuk mengamati kondisi data secara kualitatif. Misal: meneliti siswa dalam proses belajar mengajar, dan -memcatat dengan menggunakan alat, pencatatan yang dilakukan melalui pengamatan dengan menggunakan alat, misal: kamera, redorder, dan lain-lain. Sedangkan manfaat dari observasi itu adalah peneliti akan mampu memahami konteks data secara menyeluruh, memperoleh pengalaman langsung, dapat melihat hal-hal yang kurang diamati oleh orang lain, dapat menemukan hal-hal yang tidak terungkap saat wawancara, dapat mengungkapkan hal-hal yang ada di luar persepsi responden, dan juga dapat memperoleh kesan-kesan pribadi terhadap obyek yang diteliti (Nasution, 1988).

Kegiatan observasi dilakukan langsung di lokasi yang akan di eksekusi dengan tujuan agar dapat memahami keadaan situasi psikologis, demografis, behaviorisme penduduk setempat dan narasumber, dan geografis.

3.4.2 Studi dokumentasi

Dokumentasi Menurut McDonough dan Garrett yaitu :

“Dokumentasi adalah merupakan sejumlah bahan bukti yang terekam/tercatat yang memperlihatkan karakteristik-karakteristik dari sebagian atau semua dari suatu sistem manajemen.

termasuk di dalamnya : seluruh berkas bahan bukti tentang pilihan-pilihan ataupun keputusan-keputusan yang pernah dibuat sebelumnya selama pengkajian suatu sistem.”(maksudnya, pembinaan dan pengembangan sistem informasi manajemen).(McDonough dan Garrett, 1992 : 2).

Dalam studi dokumentasi dapat diartikan sebagai pencatatan atau perekaman suatu peristiwa/obyek yang dilanjutkan dengan kegiatan penelusuran lebih lanjut serta pengolahan atasnya sehingga menjadi sekumpulan/seberkas bahan bukti yang perlu dibuat dan ditampilkan kembali bila diperlukan pada waktunya, ataupun sebagai pelengkap atas laporan yang sedang disusunnya.

Ilmu dokumentasi itu sendiri semula berasal dari ilmu perpustakaan, dan mungkin saja ia dapat dipandang sebagai bagian dari ilmu perpustakaan itu sendiri dalam artian yang luas. Banyak teknik yang digunakan oleh para pustakawan dipandang esensial oleh para dokumentalis, walaupun pada tahap perkembangan selanjutnya oleh para dokumentalis diberikan penekanan-penekanan yang jauh berbeda dari yang semula.

Yang telah menjadi pokok argumentasinya adalah :

para dokumentalis, terutama sekali. Tidak berkepentingan atas penanganan buku-buku, pamflet, dan bahan sejenisnya sebagai unit-unit, tetapi mereka lebih banyak berkepentingan atas penyusunan/pengolahan informasi yang terkandung dalam dokumen-dokumen itu sendiri bersama-sama dengan data-data dari sumber-sumber informasi lainnya untuk dijadikan suatu kumpulan data/informasi yang baru. Dengan cara ini peneliti memperoleh suatu gambaran dan informasi yang lebih jelas.

3.5 Perencanaan Biaya

- Transportasi :

Tiketkereta (Bandung malangpulangpergi)per-orang= Rp225.000,-

Penyewaan angkutan umum pulang pergi kapasitas 9-10 orang = Rp 500.000,-

Penyewaanperahunelayanpulangpergikapasitas 10 orang = Rp 100.000,-

- Logistik :

Penyewaan kamera (4 hari)=Rp 1.200.000,-

Penyewaan tenda (4 hari) = Rp 314.000,-

konsumsi = Rp 440.000,-

- Lain-lain :

Perizinan= Rp 35.000,-

Tiketmasuk = Rp 75.000,-

Guide= Rp 100.000,-

Total dari keseluruhan biaya pembuatan Program Tv dokumenter “Indonesia Paradise ” sebesar Rp 3.439.000 budget diatas diluar perincian percetakan laporan proyek akhir ini

BAB IV IMPLEMENTASI KARYA DAN PEMBAHASAN

4.1 Karya Tugas Akhir

4.1.1 Konsep Karya

4.1.1.1 Konsep Komunikasi

Penulis membuat tugas akhir program serial TV dokumenter ini di sertai dengan teori komunikasi yaitu komunikasi massa yang pesannya bersifat umum, dan komunikasi yang terjalin adalah komunikasi satu arah dalam penyampaian pesan harus singkat dan jelas.

Program televisi memang telah menjadi sumber informasi yang cukup berperan dalam masyarakat. Televisi mampu menyebarkan berita kepada masyarakat secara serempak. acara dalam televisi semakin beragam, mulai dari news, documentaries, talk show, sports, movies, game show, variety shows, animation dan lain-lain. Kini semua program dalam televisi dikemas sedemikian rupa sehingga menarik perhatian massa. Khalayak memiliki peran aktif dalam berinteraksi dengan media massa. Khalayak juga bebas memilih program yang dapat memenuhi kebutuhan mereka. Didalam visualisasi membantu memperjelas informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan apa yang bisa diperoleh masyarakat dari segi manfaat. Dalam hal ini program TV dokumenter tersebut akan memberikan efek kognitif, afektif dan efek behavioral.

4.1.1.2 Konsep Kreatif

Program segmen 1 :

Merupakan segmen awal yang berisikan tentang pengantar dari program ini, hal ini dilakukan agar pemirsa mengetahui isi konten apa saja yang ada dalam program ini. Munculnya opening tune dengan gambar-gambar keindahan alam yang ada di pulau sempu dan potongan-potongan gambar cepat digunakan sebagai identitas program ini, kemudian munculnya host yang memberikan informasi dan mengajak pemirsa untuk mengikuti keseluruhan acara dari program ini. Dalam segmen satu inio host sebagai pemilik acara bercerita tentang keindahan alam yang ada di Indonesia, perjelasam tentang perjalanan dari kota malang menuju sendang biru, penjelasan tentang situasi di sendang biru, penjelasan tentang informasi di sendang biru, dan host bercerita tentang informasi yang belum diketahui oleh masyarakat, didalam segmen satu ini penonton dapat mengetahui bagaimana cara menuju lokasi sendang biru, dan didalam komunikasi, hal ini dapat di sebut dengan efek kognitif yaitu : akibat yang timbul pada diri komunikan yang bersifat informatif bagi dirinya.

Program segmen 2 :

Merupakan segmen lanjutan dimana host menjelaskan informasi mengenai pulau sempu, menjelaskan keindahan alam yang ada di pulau sempu, memberitahu kan bagaimana rute ke pulau sempu, mengajak penonton untuk menempuh keindahan alam yang ada di pulau sempu dan kegiatan apa saja yang bisa dilakukan di pulau sempu. Segmen dua ini penonton dapat merasakan keindahan alam yang ada di pulau sempu dan , dalam komunikasi disebut dengan efek afektif, yaitu bukan sekedar memberitahukan khalayak tentang sesuatu tetapi lebih dari itu khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah, dan sebagainya.

Program segmen 3 :

Dalam segmen tiga ini menjelaskan tentang keindahan alam yang ada di segara anakan, kegiatan apa saja yang dapat dilakukan di segara anakan, ajakan untuk menjaga dan melestarikan cagar alam yang ada di segara anakan. Di dalam segmen tiga ini menjelaskan tentang keindahan alam yang ada di segara anakan, fungsi penyampaian informasi yaitu memberikan informasi mengenai segara anakan, dan fungsi hiburan yaitu menyajikan kegiatan apa saja yang bisa dilakukan di segara anakan, dalam segmen ini lebih menonjolkan pada pendekatan behavioral yaitu mengajak, menjaga dan melestarikan cagar alam yang ada di segara anakan.

4.1.1.3 Konsep Visual

Segmen 1 :

A. Angle kamera

Ada tiga faktor yang menentukan angle kamera yaitu *low angle*, *normal angle*, dan *high angle*. Dalam segmen satu itu, tinggi kamera yang digunakan adalah eye level atau normal angle dengan tipe angle kamera yang digunakan adalah objektif dan subyektif, namun untuk menambah detail visualisasi penulis juga menggunakan angle point of view. Secara singkat, objektif angle merupakan angle kamera dari sudut pandang penonton, penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi (tidak mewakili siapapun). Angle Subyektif. Tipe angle yang merekam dari sudut pandang seseorang. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikan sedangkan Angle point of view. Angle yang merekam dari titik pandang pemain tertentu

Gambar 4.1

Contoh eye-level Angle pada segmen 1



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *normal angle*.
- Adegan dalam gambar ini menjelaskan bahwa *host* sedang menyapa audiens dan membuka program.
- Motivasi dalam gambar ini untuk memperkenalkan nama program dan acara.

Gambar 4.2



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *normal angle*.
- Adegan dalam gambar ini menjelaskan suasana pantai Sendang Biru.
- Motivasi dalam gambar ini untuk memperlihatkan kepada audiens suasana pantai Sendang Biru yang memiliki air laut yang berwarna biru dan pasir yang berwarna putih.

Gambar 4.3

Contoh *point of view* angle pada segmen 1



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *point of view*.
- Adegan dalam gambar ini menunjukkan perjalanan nelayan yang mengantar *host* menuju Pulau Sempu.
- Motivasi dalam gambar ini untuk memperlihatkan suasana sekitar dari sudut pandang nelayan.

B. Shot Size

Shot size yang menjadi konsep visual dalam segmen satu ini lebih banyak menggunakan ukuran shot mulai dari medium close up hingga extreme close up. Hal ini dikarenakan penulis ingin menampilkan detail-detail dari suatu objek, menampilkan ekspresi-ekspresi dari objek dan penegasan dari suatu pesan kepada penonton. Namun dalam segmen satu ini penulis juga menggunakan ukuran shot berupa long shot untuk memvisualisasikan suatu tempat seperti pantai dan air terjun.

Gambar 4.4 Contoh *Shot Size* pada segmen 1



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *camera moving*.
- Adegan dalam gambar ini menunjukkan suasana lokasi pelelangan ikan di Sendang Biru.
- Motivasi dalam gambar ini untuk memperlihatkan kepada audiens bahwa di Sendang Biru juga terdapat pelelangan ikan.

C. Komposisi

Komposisi merupakan pengaturan (aransemen) dari unsur-unsur yang terdapat di dalam gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi di dalam sebuah bingkai (frame). Dalam segmen satu ini komposisi yang penulis gunakan, adalah , rule of third

Gambar 4.5

Contoh Komposisi pada segmen 1



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *rule of third*
- Adegan dalam gambar ini menunjukkan aktivitas yang ada di Sendang Biru
- Motivasi dalam gambar ini untuk memperlihatkan suasana kehidupan masyarakat di Sendang Biru.

Segmen 2 :

A. Angle Kamera

Pada segmen kedua ini penulis masih menggunakan angle kamera eye level (normal angle) hal ini karena dalam segmen dua merupakan segmen yang menjelaskan tentang keindahan alam di pulau sempu.

Gambar 4.6

Contoh angle pada segmen 2



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *normal angle*.
- Adegan dalam gambar ini menjelaskan bahwa *host* sedang menyapa audiens.
- Motivasi dalam gambar ini untuk memberikan ruang gerak lebih kepada *host*.

Gambar 4.7



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *normal angle*.
- Adegan dalam gambar menjelaskan *host* melanjutkan perjalanan di pulau sempu.
- Motivasi dalam gambar ini memberikan ruang gerak lebih kepada *host*.

Gambar 4.8



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *extreme long shot*
- Adegan dalam gambar ini menjelaskan perjalanan menuju teluk semut (pulau sempu)
- Motivasi dalam gambar ini menunjukkan pemandangan sekitar perjalanan menuju teluk semut (pulau sempu)

B. Shot Size

Shot size yang menjadi konsep visual dalam segmen kedua ini tetap menggunakan ukuran shot medium shot hingga extreme long shot sebab dalam segmen dua ini penulis lebih banyak mengambil keindahan alam yang ada di pulau sempu.

Gambar 4.9

Contoh Shot Size segmen 2



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *long shot*.
- Adengan dalam gambar menunjukkan pemandangan samudra hindia.
- Motivasi dalam gambar ini menjelaskan kepada audience bahwa pulau sempu juga bisa menikmati keindahan samudra hindia.

Gambar 4.10



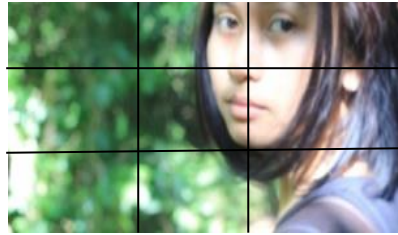
- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *Time lapse*
- Adengan dalam gambar menunjukkan pergerakan waktu.
- Motivasi dalam dalam ini memperlihatkan perpindahan waktu dari sore menuju malam hari.

C. Komposisi

Pada segmen kedua ini terdapat beberapa gambar yang menggunakan komposisi *centre* dan *rule of third* sebagai konsep visual yang penulis pilih. Hal ini karena menurut penulis, komposisi yang baik untuk mewakili keindahan dari konsep yang sudah ada adalah menggunakan komposisi tersebut, namun penetapan komposisi tersebut tidaklah mutlak karena komposisi berhubungan dengan selera artistik, kesadaran emosional, dan pengalaman pribadi dari juru kamera.

Gambar 4.11

Contoh komposisi pada segmen 2



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *rule of third*
- Adengan dalam gambar ini menunjukan ekspresi host dalam perjalanan
- Motivasi dalam dalam ini memperlihatkan kepada audience bagaimana raut wajah host dalam perjalanan.

Gambar 4.12



- Komposisi Garis
- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *long shot*
- Adegan memperlihatkan suasana pagi hari di segara anakan.
- Motivasi dalam gambar ini memperlihatkan keindahan segara anakan di pagi hari.

Segmen 3

A. Angle Kamera

Pada segmen kedua ini penulis masih menggunakan angle kamera eye level (normal angle) dan juga menggunakan angle kamera high angle hal ini karena dalam segmen dua merupakan segmen yang menjelaskan tentang keindahan alam di segara anakan.

Gambar 4.13
Contoh angle pada segmen 3



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *normal angle*
- Adegan dalam gambar ini menjelaskan bahwa *host* sedang menyapa audiens dan membuka segmen 3.
- Motivasi dalam gambar ini menjelaskan agar audience mengetahui aktivitas apa saja yang dapat dilakukan pada segmen 3.

Gambar 4.14



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *high angle*
- Adegan memperlihatkan aktifitas wisatawan di segara anakan.
- Motivasi dalam gambar ini menjelaskan bahwa di segara anakan pengunjung harus membawa tenda sendiri.

B. Shot Size

Shot size yang menjadi konsep visual dalam segmen ketiga ini menggunakan ukuran shot medium shot hingga extreme long shot sebab dalam segmen ketiga ini penulis lebih banyak mengambil keindahan alam yang ada di segara anakan.

Gambar 4.15

Contoh shot size pada segmen 3



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *point of view*
- Adegan memperlihatkan host sedang menikmati keindahan bawah laut di segara anakan
- Motivasi dalam gambar ini menunjukkan keindahan bawah laut yang di liat dari sudut pandang host.

Gambar 4.16

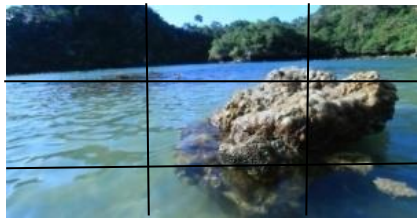


- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *Long shot*
- Adegan memperlihatkan suasana malam hari di segara anakan.
- Motivasi dalam gambar ini memberitahukan kepada audience tentang keindahan segara anakan di malam hari.

C. Komposisi

Pada segmen ketiga ini terdapat beberapa gambar yang menggunakan komposisi *centre* dan *rule of third* sebagai konsep visual yang penulis pilih. Hal ini karena menurut penulis, komposisi yang baik untuk mewakili keindahan dari konsep yang sudah ada adalah menggunakan komposisi tersebut, namun penetapan komposisi tersebut tidaklah mutlak karena komposisi berhubungan dengan selera artistik, kesadaran emosional, dan pengalaman pribadi dari juru kamera.

Gambar 4.17
Contoh komposisi pada segmen 3



- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *rule of third*
- Adegan memperlihatkan suasana pagi hari di segara anakan.
- Motivasi dalam gambar ini memperlihatkan keindahan segara anakan di pagi hari.

Gambar 4.18



- Komposisi Garis
- Dalam pengambilan gambar ini menggunakan *balance*.
- Adegan memperlihatkan suasana pagi hari di segara anakan.
- Motivasi dalam gambar ini memperlihatkan keindahan segara anakan di pagi hari.

4.1.1.4 Konsep Media

Konsep media yang ditampilkan pada program TV ini berformat dokumenter dan mempunyai 3 segmen sebagai pembabakan di dalam program TV ini, program TV dokumenter ini menyajikan dan merekam tentang keindahan alam yang ada di pulau sempu. program TV dokumenter ini diproyeksikan akan ditayangkan di TV Nasional (Trans 7 dan Metro TV) dan juga di TV Jaringan (Net tv dan Kompas tv) pada hari minggu pagi pukul 10.00 WIB.

Melalui media TV diharapkan wisata alam pulau Sempu dapat lebih dikenal, mengingat karakter media TV yang dapat menjangkau audiens dengan luas dan cepat.

4.1.2 Hasil Karya

Di dalam hasil karya program TV dokumenter *Indonesian Paradise* ini secara teknis di input media perekaman yang digunakan format *mastering file* MOV dengan ukuran resolusi 1920 x 1080 *wide screen*. Format ini kompatibel dengan aplikasi VLC, windows media player, dan gom player. Di dalam format program dokumenter *Indonesian Paradise* ini bisa diterima oleh pihak TV dengan bentuk file karena format di dalam program TV dokumenter *Indonesian Paradise* ini diformat dengan MOV PAL DVD.

4.2 Pembahasan

Di dalam karya yang diciptakan yaitu tentang objek pariwisata alam yang belum terkenal, di program TV dokumenter ini dibutuhkan media yang sesuai untuk mensosialisasikan objek wisata tersebut agar dikenal masyarakat. Agar masyarakat mengenal objek wisata tersebut diciptakanlah program TV dengan format dokumenter yang berjudul *Indonesian Paradise*. Proses pra produksi yang dilakukan membuat sinopsis, membuat desain dan survey awal wardrobe, mencari desai dan survey awal lokasi, membuat desain dan survey awal lokasi, membuat desain dan survey awal property, melakukan rencana anggaran dan menyusun jadwal produksi pada pengambilan gambar objek wisata tersebut. Setelah melakukan pra produksi selanjutnya hal yang harus dilakukan adalah melakukan produksi, yaitu melakukan teknik perfilman, pengambilan gambar, pencahayaan pada objek wisata tersebut, setelah melakukan produksi dilakukanlah tahap pasca produksi yaitu melakukan treatment material shooting dan dilanjutkan melakukan editing dan finishing. Format dokumenter seri televisi dinilai lebih tepat untuk di tayangkan untuk itulah mengapa penulis membuat tugas akhir dengan format tersebut, dan dokumenter seri televisi ini bergenre Laporan perjalanan yaitu dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Setelah menyelesaikan hasil dari tahapan-tahapan program TV tersebut, dilakukan penayangan di TV Nasional (Metro TV dan Trans 7) dan TV Jaringan (Net TV dan Kompas TV) agar masyarakat mengetahui objek wisata tersebut.

BAB V PENUTUP

5.1 Evaluasi

Tujuan dari program dokumenter ini adalah untuk memperkenalkan pariwisata Indonesia melalui media televisi. Sebagai bagian dari upaya memperkenalkan pariwisata, pengangkatan tema ini juga memberikan ruang bagi penonton yang lebih tentang program TV dokumenter. Banyak orang Indonesia mengacuhkan pariwisata yang ada di Indonesia dan lebih bangga terhadap pariwisata luar negeri. Dengan semakin banyaknya program TV tentang pariwisata Indonesia maka akan lebih memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia, bahwa Indonesia memiliki keindahan alam yang luar biasa.

5.2 Rekomendasi

Masih banyak tempat lain di Indonesia yang mempunyai keindahan alam, untuk itu proses sosialisasi melalui program TV perlu untuk dilakukan, terutama mengangkat tempat pariwisata yang belum banyak dikenal masyarakat di Indonesia.

LAMPIRAN

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna karena penulis sendiri masih memiliki pengetahuan dan kemampuan terbatas. Ditengah keterbatasan tersebut, berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Yang tersayang kedua orang tua penulis, Chususworo., dan Sulistyorini Herawati serta adik-adik tercinta Firman Chusniardi, Sulistyo Chushartadi, dan Alfira Chuswardani yang tak pernah putus dalam memberikan doa, semangat, dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Tugas akhir ini.
2. Sahabat terbaik penulis keluarga besar Antapani F111, Davit Raydiansyah, Tomy Gunawan, Ricky Ariyandu, Elwentyasa Perkasa, Findratama, Bang Noby, Anindita Ekaputri, Restandari Sismandratama, Pangresti Sismandratama, serta semua teman yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu. Rasa terima kasih penulis yang tak terhingga untuk kalian karena telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan di Institut Manajemen Telkom.
3. Sahabat seperjuangan Tugas akhir (upil, revanda, anto, guril, akbar, andi, robi, ogi, ariesta) yang saling memberikan dukungan dan berbagi ilmu untuk kelancaran penyelesaian Tugas akhir ini.
4. Femmy Ferdiany yang telah memberikan semangat dan support dari jauh. Terimakasih banyak.
5. Akang dan Teteh dari Sekretariat IKOM yang dengan tulus memberikan kelancaran kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas akhir.

NARASI DARI ACARA INDONESIAN PARADISE

1. Narasi acara

Segmen 1

Pantai Sendang Biru adalah salah satu pantai yang terletak di Kabupaten Malang. Tepatnya di 30 Km bagian selatan Kota Malang, Sendang biru berada di kecamatan Sumbermanjing Wetan.// Dari pusat Kota Malang, dibutuhkan sekitar 2 hingga 3 jam lagi sebelum Anda tiba di Pantai Sendang Biru, yaitu titik keberangkatan terdekat menuju Pulau Sempu. Dari Pantai Sendang Biru, Anda perlu menyewa perahu yang akan membawa ke Pulau Sempu. Lebih baik lagi apabila Anda menghubungi Pos Cagar Alam Pulau Sempu di Sendang Biru „untuk mendapatkan panduan ke Pulau Sempu.// Pantai Sendang Biru berpotensi sebagai obyek wisata yang sangat indah yang bisa dikunjungi. Di samping itu, bagi mereka yang ingin menyebrang ke pulau Sempu, pasti harus melewati pantai Sendang Biru terlebih dahulu. Dengan adanya pulau Sempu ini, membuat pantai Sendang Biru memiliki ombak yang tidak terlalu besar layaknya pantai laut selatan lainnya.// Di pantai Sendang Biru ini juga dikenal sebagai tempat pendarat dan pelelangan ikan di Kota Malang. Dinamakan pantai Sendang Biru karena di pantai ini terdapat sumber mata air yang biasa disebut sebagai sendang, dan berwarna biru.// Saat ini, secara resmi pantai Sendang Biru dikelola oleh perusahaan negara milik Forestay. Untuk itu, terdapat beberapa fasilitas untuk menunjang pariwisata di Sendang Biru seperti persewaan perahu.// Di pantai Sendang Biru ini juga dikenal sebagai tempat pendarat dan pelelangan ikan di Kota Malang. Dinamakan pantai Sendang Biru karena di pantai ini terdapat sumber mata air yang biasa disebut sebagai sendang, dan berwarna biru.// Secara geografis, Pulau Sempu berada ± 90km di selatan Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pulau yang memiliki luas sekitar 877 Ha ini, merupakan sebuah cagar alam yang berada dibawah naungan Balai Konservasi Sumber Daya Alam Atau yang biasa disingkat dengan BKSDA.provinsi Jawa Timur.// Setelah kita sampai di Pantai Sendang Biru, sebelum menyeberang ke Pulau Sempu, kita harus melapor dulu ke BKSDA yg ada disana. Setelah mengantongi Surat Ijin dari BKSDA, barulah kita menuju pos nelayan yg akan menyeberangkan ke P. Sempu. Tanpa surat ijin, kita tidak akan diseberangkan oleh para nelayan disitu. Perjalanan dari Pantai Sendang Biru ke P. Sempu memakan waktu kurang lebih 15 menit.// Ada banyak pantai cantik yang dimiliki Jawa Timur, salah satunya adalah Sendang Biru. Sesuai namanya, pantai ini memiliki mata air yang berwarna biru.Sangat Cantik!// Tarif sewa perahu sekitar Rp100.000,- dengan daya tampung hingga 10 orang. Pastikan Anda menentukan jadwal penjemputan atau mintalah nomor ponsel pemilik perahu tersebut

untuk menjemput pulang.// Beberapa perahu yang pernah disewa hanya menyediakan pelampung 1 buah berupa bekas ban dalam mobil dan tanpa HT. Jangan lupa memeriksa perahu untuk mengetahui layak pakai atau tidak serta menghubungi petugas pengawas pantai atau PA (penjaga alam) sebelum berangkat.// Bila ingin berkunjung ke Pulau Sempu, maka persiapkan segala sesuatunya. Mulai alat komunikasi berupa HP dan HT serta petugas atau siapa saja yang siap dihubungi, obat-obatan P3K, dan alat keselamatan.///

SEGMENT 2

Pulau Sempu terletak di sebelah selatan Pantai Sendang Biru Kab. Malang / Dari kota Malang jarak tempuhnya kurang lebih 75 km sekitar 2 jam perjalanan.// Pulau Sempu memiliki pesona alam yang menakjubkan. Jauh dari kebisingan, dan suasananya alami. di pulau sempu tidak ada bangunan yang berdiri di pulau ini seperti tempat penginapan, restoran dan sebagainya. Ada lebih dari 80 jenis burung yang dilindungi dan hewan lain seperti babi hutan, rusa, atau langurs Jawa. Jika beruntung Anda mungkin telah menemukan jejak kaki macan tutul// Pulau Sempu dipisahkan oleh selat dari Pulau Jawa, yang juga digunakan sebagai pintu gerbang ke laut terbuka. Gelombangnya relatif tenang, cocok untuk memancing, mendayung atau berenang . Sesuai dengan peta tanah, jenis tanah di daerah pulau ini adalah senyawa litosol dan mediteran coklat kemerahan, dan termasuk pembentukan batu kapur utama.// Pulau Sempu termasuk di wilayah Pantai Sendang Biru. Sempu merupakan pulau yang difungsikan sebagai cagar alam. tentu saja disebut cagar alam / karena pulau ini hanya dihuni oleh flora dan fauna ,tidak ada manusia yang menetap di sana. Oleh sebab itu pulau ini masih sangat alami, pantai-pantai di Sempu seperti belum tersentuh manusia.//Pulau Sempu yang berdekatan dengan Samudera Hindia juga memberikan nilai plus / karena kita bisa melihat langsung keindahan Samudera Hindia di balik tebing Pulau Sempu // Sebuah pulau kecil tanpa penduduk yang terletak di bagian selatan Kabupaten Malang.// Pulau Sempu memiliki daya tarik tersendiri bagi touris domestik maupun mancanegara / karena Pulau Sempu masih sangat alami dengan keindahan alamnya yang sangat anggun dan menawan.// Datang lah ke Pulau Sempu saat musim kemarau. Jangan saat musim hujan, karena Anda akan menemukan lumpur hidup.// Sebuah pulau kecil di selatan Pulau Jawa ini merupakan salah satu asset pariwisata yang dimiliki Indonesia. Keperawanannya pun relatif terjaga / karena tergolong sebagai salah satu cagar alam yang dilindungi pemerintah Indonesia.// Cagar alam merupakan suatu kawasan suaka alam karena keadaan alamnya mempunyai keunikan tumbuhan, satwa, dan ekosistemnya. atau ekosistem tertentu yang perlu dilindungi dan perkembangannya berlangsung secara

alami.// Sebelum tahun 1998, seluruh cagar alam, termasuk Pulau Sempu, dijaga ketat oleh militer, sehingga relatif aman dari campur tangan manusia, terlebih lagi turis.// Nama Pulau Sempu sendiri sebenarnya berasal dari nama sejenis tanaman obat yang saat ini amat langka, yakni pohon Sempu. Anehnya, meski bernama pulau Sempu, tak satupun pohon Sempu yang masih berdiri di area hutan tropis maupun hutan pantai pulau itu.// Di sini, kami harus lebih berhati-hati karena jalan sangat sempit yang hanya cukup dilalui oleh satu orang, dengan dibatasi tanah tegak di sisi sebelah kiri dan tebing karang curam di sebelah kanan.// Setelah melewati hutan berlumpur selama 2 jam, mata kami langsung disergap oleh pemandangan indah air Segara Anakan yang berada di sisi sebelah kanan.//

SEGMENT 3

Segara anakan,, inilah tujuan wisata pulau Sempu. Laut kecil yang berwarna hijau, tenang, indah, dan ada lubang karang tempat air laut bermuara. Saat itu serasa pulau sempu benar-benar milik kami.// Tebing yang curam di pinggir laut, menyuguhkan deburan ombak yang menggerus tebing karang. Bukit yang tinggi ,menyuguhkan pemandangan Pulau Sempu dari atas ,dan pemandangan samudra hindia dengan pulau-pulau kecil di sekitarnya.// Salah satu lokasi favorit yang sering dikunjungi oleh wisatawan, baik domestik maupun mancanegara adalah keindahan tepi jurang Pulau Sempu. Pengunjung harap berhati-hati, karena didaerah ini dapat membahayakan keselamatan Anda sebagai pengunjung. Selain berkemah dan bermalam di Pulau Sempu, pengunjung juga dapat melakukan snorkling di segara anakan .. segara anakan memberikan nuansa tersendiri karena terumbu karangnya masih sangat alami dan belum rusak oleh tangan-tangan jahil manusia.// Perjalanan panjang untuk mencapai laguna di jantung pulau itu terbayar setelah Anda melihat pasir putih yang indah dan air biru. Di pulau sempu, tidak ada listrik, sinyal handphone dan tidak ada air minum, kecuali satu oasis tersembunyi di hutan dalam.// Puas dan bahagia, seperti itulah yang dirasakan oleh rombongan begitu sampai di Segara Anakan.// Di Sagara Anakan tidak hanya keindahan alam yang bisa kita saksikan ,,tetapi juga bisa diselingi dengan kegiatan lainnya, seperti snorkeling & berkemah// Ini dipastikan menambah pengalaman yang tak terlupakan di liburan anda. Namun Karena posisi sagara anakan yang masih sulit di jamaah manusia, maka sangat sulit untuk menemukan air payau, oleh sebab itu di anjurkan untuk para wisatawan untuk membawa persiapan air secukupnya.// jika Anda memutuskan ingin berkemah di kawasan cagar alam , pastikan untuk terlebih dahulu mendaftar di pos cagar alam. Tentunya siapkan pula segala kebutuhan logistik yang diperlukan dan peralatan berkemah lainnya. // Salah satu film yang dibintangi Leonardo Dicaprio,

The Beach yang dirilis pada tahun 2000, merupakan film yang memiliki latar belakang yang indah yakni Pulau Phi-Phi di Thailand. Pesona keindahan alamnya, memancing banyak orang untuk berkunjung kesana. Beruntunglah bagi warga Indonesia bahwa pesona keindahan alam tersebut dapat dinikmati tanpa harus terbang ke Thailand. Pulau Sempu, salah satu pulau di Indonesia yang acapkali disamakan dengan latar belakang film The Beach ini. Segara Anakan memang luar biasa indah. Seperti danau di tepi pulau. Segara Anakan bagaikan kolam renang pribadi dengan suasana pantai yg dikelilingi tebing yg tinggi. Benar-benar tertutup tebing. Sebenarnya segara Anakan ini merupakan pantai yg menghadap Samudra Hindia, tetapi karena dipisahkan oleh tebing menjadi seolah-olah terpisah dari pantai sehingga Segara anakan seperti kolam renang tertutup alami. Airnya begitu jernih dan biru serta pasirnya yang begitu putih dan indah. Ada beberapa hal yang bisa anda lakukan selama berada di segara anakan. Pertama, Anda dapat mencoba untuk tidur di luar tenda di malam hari, dan menatap bintang-bintang. Atau mengambil beberapa gambar. Kedua, anda dapat menikmati pemandangan spektakuler dari Samudera Hindia di atas karang di dekat laguna. Ketiga, anda dapat menikmati indahnya karang dan ikan hias yang dapat dilihat di segara anakan. Berhati-hatilah ketika anda sedang menikmati keindahan karang dan ikan hias di segara anakan, sebab disana juga masih banyak terdapat ikan stone fish yang berbahaya karena memiliki racun. Segara anakan memiliki kedalaman sekitar 5 meter, danau ini aman untuk kegiatan *snorkling* ataupun hanya sekedar berenang karena sudah terbebas dari ombak laut lepas Samudra Indonesia. Struktur pasir pantai yang cukup landai, ombak yang tidak terlalu besar dan keindahan pantainya banyak dimanfaatkan oleh pengunjung untuk menyegarkan diri. Namun, sangatlah wajib bagi para pengunjung untuk tetap menjaga kondisi alam disekitar Konservasi ini. Jangan pernah meninggalkan apapun, terutama sampah. Angkutlah kembali sampah buangan. Selain itu jangan pernah merusak apapun yang ada di dalam ekosistem alam tersebut, karena sangat disayangkan apabila terjadi pengrusakan.