BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepeda motor adalah kendaraan roda dua yang digerakkan oleh mesin dengan menggunakan bahan bakar. Jenis sepeda motor juga sangat beragam, yang umum diketahui oleh masyarakat adalah jenis bebek, *matic* dan *sport*. Tapi sebenarnya jenis motor jika dilihat lebih dalam lagi sangatlah beragam jenisnya. Mulai dari 1). *Cruiser,* adalah jenis motor dengan posisi stang yang lebih tinggi dengan posisi kaki yang relatif ke depan serta posisi jok yang rendah. Posisi mengemudi seperti ini bisa menciptakan kenyamanan ergonomika pada saat mengemudi. Tapi kelemahan jenis *cruiser* adalah memiliki daya belok yang terbatas karena desainnya, 2). *Dual Sport*, jenis ini memiliki posisi mesin yang tinggi serta ban dengan permukaan khusus atau biasa disebut *enduro* untuk melewati berbagai macam medan, 3). *Touring*, jenis motor yang didesain untuk kenyamanan pada perjalanan jauh, 4). *Sport Touring*, jenis ini adalah gabungan antara *touring* dan *sport*. Motor *sport touring* adalah motor yang memiliki banyak faktor-faktor kenyamanan. Sepeda motor adalah satu kendaraan yang paling banyak diminati oleh warga Negara Indonesia. Semakin berkembangnya minat motor di Indonesia membuat pabrikan motor dunia berlomba untuk menciptakan motor-motor baru yang lebih bervariatif, sehingga lebih memanjakan konsumen untuk bisa memilih motor yang sesuai dengan kebutuhan. Semakin bervariatifnya motor juga menciptakan suatu komunitas atau *club* motor tersebut, disetiap kota atau wilayah pasti terdapat *club* atau komunitas motor. Mulai dari yang sejenis hingga campuran.

Bagi sebuah *club* atau komunitas motor, *touring* adalah suatu kegiatan mengendarai motor dengan tujuan tertentu, biasanya diidentikan dengan perjalanan jauh yang bertujuan untuk mengunjungi suatu kota untuk menghadiri undangan acara dari *club* atau komunitas di kota itu atau untuk sekedar jalan-jalan berwisata ke kota tujuan tertentu. *Touring* juga merupakan suatu momen untuk bersilaturahmi dengan *bikers* dari kota lain. Tapi kebanyakan mereka melakukan

touring jarak jauh mengunjungi suatu tempat untuk bisa menyebut diri mereka *bikers* yang sebenarnya, seperti Bali dan Lombok, bahkan ada yang sampai ke Papua. Wilayah timur Indonesia memang memberikan lokasi alam yang sangat indah, tetapi mengapa tidak mencoba meng*explore* lebih dalam kota sendiri. Suatu kota atau wilayah pasti mempunyai lokasi-lokasi yang indah dan belum ter*explore* sehingga banyak orang-orang yang belum mengetahuinya.

Exploride berasal dari singkatan bahasa inggris *explore* (menjelajah) dan *ride* (mengendarai). Bahasa umum yang sering digunakan adalah "blusukan". Makna dari *explore ride* memang mirip seperti *touring*, tapi jika melihat lebih jauh maka *explore ride* adalah suatu kegiatan berkendara sambil meng*explore* alam. Biasanya *biker* yang melakukan ini memang hobi berkendara dan memiliki keinginan untuk meng*explore* alam, jadi seorang *biker* yang mempunyai keinginan tersebut menggabungkannya dengan cara *explore ride*. Tidak sama dengan *touring* yang lebih ke arah menjelajah antar kota, antar propinsi. Pencetus kegiatan ini adalah komunitas Nusantaride dengan slogan *"ride the archipelago".* Sebuah komunitas motor yang terdiri dari berbagai jenis motor dan gemar *riding* menikmati keindahan alam Indonesia.

Ciayumajakuning adalah gabungan dari 4 kota, yaitu Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan. Wilayah geografis Ciayumajakuning meliputi daerah pesisir pantai (Cirebon dan Indramayu) dan Pegunungan (Majalengka dan Kuningan) dan berada pada jalur utama pantura yang menghubungkan Jawa Barat dan Jawa Tengah. Dengan letak geografis yang seperti itu maka wilayah Ciayumajakuning memiliki banyak wilayah yang memiliki potensi alam yang bisa dikembangkan untuk tujuan pariwisata dan daya tarik bagi bagi wisatawan yang berkunjung di wilayah Ciayumajakuning.

Majalengka adalah salah satu wilayah di Ciayumajakuning yang terletak di kawasan timur Jawa Barat. Wilayah Kabupaten Majalengka di sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Indramayu, di sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Cirebon dan Kuningan, sebelah Selatan dengan Kabupaten Ciamis dan Tasikmalaya serta di sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Sumedang. Geografi Majalengka sendiri terdiri dari bagian bergelombang/berbukit dan dataran rendah. Kondisi ini memungkinkan tumbuh suburnya potensi sumber daya

alam yang melimpah. Selain potensi sumber daya alam, kondisi geografi yang seperti ini memungkinkan adanya lokasi-lokasi alam untuk dikembangkan menjadi destinasi pariwisata di Majalengka.

Di era ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin berkembang. Film merupakan salah satu media informasi penyampaian pesan yang efektif. Definisi dari film (sinema) secara harafiah adalah *Cinemathographie* yang berasal dari *Cinema + tho = phytos* (cahaya) dan *graphie = grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Definisi Film Menurut UU Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan. Film juga memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah sebagai sumber informasi dan komunikasi.

Program televisi merupakan salah satu media penyampaian informasi dan hiburan. Dengan banyaknya statiun televisi swasta dan program tayangannya menjadikan media yang efektif karena hampir setiap rumah di Indonesia pasti memiliki televisi. Tapi terkadang program yang disajikan oleh stasiun televisi tersebut monoton atau dengan kata lain itu-itu saja dan hampir sama antara satu dan lainnya meskipun masih ada beberapa program *feature* yang menarik dan mengedukasi. *Feature* adalah program televisi yang bersifat *soft news* dengan menghadirkan berita yang unik dan aktual sesuai fakta yang ada. Berbeda dari program berita yang merupakan *hard news* karena program *feature* tidak terikat waktu penayangan dan informasi yang disampaikan beragam dan fleksibel tanpa meninggalkan unsur informatif didalamnya.

Dibalik sebuah program televisi pasti terdapat peran sutradara dalam program tersebut. Menurut Naratama (2013:5), Sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang mempunyai profesi menyutradarai program acara televisi baik untuk drama maupun nondrama, dalam produksi *single* ataupun *multi-camera*. Sutradara akan terlibat mulai dari awal pasca produksi yaitu penulisan ide, pemilihan pemain, artistik dan kegitan lainnya. Pada saat produksi dan pasca

produksi keterlibatan dan peranan sutradara menjadi sangat tinggi karena ditangan sutradaralah pertanggung jawaban karya tersebut.

Berdasarkan fenomena tentang permasalahan diatas, maka penulis memutuskan untuk mengangkat perancangan sebuah *feature* dengan judul "Penyutradaraan Program *Feature Exploride* CIAYUMAJAKUNING Episode Jelajah Potensi Alam Majalengka".

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah untuk perancangan ini adalah:

a. Terdapat komunitas/*club* motor diberbagai kota.
b. Kegiatan *touring* oleh komunitas/klub motor.
c. Fenomena *explore ride* atau blusukan dikalangan komunitas/club motor.
d. Masih ada lokasi yang kurang tereksplor yang bisa dikembangkan untuk potensi wisata alam di wilayah Ciayumajakuning.
e. Film sebagai media informasi yang efektif
f. Program *feature* sebagai gaya penyampaian pesan dari film *exploride* Ciayumajakuning.

1.2.1. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam tugas akhir membuat *feature exploride* Ciayumajakuning adalah perancang memilih untuk meng*explore* Kabupaten Majalengka terlebih dahulu terutama potensi alamnya, karena wisata alam di Majalengka kurang berkembang dan jarang *biker* yang melakukan *explore ride* atau blusukan di Majalengka. Setelah selesai dengan episode tersebut akan ada 11 episode lanjutan dari *feature Exploride* Ciayumajakuning, yaitu *Exploride* Ciayumajakuning episode 1). Kuliner Majalengka, 2). Adat dan budaya Majalengka, 3). Kuliner Cirebon, 4). Budaya dan Religi Cirebon, 5). Potensi Alam Cirebon, 6). Kuliner Indramayu, 7). Telusur Pantai Indramayu, 8). Adat dan budaya Indramayu, 9). Kuliner Kuningan, 10). Potensi Alam Kuningan, 11). Adat dan budaya Kuningan. Sehingga total episode dari *Exploride* Ciayumajakuning mencapai 12 episode.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi mengenai potensi alam di Majalengka dalam program *feature Exploride* Ciayumajakuning Episode Jelajah Potensi Alam Majalengka ?
2. Bagaimana merancang *feature Exploride* Ciayumajakuning agar menarik dan informatif ?

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan tugas akhir ini adalah:

- Target *audience* dalam film dokumenter ini adalah masyarakat yang berdomisili di Ciayumajakuning, terutama *biker* dari komunitas/*club* atau masyarakat yang senang *riding*.
- *Feature* ini menggabungkan cara *riding* sambil meng*explore* potensi wisata alam.
- *Output* dari tugas akhir ini adalah *Feature Exploride* Potensi Alam Ciayumajakuning Episode Majalengka.

1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan tugas perancangan ini adalah:

1. Meng*explore* potensi wisata alam di wilayah Ciayumajakuning, terutama Majalengka.
2. Mejadikan *feature* sebagai media penyampaian informasi kegiatan *explore ride*.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat yang ingin didapatkan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

- Manfaat bagi *audience*:
    1. Mengetahui potensi alam di wilayah Majalengka melalui program *feature exploride* agar wilayah yang memiliki potensi atau daya tarik alam tersebut dapat dimanfaatkan oleh pemerintah atau warga setempat

sehingga bisa memunculkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke wilayah Majalengka.

2. Supaya *bikers* atau masyarakat yang senang menikmati perjalanan atau *riding* ke tempat yang memiliki *view* alam yang indah bisa mendapatkan informasi yang diperlukan untuk berkunjung ke lokasi yang dituju yang ada dalam wilayah Majalengka.

- Manfaat bagi peneliti:

1. Menambah keilmuan dibidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam film terutama program *feature*.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah rangkaian terstruktur dan sistematis terhadap perancangan yang akan dilakukan. Semua langkah yang dilakukan harus jelas, mulai dari awal hingga akhir.

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi literature dilakukan dengan mengumpulkan video atau film dengan tema yang berkaitan dengan penjelajahan menggunakan motor. Dari referensi video yang didapatkan, ada yang melakukan *explore ride* dengan tema-tema tertentu, seperti yang dilakukan oleh Nova Ridho; Nova *Journey* yaitu mengeksplor wisata alam, Misi sosial oleh Mario Iroth; *Wheel Story*,Misi perdamaian oleh kang JJ atau Jeffrey Polnaja; *Ride For Peace* dan Eksplorasi kebudayaan dan wisata alam Indonesia oleh Younk Tanzil; *Ring Of Fire.*

2. Observasi

Perancang melakukan observasi atau penelitian langsung dengan terjun ke lapangan untuk menemukan data yang diperlukan dan survei lokasi yang memiliki potensi alam di sekitaran wilayah Ciayumajakuning. Menurut Adler dan Adler (2009: 523) semua penelitian dunia sosial pada dasarnya menggunakan teknik observasi. Faktor terpenting dalam teknik observasi adalah *observer* (pengamat) dan orang yang diamati yang kemudian juga berfungsi sebagai pemberi informasi, yaitu informan. Observasi yang pertama

dilakukan adalah mendatangi Dinas Pariwisata di Ciayumajakuning dan komunitas-komunitas pecinta alam untuk mendapatkan data lokasi wisata atau tempat yang memiliki potensi untuk dikembangkan. Kemudian penulis melakukan survei ke lokasi dan mencatat titik koordinat serta akses jalan menuju lokasi tersebut.

3. Wawancara

Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010: 222) wawancara adalah cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok. bertujuan untuk menggali informasi yang lebih dalam mengenai suatu obyek yang sedang diteliti. Penulis melakukan wawancara terhadap warga sekitaran wilayah Majalengka, terutama warga yang dekat atau berada dilokasi yang memiliki potensi alam yang akan di*explore* untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi lokasi, jalur alternatif (jika ada) menuju ke lokasi tersebut. Selain melakukan wawancara terhadap warga, penulis juga melakukan wawancara terhadap orang di Dinas Pariwisata Ciayumajakuning untuk mendapatkan informasi dan menemukan cara agar dapat saling membantu meng*explore* wilayah yang dituju sekaligus untuk mempromosikannya dan kepada *biker* dari komunitas atau klub yang senang melakukan *riding* menjelajah alam.

1.7.2. Metode Analisis Data

Peneliti melakukan metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi, karena kegiatan *explore ride* berhubungan dengan suatu kebudayaan didaerah tertentu dan dengan kelompok tertentu yaitu komunitas/*club* motor. Etnografi adalah upaya untuk memperhatikan makna-makna tindakan dari kejadian yang menimpa orang yang ingin kita pahami. Etnografer membuat kesimpulan budaya dari tiga sumber: (1) dari yang dikatakan orang, (2) dari cara orang bertindak, dan (3) dari berbagai artefak yang digunakan orang. Dengan strategi melebur, yaitu berpartisipasi langsung dengan membuang persepsi diri sendiri. Membiarkan diri melebur menjadi satu dengan kebudayaan itu. Menurut

Roy d'Andrade dalam Spradley, dirinya telah memberikan perhatian pada strategi ini dan juga pada perlunya memahami bagaimana wawasan itu sampai kepada etnografer yang meleburkan dirinya secara total dalam masyarakat lain (1976:1979).

1.7.3. Sistematika Perancangan

Berikut ini merupakan tahapan dalam memulai proses perancangan *feature Exploride* Ciayumajakuning. Hasil dari analisis yang sudah didapatkan menjadi acuan penulis dalam membuat konsep program *feature* yang terdiri dari ide, pendekatan, gaya bertutur dan konsep visual. Dalam perancangan program *feature* ini perancang lebih dahulu melakukan beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

1. Pra Produksi

Pada proses pra produksi, yang dilakukan diawal adalah mengumpulkan semua data yang diperlukan dan riset untuk menunjang pembuatan program *feature exploride* Ciayumajakuning. Kemudian menuangkannya dalam bentuk *statement* dan *treatment.*

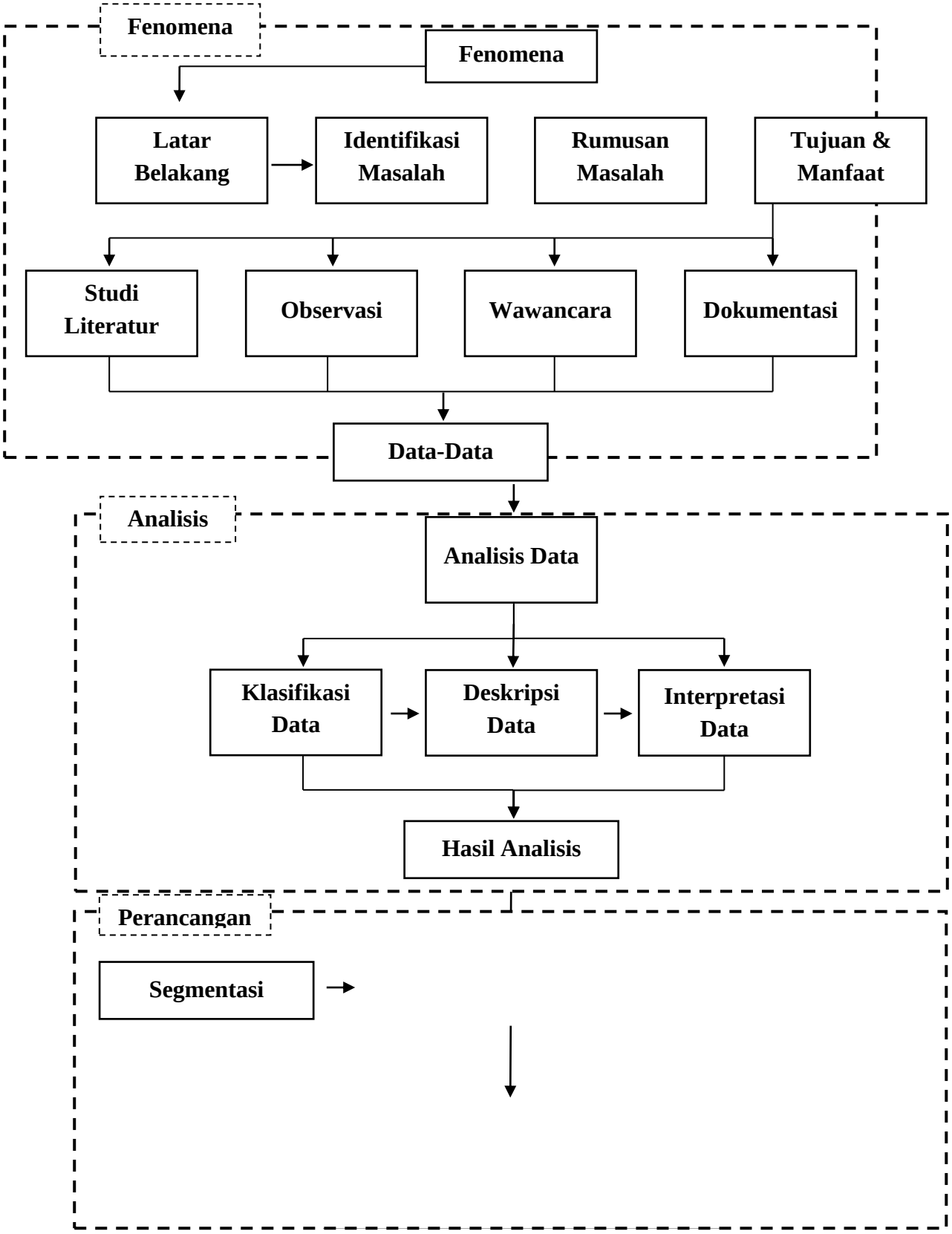
2. Produksi

Dalam proses produksi sudah mencapai tahapan pembuatan film. Pembuatan *feature exploride* Ciayumajakuning tidak membutuhkan banyak orang. Karena dapat dibuat dengan tim kecil dan melalui *Treatment* yang telah dibuat, pengambilan gambar bisa menjadi terstruktur.

3. Pasca Produksi

Pada proses ini sudah mencapai tahap akhir. Penulis melakukan editing untuk memilih *stock shot* yang akan digunakan dalam program *feature exploride* Ciayumajakuning. Ditambah dengan narasi sebagai pengantar dan menambahkan informasi.

1.8. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1. *Kerangka Perancangan*

1.9. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan secara umum latar belakang dari fenomena yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Merupakan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dasar pemikiran untuk konsep perancangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas dan interpretasi dari teori-teori yang digunakan dalam perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil *literature*, wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep dan hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam perancangan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan dan saran untuk penulis.