

KHAZANAH SUKU BUDAYA INDONESIA DENGAN *GENRE*
LAPORAN PERJALANAN PADA PENYUTRADARAAN
PROGRAM *MAGAZINE* “*HIDDEN CULTURE*”
EPISODE: SUKU DAWAN (NUSA TENGGARA TIMUR)



SKRIPSI

Oleh :

Muhamad Faiq Al Qorni

NIM 2111223032

PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 2026

Skripsi berjudul:

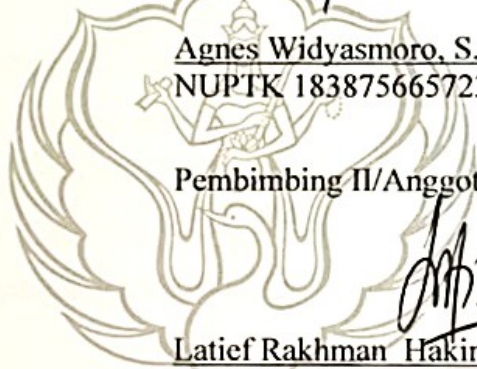
Khazanah Suku Budaya Indonesia Dengan *Genre* Laporan Perjalanan Pada Penyutradaraan Program *Magazine* “*Hidden Culture*” Episode: Suku Dawan (Nusa Tenggara Timur) diajukan oleh **Muhamad Faiq Al Qorni**, NIM 2111223032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91261), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 11 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NUPTK 1838756657230142

Pembimbing II/Anggota



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4846757658130142

Cognate/Anggota



Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum
NUPTK 1541747648231072

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK-7535745646130092

Koordinator Program Studi
S-1 Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 4846757658130142

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Faiq Al Qorni

NIM : 2111223032

Judul Skripsi : Khazanah Suku Budaya Indonesia Dengan *Genre* Laporan Perjalanan Pada Penyutradaraan Program *Magazine* “*Hidden Culture*” Episode: Suku Dawan (Nusa Tenggara Timur)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13, Mei 2026
Yang Menyatakan,



Muhamad Faiq Al Qorni
2111223032

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Faiq Al Qorni

NIM : 2111223032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Khazanah Suku Budaya Indonesia Dengan Genre Laporan Perjalanan Pada Penyutradaraan Program Magazine “Hidden Culture” Episode: Suku Dawan (Nusa Tenggara Timur)** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

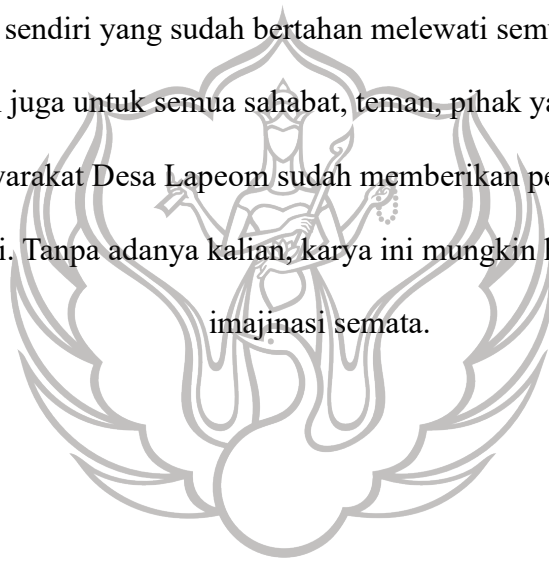
Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Mei, 2026



Muhamad Faiq Al Qorni
2111223032

Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang doanya tak pernah putus,
dan untuk diri sendiri yang sudah bertahan melewati semua proses penciptaan.

Terima kasih juga untuk semua sahabat, teman, pihak yang turut membantu
khususnya masyarakat Desa Lapeom sudah memberikan pengalaman estetik yang
bermakna ini. Tanpa adanya kalian, karya ini mungkin hanya akan menjadi
imajinasi semata.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya skripsi penciptaan karya dengan judul “Khazanah Suku Budaya di Indonesia dengan *Genre* Laporan Perjalanan pada Penyutradaraan Program Televisi *Magazine* ‘*Hidden Culture*’ Episode: Suku Dawan (Nusa Tenggara Timur)” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam proses penyusunan karya ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.;
2. Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.;
3. Koordinator Program Studi S1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.;
4. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing I;
5. Bapak Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
6. Ibu Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Penguji Ahli;
7. Ibu Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A., selaku Dosen Wali;

8. Segenap civitas akademika Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
9. Kedua orang tua, Bayu Bimastoto dan Dian Esti Tutwuri yang selalu memberikan doa dan dukungan;
10. Sahabat terdekat penulis, Jessica yang selalu *support* secara emosional;
11. Seluruh kru dalam produksi program *magazine* “*Hidden Culture*” yang telah membantu proses penciptaan karya ini;
12. Seluruh warga Desa Lapeom yang antusias membantu proses produksi serta memberikan pengalaman yang berharga;
13. Bapak Yanto, Bapak Yosan, serta teman-teman dari SMKS Katolik Kefamenanu yang memberikan banyak bantuan produksi serta ilmu yang bermanfaat;
14. Seluruh kerabat dan keluarga Usfinit yang banyak membantu;
15. Seluruh teman-teman Film dan Televisi angkatan 2021;
16. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dalam mewujudkan karya ini.

Yogyakarta 15 Mei 2026

Penulis



Muhamad Faiq Al Qorni

NIM 2111223032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Program Televisi.....	6
2. Format <i>Magazine</i>	7
3. Laporan Perjalanan.....	9
4. Khazanah Budaya.....	10
5. Penyutradaraan Televisi	11
6. Sinematografi	13
7. Pembawa Acara (<i>Host</i>)	16
8. <i>Make-up & Wardrobe</i>	16
9. <i>Editing</i>	17
B. Tinjauan Karya.....	19
1. <i>Weekend List</i>	19
2. Indonesia Bagus	21
3. <i>My Trip My Adventure</i>	23
BAB III METODE PENCIPTAAN	25

A.	Objek Penciptaan	25
1.	Tradisi Bakar Jagung dan Potong Hewan	27
2.	Adat Cium Hidung	27
3.	Bahasa Dawan	28
4.	Bangunan Lopo	29
5.	Tari Gong dan Alat Musik Gong	29
6.	Kain Tenun dan Alat Menenun	30
7.	Jagung Katemak dan Bose	31
8.	Destinasi wisata.....	32
B.	Metode Penciptaan	33
1.	Konsep Karya.....	35
2.	Desain Produksi	50
C.	Proses Perwujudan Karya	50
1.	Praproduksi	50
2.	Produksi	62
3.	Pascaproduksi.....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		72
A.	Ulasan Karya.....	72
1.	<i>Opening</i> Program	72
2.	Rubrik Pertama (<i>Tips Traveling</i>).....	74
3.	Rubrik Kedua (Eksplorasi Budaya)	81
4.	Rubrik Ketiga (Wisata dan Kuliner)	86
6.	Penerapan Format <i>Magazine</i>	89
7.	Penerapan Penyutradaraan	92
8.	Penerapan Sinematografi	98
9.	Penerapan Penyuntingan Gambar (<i>Editing</i>).....	104
B.	Pembahasan Reflektif.....	106
BAB V PENUTUP.....		108
A.	Kesimpulan	108
B.	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA		111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema <i>Genre</i> Televisi.....	7
Gambar 2.1 Poster <i>Weekend List</i>	19
Gambar 2.2 <i>Host</i> program <i>Weekend List</i>	20
Gambar 2.3 Tampilan kuliner <i>Weekend List</i>	20
Gambar 2.4 Poster Program Indonesia Bagus.....	21
Gambar 2.5 <i>Footage</i> Indonesia Bagus	22
Gambar 2.6 Segmen Kuliner Indonesia Bagus	22
Gambar 2.7 Poster <i>My Trip My Adventure</i>	23
Gambar 2.8 <i>Footage My Trip My Adventure</i>	23
Gambar 2.9 Gaya komunikasi <i>My Trip My Adventure</i>	24
Gambar 3.1 Tradisi Bakar Jagung.....	27
Gambar 3.2 Tradisi Cium Hidung.....	27
Gambar 3.3 Bangunan Lopo	29
Gambar 3.4 Tari Gong.....	29
Gambar 3.5 Kain Tenun Motif Insana.....	30
Gambar 3.6 Kegiatan Menenun Kain.....	31
Gambar 3.7 Jagung Katemak.....	31
Gambar 3.8 Pantai Tablolong.....	32
Gambar 3.9 Referensi <i>Host</i>	43
Gambar 3.10 Referensi <i>Co-Host</i>	44
Gambar 3.11 Proses Riset Tenun	54
Gambar 3.12 Tetua Adat	54
Gambar 3.13 Dokumentasi Riset Suku Dawan.....	55
Gambar 3.14 Proses Riset Suku Dawan.....	55
Gambar 3. 15 Dokumentasi Bersama Guru Sekolah	56
Gambar 3.16 Dokumentasi di SMK Katolik NTT.....	57
Gambar 3.17 Tempat Wisata Fatubraon.....	57
Gambar 3.18 <i>Casting Co-host</i>	58
Gambar 3.19 Mempersiapkan Alat	61

Gambar 3.20 Dokumentasi di Kereta.....	62
Gambar 3.21 Manajemen Alat di Kapal.....	63
Gambar 3.22 Dokumentasi <i>Take</i> di Kapal	64
Gambar 3.23 Dokumentasi Produksi	65
Gambar 3.24 Dokumentasi di Tugu Kefamenanu.....	66
Gambar 3.25 Dokumentasi di Gua Kristal.....	66
Gambar 3.26 Dokumentasi di Pantai Tablolong	67
Gambar 3.27 Dokumentasi <i>Editing Offline</i>	68
Gambar 3.28 Hasil <i>Color Grading</i>	62
Gambar 3.29 Dokumentasi Pembuatan Bumper.....	70
Gambar 3.30 Dokumentasi <i>Scoring</i> Bumper	71
Gambar 4.1 <i>Voice over Hidden Culture</i>	73
Gambar 4.2 Gambar <i>montage</i> rekap perjalanan.....	74
Gambar 4.3 Stasiun Lempuyangan.....	76
Gambar 4.4 <i>Voice over</i> kereta	76
Gambar 4.5 Kereta ekonomi Sri Tanjung.....	77
Gambar 4.6 <i>Voice over</i> rubrik tips	78
Gambar 4.7 Rubrik tips bawa bekal.....	78
Gambar 4.8 Pelabuhan Tanjung Perak	79
Gambar 4.9 <i>Montage</i> bus Kupang-Kefamenanu.....	80
Gambar 4.10 Tugu Kefamenanu	81
Gambar 4.11 Tarian Kreasi	82
Gambar 4.12 Tradisi bakar jagung dan potong ayam	83
Gambar 4.13 Tarian Gong.....	83
Gambar 4.14 Adat cium hidung	85
Gambar 4.15 Pembuatan tenun	86
Gambar 4.16 Taman <i>Ina Bo'i</i>	87
Gambar 4.17 Gua Kristal	88
Gambar 4.18 Tips agar tidak bosan.....	90
Gambar 4.19 Reaksi spontan <i>host</i>	94
Gambar 4.20 Interaksi dengan penonton	95

Gambar 4.21 Wawancara dengan tetua	95
Gambar 4.22 Segmentasi program	97
Gambar 4.23 <i>Close-up</i> Tenun	98
Gambar 4.24 Peristiwa menarik di kapal	99
Gambar 4.25 Handheld pada Tari Gong	100
Gambar 4.26 Grafis pengenalan <i>Host</i>	101
Gambar 4.27 Grafis informasi Lopo	102
Gambar 4.28 Grafis peta perjalanan	102
Gambar 4.29 <i>Establish</i> Desa Lapeom	103
Gambar 4.30 <i>Montage</i> perjalanan menuju wisata	105



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form I-VII
- Lampiran 2. Desain Produksi
- Lampiran 3. Sinopsis Per Episode
- Lampiran 4. Naskah "*Hidden Culture*"
- Lampiran 5. Dokumentasi Produksi "*Hidden Culture*"
- Lampiran 6. Dokumentasi Sidang
- Lampiran 7. Poster *Screening*
- Lampiran 8. Publikasi *Screening*
- Lampiran 9. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 10. Notulensi Diskusi *Screening*
- Lampiran 11. Daftar Pengunjung *Screening*
- Lampiran 12. Surat Keterangan Telah *Screening*
- Lampiran 13. Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 14. Biodata Penulis



**KHAZANAH SUKU BUDAYA INDONESIA DENGAN *GENRE* LAPORAN
PERJALANAN PADA PENYUTRADARAAN
PROGRAM *MAGAZINE* “*HIDDEN CULTURE*”
EPISODE: SUKU DAWAN (NUSA TENGGARA TIMUR)**

ABSTRAK

Penciptaan program ini dilatarbelakangi oleh pengaruh kemajuan teknologi dan globalisasi membuat anak muda sangat mudah mengakses budaya luar. Pada episode pertama ini, program “*Hidden Culture*” akan mengajak eksplor mengenai Suku Dawan yang merupakan salah satu suku di Nusa Tenggara Timur. Program ini memiliki tujuan sebagai sarana edukasi mengenai budaya lokal seperti adat, tradisi, pakaian adat, makanan khas, dan wisata alamnya.

Program ini dikemas dengan semenarik dan variatif melalui format *magazine* yang terdiri dari berbagai rubrik, seperti tips *traveling*, eksplorasi budaya, hingga wisata serta kuliner. *Genre* laporan perjalanan diterapkan sebagai metode utama agar bertujuan bisa menyajikan pengalaman eksplorasi langsung melalui kehadiran *host* sebagai representasi dari penonton. Serta pendekatan gaya *vlog* yang dapat membuat pembawaannya lebih santai cocok dengan anak muda sekarang yang cenderung lebih mudah bosan. *Co-host* juga diterapkan sebagai representasi budaya lokal dengan mengangkat bahasa daerah.

Hasil dari penciptaan ini dapat menunjukkan bahwa penerapan *genre* laporan perjalanan dan pendekatan *vlog*, mampu menghadirkan pengalaman mempelajari budaya dengan alur naratif yang santai, tidak kaku, tetapi tetap kronologis. Format *magazine* membuat program ini membuat lebih menarik juga memberikan edukasi.

Kata Kunci: *Program Televisi, Magazine, Laporan Perjalanan, Budaya, Nusa Tenggara Timur*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak sekali suku, bahasa, adat, tradisi, hingga budayanya. Menurut data dari Badan Pusat Statistik, hasil sensus penduduk pada tahun 2010 tercatat ada 1.331 kategori yang mencakup nama suku, sub suku, dan turunannya. Bahkan dengan keragaman suku dan budayanya tersebut, Indonesia lebih unggul daripada negara-negara sekitar. Namun, seiring perkembangan zaman, teknologi, arus globalisasi dan modernisasi menyebabkan banyak generasi muda semakin jauh dari akar budayanya sendiri. Bahkan tidak sedikit juga yang lebih menyukai budaya di luar negeri ketimbang negeri sendiri. Hal tersebut dijelaskan oleh Nuraeni & Alfian (2012:35), bahwa saat ini anak-anak, generasi muda, dan kaum dewasa, tidak lagi mempunyai rasa ketertarikan dan minat terhadap budaya asli Indonesia. Bahkan, sebagian golongan bersikap apatis dan apriori terhadap budayanya sendiri. Kondisi ini semakin diperparah dengan semakin gemarnya masyarakat mengadopsi dan bangga terhadap budaya asing.

Fenomena tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi *et al.* (2024, hlm. 23647), menunjukkan bahwa dari penelitian pada 33 orang, sebanyak 13 remaja atau 39,4% menyukai budaya lokal dan 20 orang atau 60,6% lebih menyukai budaya luar. Dari 60,6% orang yang memilih budaya luar sebanyak 33,3% memilih *Kpop* dan sisanya memilih beragam.

Menurut dari data tersebut, alasan mengapa banyak remaja memilih budaya luar yaitu karena gengsi, kurangnya rasa nasionalisme, lebih tertarik pada budaya luar, menganggap budaya luar lebih keren dan *update*, serta kurangnya ajakan pada generasi muda untuk melestarikan budaya.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan jika anak generasi muda masih kurang mendapatkan edukasi mengenai budaya lokal. Karena permasalahan utamanya pada kurangnya ketertarikan terhadap budaya lokal ditambah jarang adanya media lokal yang mampu mengemas budaya dengan lebih menarik dan interaktif sesuai perkembangan arus tren yang sedang populer. Oleh karena itu, program *magazine* berjudul "*Hidden Culture*" hadir untuk menyajikan khazanah suku budaya lokal yang pastinya unik dan jarang terekspos. Penggunaan bahasa Inggris pada judul merupakan bagian dari konsep *branding* program agar lebih menarik dan mudah diingat oleh generasi muda. Selain itu, juga menyesuaikan dengan pendekatan *vlog* dan gaya program yang lebih modern, namun isi konten program tetap berfokus pada budaya lokal.

Program bertema perjalanan dan budaya memang telah banyak diproduksi, namun masih berfokus pada penyampaian informasi terlalu berat dan monoton. Maka dari itu, implementasi *genre* laporan perjalanan pada program ini memiliki karakteristik yang kuat, yakni dapat menyampaikan informasi melalui pengalaman langsung, dengan begitu penonton tidak hanya sekedar tahu, tetapi juga ikut merasakan pengalaman tersebut. Dengan memahami fenomena yang telah terjadi, *genre* laporan perjalanan memiliki keterkaitan dan mampu menjawab permasalahan akan penyajian budaya dengan

lebih menarik, menghibur, dan interaktif. Serta masalah tentang rendahnya minat anak muda terhadap budaya lokal, dapat dipecahkan dengan penyampaian informasi melalui pengalaman yang lebih menarik dan juga lebih relevan.

Program ini memiliki orisinalitas pada objek budaya yang diangkat, seperti dalam episode pertama mengenai budaya Suku Dawan di Nusa Tenggara Timur yang masih jarang terekspos oleh media lokal maupun program televisi bertema perjalanan budaya. Sebagian besar program perjalanan cenderung berfokus menampilkan destinasi wisata dan keindahan alam dan budaya yang sudah sering dikenal masyarakat, sedangkan program ini berfokus pada budaya lokal yang belum banyak diperkenalkan secara luas. Kemudian gaya penggunaan gaya komunikasi yang santai dan spontan bertujuan untuk membangun kedekatan emosional dengan penonton terlebih anak muda sehingga edukasi budaya dapat diterima secara lebih ringan dan menarik menjadi kekuatan.

Sehingga dapat dipahami bahwa berbagai suku budaya di Indonesia perlu diangkat karena kecilnya minat belajar budaya lokal dan memberikan edukasi publik sekaligus memperkuat pelestarian budaya di tengah perkembangan zaman yang kuat. Padahal suku dan budaya di Indonesia memiliki keistimewaan yang beragam. Seperti contoh budaya Indonesia Timur, dari adat tradisi yang bermacam-macam, pakaian adat dengan motif maupun bahan yang berbeda-beda, pemandangan wisata alam yang indah dan tersebar di seluruh penjuru daerah hingga pulau-pulau, serta makanan tradisional lokal

yang rata-rata dimasak dengan rempah-rempah yang lezat dan metode masak direbus akan membuatnya lebih sehat dan lebih kaya akan kandungan gizi. Tetapi yang terpenting yaitu nilai luhur yang terkandung di dalam budaya tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, maka diproduksi program televisi “*Hidden Culture*” untuk mendokumentasikan budaya guna melestarikan agar kearifan lokalnya tetap terjaga. Serta mengedukasi generasi muda mengenai realitas tradisi budaya yang jarang diketahui. *Genre* laporan perjalanan diterapkan menjadi metode utama agar mempermudah penyampaian informasi melalui pengalaman perjalanan langsung dari *host*. Penggunaan *co-host* dari daerah suku pada episode tersebut juga bertujuan mengangkat bahasa daerah serta menjadi penghubung antara *host* sebagai representasi penonton dengan budaya yang ditampilkan. Format *magazine* dan gaya *vlog* disini digunakan untuk menonjolkan aspek menarik, membangun keterlibatan penonton dalam setiap interaksi serta penerapan rubrik yang beragam. Sehingga dapat dirumuskan pokok masalah yaitu bagaimana *genre* laporan perjalanan dapat menyajikan khazanah suku budaya Indonesia pada penyutradaraan program *magazine* “*Hidden Culture*” episode: Suku Dawan Nusa Tenggara Timur?.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memberikan informasi suku dan budaya lokal yang masih jarang diangkat;
- b. Melestarikan budaya lokal dengan mengangkat adat, tradisi, pakaian adat, dan makanan khas;
- c. Mengekspos keindahan alam dan pariwisata yang ada di berbagai daerah di Indonesia.

2. Manfaat

- a. Memberikan edukasi bagi generasi muda tentang budaya di Indonesia;
- b. Mendorong ekonomi atau pariwisata daerah setempat pada episode tersebut;
- c. Sebagai referensi atau bahan pembelajaran terkait budaya di Indonesia.

