

JURNAL

PENCIPTAAN PROGRAM *FEATURES* PERJALANAN “NGELUYUR”
EPISODE “MENGENAL KEGIGIHAN KELOMPOK NELAYAN IKAN HIAS
SAMUDRA BAKTI”

SKRIPSI KARYA SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh :
Lutfi Setiyawan
NIM: 1010470032

JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2017

PENCIPTAAN PROGRAM *FEATURES* PERJALANAN “NGELUYUR”
EPISODE “MENGENAL KEGIGIHAN KELOMPOK NELAYAN IKAN HIAS
SAMUDRA BAKTI”

Oleh : Lutfi Setiyawan (1010470032)

ABSTRAK

Tugas akhir penciptaan dengan format program *features* perjalanan mempunyai tujuan untuk memberikan pedoman perjalanan bagi seluruh penonton. Kegiatan jalan-jalan merupakan sebuah kebiasaan kalangan anak muda generasi *millenials*. Tempat wisata semakin hari semakin bertambah seiring bertambahnya populasi manusia dan kesadaran bahwasannya jalan-jalan dapat mengatasi stres atau perasaan jenuh. Terbentuknya sebuah gagasan atau konsep ”Penciptaan Program *Features* Perjalanan “Ngeluyur” Episode “Mengenal Kegigihan Nelayan Ikan Hias Samudra Bakti” diangkat dari sebuah informasi wisata yang dikembangkan oleh masyarakat nelayan Pantai Bangsring di Banyuwangi. Program Ngeluyur Episode mengenal kegigihan KNIH Samudra Bakti berisikan informasi tentang cara menangkap ikan hias didalam laut hingga informasi berbagai kegiatan konservasi para nelayan pada laut dan sekelilingnya.

Kata Kunci : Ngeluyur, *Features* Perjalanan, *Travelling*

A. Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia sangat beragam dan mempunyai keunikan. Pariwisata Indonesia dapat diunggulkan pada aspek keindahannya. Seperti sebuah peninggalan kuno Candi Borobudur hingga keindahan alam Kepulauan Raja Ampat Papua sangat indah dan menawan. Mulai dari Sabang hingga Merauke, dari wisata religi, wisata kuliner, wisata alam, wisata belanja, wisata olahraga, hingga wisata ilmiah semua ada di Indonesia. Tetapi dari semua wisata, potensi wisata alam di Indonesia sangat besar khususnya wisata kehidupan liar (*wildlife tourism*). Dalam buku “Berwisata Alam di Taman Nasional” menyebutkan bahwa ada survei pada wisatawan mancanegara yang mengunjungi Indonesia, yakni 60% diantaranya mengatakan tertarik karena alam Indonesia sangat indah (Supriatna,2014:5).

Wisata alam dapat berupa rekreasi yang melibatkan sejumlah orang untuk mengunjungi suatu tempat dan membelanjakan uangnya demi memperoleh pengalaman berinteraksi dengan komunitas biologi yang luar biasa (Supriatna,2014:3). Wisata alam juga sering dirancang dan diarahkan untuk melihat spesies *flagship* tertentu salah satunya melihat ekosistem bawah laut. Wisata alam berbasis wisata liar tidak hanya mendapatkan nilai pendidikan, tetapi nilai konservasi pun didapatkan. Para pelaku wisata alam akan menyadari pentingnya keberadaan ekosistem binatang dan tempat para binatang hidup di alam. Banyak sekali tempat wisata di Indonesia, salah satu contohnya di Pulau Jawa ada Pulau Tabuhan. Pulau Tabuhan terletak 20 km dari kota Banyuwangi, tepatnya secara administrasi berada di Desa Bangsring, Kecamatan Wongsorejo. Luas Pulau Tabuhan kira-kira 5 hektare, pemandangan kebun dan lautnya sangat mengagumkan. Batu karang menjadi rumah dari ribuan ikan, kerang, bunga karang, udang karang, dan tumbuhan laut sangat beragam. Beberapa tahun terakhir, pulau Tabuhan menjadi pilihan bagi pecintra *scuba diving* dan *snorkeling*, karena airnya sangat jernih. Butiran pasir sangat putih dan desiran ombak yang tenang membuat pulau ini serasa berada di surga. Siapapun akan dibuat betah dan ingin berlama-lama di pulau pemisah pulau Jawa dan Bali. Satu-satunya sarana transportasi menuju pulau Tabuhan adalah perahu nelayan, dapat ditempuh dalam waktu 25-30 menit dari pantai Kampe Desa Bangsring Kecamatan Wongsorejo.

Perairan pulau Tabuhan memiliki pemandangan bawah laut sangat eksotis. Terumbu karang terjaga dengan baik dan dipantau secara berkala oleh penggiat terumbu karang. Tak heran jika tampilan hamparan batu karang masih alami dapat dinikmati. Pemandangan semakin indah dengan adanya mercusuar menjulang tinggi berada di sisi Timur. Tetapi, ada cerita kelam dibalik keindahan laut disekitar pulau Tabuhan. Kurangnya kesadaran menjaga sumber daya alam menjadikan masyarakat di pulau Tabuhan membunuh bahkan merusak ekosistem laut dengan meracun dan megebom laut pada dulunya. Pada tahun 2008 terbentuklah sebuah kelompok nelayan peduli akan sumber daya alam lambat laun semakin berkurang. Para nelayan berkumpul membentuk kelompok nelayan “Samudra Bakti” untuk mencari solusi agar laut sumber mata pencaharian mereka tidak semakin rusak dan tetap lestari. Kelompok para nelayan akhirnya menemukan dan berhasil menjaga sumber daya alam laut Tabuhan. Terbukti pada Tahun 2017 terumbu karang tetap terjaga kelestariannya. Bahkan kelompok nelayan Samudra Bakti mempunyai banyak program kerja tentang memberikan informasi kepada masyarakat luas akan pentingnya menjaga dan melestarikan sumber daya alam.

Media massa ialah alat paling efektif dan strategis untuk memberikan informasi-informasi penting kepada masyarakat luas. Meningkatnya jumlah stasiun televisi memberikan alternatif beragam tontonan bagi masyarakat. Masyarakat dapat memilih atau menentukan pilihan informasi dan hiburan mereka dengan mudah. Persaingan ketat antar stasiun televisi tidak bisa terhindarkan. Hal ini memaksa stasiun televisi untuk berpikir kreatif dalam menyajikan program acara segar dan menarik bagi para pemirsanya. Masing-masing stasiun televisi berusaha memberikan gebrakan baru dengan konsep baru, tema baru, dan tokoh baru, dengan harapan merebut penonton dan *rating* tinggi. Seiring dengan makin berkembang dan beragamnya program acara televisi di Indonesia, membuat pihak stasiun televisi saling berlomba untuk menghasilkan program acara televisi diminati oleh banyak masyarakat. Beragam macam format dalam menyajikan acara di televisi, format program paling tepat untuk menyajikan keindahan dan kearifan lokal masyarakat pulau Tabuhan adalah format program *Features*.

Features merupakan konsep efektif dalam menyalurkan sebuah gagasan kepada penonton, karena sifat *features* menghadirkan informasi ringan dan tidak mendalam. *Features* adalah program acara pada televisi, membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai sudut pandang yang saling melengkapi, mengurai, menyorot secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format (Fachrudin, 2012 : 224). Dengan format penyajian disajikan secara santai, Program “*Ngeluyur*” menggunakan gaya pemaparan dengan mementingkan keindahan pada gambar sehingga masyarakat bisa menerima informasi dengan mudah. Program “*Ngeluyur*” menggunakan dasar dari program *features* perjalanan, program berisi tentang memberikan informasi bagaimana menjaga dan melestarikan potensi sumber daya alam dalam sebuah perjalanan wisata. *Features* perjalanan merupakan kisah perjalanan jurnalis atau seseorang beserta kelompoknya ke objek wisata, dengan detail merinci seluruh kebutuhan persiapan dengan konsekuensi yang diperoleh dalam sejumlah biaya (Fachrudin, 2012 :236).

B. Ide Penciptaan Karya

Berawal dari kurangnya kesadaran dan pengetahuan akan begitu berharganya sebuah sumber daya alam di sebuah pulau-pulau kecil di Indonesia. Banyak sekali eksploitasi pulau-pulau di Indonesia demi kepentingan pariwisata, tanpa memikirkan aspek konservasi yang dapat merusak sumber daya alam dan merugikan sumber daya manusianya. Maraknya eksploitasi tempat-tempat wisata berbasis alam menjadikan ide sebuah program acara tentang pengetahuan pentingnya menjaga sumber daya alam berbasis konservasi. Informasi bagi penonton tersebut dikemas dengan kreatif dalam program acara santai namun berisikan informasi penting untuk panduan penonton melakukan kegiatan liburan atau mengunjungi tempat yang ditayangkan.

Pulau Tabuhan adalah salah satu dari ribuan pulau di Indonesia dengan potensi luar biasa. Pada tahun 2014 Kabupaten Banyuwangi mulai memasarkan pulau Tabuhan kepada dunia dengan mengelola dan melakukan kegiatan dari sektor pariwisata. Sekeliling Pulau Tabuhan mempunyai potensi sumber daya alam yang menguntungkan bagi pihak nelayan di daerah Banyuwangi. Pulau Tabuhan dijaga

dan dirawat oleh kelompok nelayan ikan hias Samudra Bakti dibawah pengawasan dinas kelautan dan perikanan kabupaten Banyuwangi. Kelompok nelayan Samudra Bakti beranggotakan nelayan dan kebanyakan anggotanya dahulu ialah pelaku *illegal fishing* atau pelaku pelanggar dalam mencari ikan di laut. Para nelayan dahulu menggunakan bahan kimia berbahaya, bahkan para nelayan dahulu juga memakai bom ikan dalam mencari atau menangkap ikan dilaut. Tetapi pada tahun 2008 para nelayan bersama kelompok nelayan Samudra Bakti mulai melakukan kampanye penangkapan ikan dengan cara ramah lingkungan.

Kisah para nelayan kelompok Samudra Bakti menjadi inspirasi untuk membuat sebuah karya nantinya menjadi sebuah informasi penting untuk masyarakat luas. Dengan tujuan dapat ditonton masyarakat luas menjadikan format program *features* menjadi pilihan utama konsep karya. *Features* sendiri merupakan sebuah program berita ringan namun dikemas dengan menarik meskipun didalamnya mengangkat unsur *human interest* atau hal-hal dianggap menarik, bermanfaat, dan mendatangkan rasa simpati dan perlu diketahui masyarakat luas (Latief,2015:40). Sifat pada program *features* menjadikan program *features* merupakan format program paling efektif untuk format program yang dapat diterima masyarakat luas dengan mudah. Selain ada unsur berita, *features* juga tidak melupakan unsur hiburan supaya masyarakat tidak bosan untuk menontonnya.

Features mempunyai berbagai jenis format, salah satu format yang cocok dengan objek nelayan ikan hias Samudra Bakti ialah *features* perjalanan (*travelogue*). Pendekatan format pada aspek perjalanan ke suatu tempat dan mendapatkan berbagai informasi penting disajikan dengan format yang ringan dan santai. *Features* perjalanan menjadikan salah satu daya tarik tersendiri kepada penonton karena informasi dikemas dengan santai layaknya menikmati sebuah perjalanan. Dalam sebuah perjalanan ada beberapa keseruan dalam menemukan dan membagikan informasi kepada penonton. Dengan menggunakan satu orang pembawa acara diharapkan program *features* Ngeluyur bisa lebih ada interaksi kepada penonton, sehingga penonton lebih nyaman untuk melihat sajian informasi. Pembawa acara menggiring tersusunnya informasi supaya runtut. Untuk pembawa acara menggunakan satu orang dengan beberapa kerabat kerja yang membantu.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Membuat program *features* dengan format *features* perjalanan (*traveloque*) tentang objek ikan hias di Pulau Tabuhan dan sekelilingnya.
- b. Memberikan alternatif program acara televisi tentang pengetahuan suatu tema yang dekat dengan kehidupan kita dalam sebuah program acara *features* perjalanan.

2. Manfaat

- a. Masyarakat dapat melihat keindahan wisata di Pulau Tabuhan Banyuwangi.
- b. Memberikan informasi tentang bagaimana para nelayan pesisir pantai Banyuwangi menangkap ikan hias di dalam laut.
- c. Memperkaya pengetahuan tentang keanekaragaman dan keindahan bentang alam Indonesia melalui karya *audio visual*.

D. Objek Penciptaan

Program acara “*Ngeluyur*” ialah program televisi dengan menampilkan sebuah perjalanan salah satu orang pembawa acara ke suatu tempat dengan satu tema menarik untuk dijabarkan ke penonton. Program acara *ngeluyur* diharapkan menjadi sebuah program alternatif bagi anak-anak muda dengan cara memberikan informasi secara segar. Kemasan program *ngeluyur* mengambil konsep-konsep teknis di televisi maupun *youtube* yang banyak diminati kebanyakan anak-anak muda di Indonesia.

Program acara lebih variatif dengan menggunakan unsur-unsur informasi dan menggabungkan unsur hiburan, diharapkan menjadi daya tarik bagi penonton. Program *feature* sendiri merupakan program yang lebih leluasa untuk menggabungkan unsur berita dan hiburan dalam satu kemasan karya video. Proses pembuatan program *features* adalah dengan mengambil konsep-konsep karya sudah ada dan banyak diminati masyarakat luas dan menggabungkannya, menjadikan sebuah eksperimen kemudian menjadi karya baru dan segar. Eksperimen dapat juga mengambil konsep dari video-video pada siaran televisi kemudian mencari dan

menggabungkan dengan memperluas lingkungannya hingga ke media-media seperti internet. Internet pada tahun 2017 menjadi sebuah hal berpengaruh pada dunia audio visual, karena era modern sangat mudah sekali mencari konten-konten video beragam dan baru dengan jaringan internet.

E. Episode Mengenal Kegigihan Kelompok Nelayan Ikan Hias Samudra Bakti

Episode program *features* “Ngeluyur” pertama akan membahas tentang keadaan atau realita disekeliling pulau Tabuhan. Tepatnya tentang proses kegiatan pengelolaan sumber daya alam disekitar pulau Tabuhan, mencari ikan ialah mayoritas mata pencarian masyarakat sekitar pulau Tabuhan. Mulai dari proses dimana mencari ikan dilautan hingga proses ikan siap untuk dijual. Uniknya para nelayan di sekitar pulau Tabuhan mayoritas mencari ikan hias bukan ikan konsumsi pada kebanyakan nelayan di Indonesia.

Pulau Tabuhan sendiri terletak persis di tengah Selat Bali memisahkan Pulau Jawa dan Pulau Bali. Pulau Tabuhan masuk wilayah desa Bangsring kecamatan Wongsorejo kabupaten Banyuwangi. Pulau Tabuhan merupakan salah satu potensi pariwisata Banyuwangi. Pulau Tabuhan menyimpan pesona yang belum diketahui banyak orang. Pulau Tabuhan memiliki luas 5 hektare ini merupakan sebuah pulau kecil tidak berpenghuni berada di wilayah utara Banyuwangi.

Para nelayan ikan hias pada sekeliling Pulau Tabuhan mempunyai kelompok bernama “Kelompok Nelayan Ikan Hias Samudra Bakti” dan berdiri sejak tahun 2008. Kelompok Samudra Bakti sendiri terdiri dari masyarakat dengan mata pencarian menggatungkan hidup pada laut sekitar pulau Tabuhan, mulai dari nelayan hingga pengepul. Menjadi unik ialah ketika kelompok nelayan ikan hias ini melakukan semua proses mencari atau menjual ikan dengan memperdulikan faktor konservasi dengan menjaga sumber daya alam.

Kelompok Samudra Bakti bahkan hingga bekerja sama dengan pemerintah daerah untuk mengeluarkan aturan-aturan yang mereka gagas untuk menjaga laut supaya tetap lestari. Hal tersebut didasari karena dahulunya para nelayan melakukan proses pencarian ikan hingga menjual ikan dengan cara tidak ramah

lingkungan dan ilegal. Para nelayan tidak segan-segan melakukan pencarian ikan dengan racun potasium sianida hingga melakukan pengeboman. Hingga akhirnya para nelayan Samudra Bakti sadar akan rusaknya ekosistem laut dengan merasakan berkurangnya penghasilan, karena ikan-ikan semakin hari semakin berkurang akibat dampak racun dan bom yang membunuh ikan-ikan kecil dan merusak karang-karang atau rumah ikan di laut. Hal tersebut menjadi pokok bahasan pesan pada episode mengenal kegigihan KNIH Samudra Bakti.

F. Konsep Penyutradaraan

Konsep penyutradaraan dengan detail atau rinci dalam program acara “*Ngeluyur*” sangat diperlukan, karena program acara dipandu oleh pembawa acara yang berlatar belakang bukan seorang penyiar acara televisi dan mencoba untuk berkomunikasi dengan penonton. Konsep interaktif bertujuan untuk mampu memberikan berbagai informasi yang mereka dapat saat berlibur ke suatu tempat wisata dapat sampai kepada penonton. Program acara *Ngeluyur* menggunakan konsep acara atau pembawaan natural layaknya liburan pada umumnya. Video terlihat natural seperti kehidupan asli manusia kemudian dibagikan melalui sebuah karya audio visual. Program acara *Ngeluyur* akan mencari satu tokoh atau lebih yang menginspirasi di setiap liburannya, supaya di setiap liburan atau episodenya akan memberikan pelajaran bagi semua. Program acara *Ngeluyur* pada setiap perjalanan atau episodenya tidak terkesan bahwa acara hanya berlibur dan menikmati keindahan alam saja, namun selalu bermanfaat memberikan informasi bahkan inspirasi bagi semuanya. Konsep besar pada program *Ngeluyur* ialah dibawakan dengan santai sehingga terlihat sebagai acara ringan namun terdapat kandungan informasi yang cukup banyak dan penting.

G. Konsep Videografi

Konsep pengambilan gambar dalam program acara *features* laporan perjalanan *Ngeluyur* mengedepankan aspek keindahan untuk menarik perhatian penonton supaya tertarik untuk menonton ataupun mengunjungi tempat yang diinformasikan. Menggunakan konsep dasar natural menjadikan karya ini

mempertahankan keaslian informasi dari segi gambar maupun penokohan pada pembawaan acara. Penggunaan tone warna, kontras, maupun white balance akan disesuaikan menyerupai aslinya supaya terlihat lebih natural. Pemilihan konsep supaya terlihat natural tujuannya untuk menghasilkan persepsi penonton bahwa program acara ini bersifat faktual atau berdasarkan fakta. Untuk sudut pengambilan gambar menggunakan sudut pengambilan gambar yang sangat bervariasi dengan alasan supaya penonton tidak bosan untuk menontonnya. Gaya hidup mengabadikan moment melalui teknologi seperti *gadget* atau kamera yang kemudian berlomba-lomba mengunggah ke media sosial internet menjadikan acuan untuk menghadirkan situasi kebiasaan tersebut dalam sebuah konsep pada program ini. Muncul banyak sekali variasi sudut pengambilan gambar seperti *selfie*, *groupie* dan sudut pengambilan gambar yang lainnya. Penggunaan *Flycam* (kamera terbang) yang pada tahun 2015 menjadi sebuah trend hobi mainan yang digandrungi masyarakatpun juga akan digunakan pada program ini. Penggunaan *Drone* atau *Flycam* sangat membantu untuk menampilkan gambar situasi dengan sudut pandang yang berbeda dari biasanya.

H. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan dalam program *featureess* ini menggunakan konsep dasar pencahayaan alami dan tetap sebagian mengedepankan aspek *three point lighting* dengan menggunakan sumber cahaya alami. Sumber cahaya matahari dibantu dengan sebuah *reflector* atau alat yang biasa digunakan untuk memantulkan cahaya dapat membantu proses berjalannya pengambilan gambar. Penggunaan konsep pencahayaan tersebut akan membuat efek kedalaman pada gambar dan efek natural. Penggunaan konsep pencahayaan cahaya matahari digunakan karena sebagian besar bahkan semua pengambilan gambar dilakukan diluar studio.

I. Konsep Naskah

Penulisan naskah disusun berdasarkan riset yang dilakukan pada tahap pra produksi. Naskah pada program acara *Ngeluyur* ini dibuat layaknya program cerita dua orang liburan yang melaporkan perjalanannya melalui sebuah kamera yang

mereka bawa. Dari sebuah riset pada tahap pra produksi akan dijabarkan dan dibagi menjadi empat *segment* dan setiap *segment*nya merupakan gagasan besar diambil dari riset. Pemilihan bahasa menggunakan bahasa Indonesia yang santai dan tidak baku seperti Bahasa dalam keseharian pembawa acara.

J. Konsep *Editing*

Konsep *editing* yang digunakan lebih mengarah pada kontinuitas *editing*. *Editing* dalam program *Ngeluyur* akan menggunakan *editing* kontinu dengan perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan dan dapat pula di *pararel* dengan aksi di tempat berbeda yang tidak saling berhubungan langsung. *Editing* diskontinu biasanya terjadi pada ruang dan waktu yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu (Pratista, 2008:131). Gambar disusun berdasar pada *editing script*. *Editing* sendiri dilakukan hanya sebatas menyambung *shot* per *shot* adegan dan pemberian efek dalam adegan. Menghindari kesan *features* dan berita yang cenderung membosankan, maka digunakan teknik *cutting on beat* pada proses pascaproduksi. Ini adalah teknik pemotongan gambar berdasarkan tempo dan irama musik. Caranya audio musik dimasukan sesuai dengan gambar. Pewarnaan atau yang biasa disebut dengan *colour grading* pada program ini mungkin hanya sebatas memperbaiki atau menyamakan warna video satu dengan yang lainnya. Hal tersebut tetap mengedepankan aspek natural yang tidak dipersilahkan untuk melakukan eksplorasi warna yang berlebihan.

K. Konsep Tata Suara

Penataan suara pada program *featureess* “*Ngeluyur*” ini menggunakan konsep suara *diegetic sound* yaitu suara yang dihasilkan dari sumber suara dalam *frame*. Sehingga tetap pada konsep dasar yang mengedepankan aspek natural atau alami. Kemudian untuk penggunaan efek atau musik pada keadaan tertentu memakai musik latar belakang untuk membangun suasana pada gambar. Untuk penggunaan musik akan menggunakan musik-musik dari band-band terkenal ataupun musik dengan membuat sendiri untuk memberikan mood-mood tertentu pada gambar. Penggunaan musik dari musik band-band yang sudah memiliki ijin

dari studio rekaman dari masing-masing band nantinya akan ditulis judul lagu dan nama band beserta studio bandnya yang ditampilkan pada video. Hal tersebut untuk menghormati hak cipta dari lagu yang telah dipakai.

L. Desain Program *Features* Ngeluyur Episode Mengenal Kegigihan KNIH Samudra Bakti

Kategori	: <i>Soft news</i>
Jenis Televisi	: Televisi Publik
Nama Program	: <i>Ngeluyur</i>
Format Program	: Program <i>Features</i>
Sub Format Program	: Laporan Perjalanan
Tema Program	: Jalan-jalan
Teknik Penyajian	: <i>Tapping</i>
Target Audience	: Remaja dan Dewasa
Usia	: Semua Umur
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Kategori Produksi	: Non Studio dan Studio
Episode	: Mengenal Kegigihan KNIH Samudra Bakti
Isi	: Memberi informasi tentang Nelayan ikan hias yang berada di daerah pantai Pulau Tabuhan.
Tujuan	: Untuk memberi informasi tentang keanerakagaman tempat wisata alam di Indonesia dan bagaimana untuk menjaganya.
Sinopsis	: Key seorang pembawa acara Ngeluyur penasaran tentang bagaimana kehidupan ikan hias air laut yang dia beli kemudian pergi ke tempat para pencari ikan hias air laut dan mencari tahu.

M. Tahapan Perwujudan Karya

1. Mencari Ide

Proses pembuatan karya semua berawal dari sebuah proses pencarian ide. Ide dapat ditemukan dari berbagai hal seperti, kebiasaan, hobi, hal yang disukai maupun tidak, hal yang dekat dengan aktifitas dan kegiatan lainnya. Hobi melakukan aktifitas bepergian ke tempat wisata alam serta mengamati keadaan alam dan perilaku manusia disekitarnya, menjadikan landasan terbentuknya ide pembuatan karya program *feature* “Ngeluyur” yang memberi sajian informasi liburan berwisata alam. Dengan kesadaran bahwa masyarakat di Indonesia masih tidak peduli akan pentingnya menjaga alam, dengan terbukti masih banyak sampah dan coretan-coretan yang ditemui pada tempat-tempat wisata. Menjadikan ide atau gagasan untuk membuat sebuah program acara yang sifatnya memberikan informasi positif tentang pentingnya menjaga alam sekitar untuk tetap supaya indah. Episode mengenal kegigihan KNIH Samudra Bakti didapatkan dari sebuah perjalanan wisata dan rasa ingin tau pada tempat wisata itu sendiri. Perjalanan ke pulau Tabuhan mendapatkan banyak informasi sehingga muncul keinginan untuk riset lebih dalam.

2. Riset

Riset mendalam dilakukan setelah menentukan ide atau gagasan yang telah ditemukan. Mulai dari mengumpulkan data melalui internet, masyarakat, hingga datang langsung ke lokasi. Hal tersebut harus dilakukan untuk pedoman membuat sebuah karya sebelum melakukan pengambilan gambar. Riset dapat pula dijadikan untuk mencari informasi sedalam-dalamnya tentang objek penciptaan. Dengan data yang telah terkumpul kita bisa melakukan pembuatan dan menentukan konsep berdasarkan riset. Setelah mendapatkan objek yang dipilih untuk pembuatan karya, disini contohnya sebuah kelompok nelayan ikan hias di desa Bangsring yang *notabene* mempunyai kegiatan rutin, menjadikan team riset ikut dalam kegiatan tersebut yang tujuannya untuk mendapatkan data di lapangan sedetail-detailnya. Masuk dalam kehidupan objek juga merupakan sebuah hal yang dianggap perlu, contohnya team riset selama beberapa hari ikut menginap dilingkungan objek dan

ikut berbaur ke masyarakat yang berguna untuk kelancaran pada saat proses pengambilan gambar dilakukan. Selain mengumpulkan data, team riset juga mengumpulkan bahan untuk dipakai dalam karya, jadi tak heran jika team riset juga sudah mendapatkan *footage-footage* dari objek itu sendiri. Dari pengumpulan data yang dirasa sudah cukup, hal selanjutnya dilakukan ialah menentukan konsep.

3. Menentukan Konsep

Menentukan konsep dilakukan setelah mendapatkan data riset yang memadai, sehingga terancang sebuah program feature tentang perjalanan ke wisata alam yang berjudul “Ngeluyur”, dengan menggunakan pembawa acara untuk menyampaikan informasi liburan dengan santai. Judul Ngeluyur dipilih dari sebuah musyawarah pertemuan untuk membahas konsep mulai judul hingga produksi. Nama Ngeluyur sendiri diambil dari kata keluyur yang artinya jalan-jalan yang tak punya arah maupun tujuan. Konsep nama Ngeluyur mempunyai konotasi yang tidak baik, maka dari itu program Ngeluyur diharapkan memberikan contoh bagaimana Ngeluyur itu tetap bermanfaat. Untuk menentukan konsep itu sendiri harus melakukan berbagai tahapan dalam berdiskusi. Kerabat kerja harus bisa menentukan tujuan dan manfaat, latar belakang, hingga *segmentasi* dalam pembuatan karya sehingga dapat dirumuskan menjadi desain produksi. Pada tahap ini juga semua persiapan didiskusikan. Termasuk naskah dan *treatment* juga sudah dibicarakan. Menentukan pembawa acara sampai pembuatan jadwal dilakukan setelah semua konsep program acara tersusun hingga lengkap. Pada akhirnya seluruh team menyatakan konsep siap untuk di eksekusi pengambilan gambarnya.

4. Menyiapkan Alat

Setelah konsep semua siap, yang selanjutnya dpersiapkan ialah alat untuk produksi. Alat-alat yang dipakai pada saat produksi disiapkan terlebih dahulu pada tahap ini. Mencatat alat produksi ialah hal penting pada tahap menentukan alat perekam dengan menertimbangkan aspek biaya dan ketersediaan alat. Alat juga harus selaras dengan konsep karya. Biasanya dari terbentuknya konsep dapat diketahui semua alat apa saja yang diperlukan pada saat proses pengambilan

gambar. Dalam program feature ngeluyur hal yang pertama dilakukan pada tahapan ini ialah mencatat semua kebutuhan alat dengan semua pertimbangannya. Kemudian dilakukan pencarian ketersediaannya alat tersebut hingga dapat disimpulkan alat mana saja yang bisa dipakai dan tidak bisa dipakai pada saat produksi.

5. Rapat Produksi

Proses pembuatan karya yang melibatkan lebih dari satu orang harus melalui proses menyatukan tujuan maupun konsep. Pada proses pra produksi biasanya dilakukan dengan cara rapat atau duduk bersama membicarakan banyak hal yang berkaitan tentang proses produksi, mulai dari menentukan ide, pemilihan konsep hingga jadwal produksi. Semua kerabat kerja berkumpul dengan pegangan *treatment* dan naskah yang kemudian dilakukannya brainstorming. Setelah naskah didiskusikan Bersama, hal yang paling penting selanjutnya ialah menentukan jobdesk atau membagi tugas kepada masing-masing kerabat kerja yang berkumpul. Kemudian setelah mendapatkan siapa saja yang menerima jobdesk menjadi sutradara, penata kamera, penata suara, penata artistik, penata gambar dan produser, barulah setiap masing-masing berbicara teknis masing-masing sesuai jobdesk yang diterima. Konsep semuanya didiskusikan hingga mendapatkan gambaran bagaimana *blocking* camera, pergerakan kamera, pakaian, hingga konsep penataan gambar. Pada proses pembuatan *features* Ngeluyur sendiri rapat diadakan atau berkumpul 4x dalam seminggu. Kemudian koordinasi melalui grup di layanan aplikasi pesan dilakukan setiap hari.

6. *Hunting* Lokasi

Proses menentukan lokasi dalam *features* Ngeluyur cukup mudah, karena konsep yang diambil ialah program *travelling* atau jalan-jalan yang menampilkan informasi dari sebuah perjalanan. Perjalanan yang akan dituju sudah ditentukan yaitu di desa Bangsring dan di sekitar pulau Tabuhan, jadi hal yang perlu dilakukan ialah memilih tempat-tempat untuk kebutuhan wawancara dan pengambilan gambar studio. Lokasi yang digunakan antara lain :

7. Casting Pembawa Acara

Program *Features* Ngeluyur menggunakan satu orang tokoh atau subjek yang juga berguna untuk membawakan acara. Konsep yang digunakan juga menjadikan program *features* Ngeluyur juga program yang akan dipublikasikan lewat internet atau melalui social media yang berbasis video seperti *youtube*. Melalui diskusi yang cukup panjang akhirnya seluruh kerabat kerja sepakat untuk mencari talent atau pembawa acara yang mempunyai profesi sebagai *youtuber*. Dengan keterbatasan jumlah *youtuber* atau berdomisili di Banyuwangi sebagai tempat pembuatan karya akhirnya mendapatkan salah satu *youtuber* Banyuwangi yaitu Krenawan Estu H dengan panggilan ialah “key”. Seluruh kerabat kerja sepakat dengan memilih seorang *youtuber* karena diharapkan mempermudah jalannya proses produksi dengan terbiasanya *youtuber* membuat video kedalam *youtube*. Dan *youtuber-youtuber* sudah terbiasa didepan kamera didepan khalayak ramai atau didepan umum.

8. Rehearsal

Proses terakhir dalam pra produksi biasanya mencoba atau melakukan simulasi produksi sehingga semua kerabat kerja mendapatkan gambaran produksi sesuai jobdesk masing-masing. Pada pembuatan karya Ngeluyur proses rehearsal atau simulasi pengambilan gambar juga dimanfaatkan untuk pendekatan kepada narasumber yang akan diwawancara pada saat produksi. Pendekatan dilakukan juga kepada lingkungan produksi atau istilahnya “permisi” yang dilakukan untuk meminta izin sekaligus beradaptasi kepada masyarakat disekitar tempat produksi. Pada proses rehearsal sangat penting bagi seluruh kerabat kerja, diharapkan seluruh kerabat kerja mengikuti proses ini sehingga ketika produksi berjalan dengan lancar.

9. Melakukan Pengambilan Gambar

Produksi dipersilahkan ketika semua bahan dan persiapan sudah siap untuk melakukan kegiatan pengambilan gambar. Produksi termasuk tahap pamungkas untuk kegiatan pembuatan karya audio video, karena pada tahap produksi inilah

kegiatan pengambilan gambar dilakukan. Proses panjang ini merupakan sebuah proses yang tak bisa dilompati bahkan ditinggalkan untuk mengharapkan hasil yang maksimal. Pada proses pengambilan gambar inilah persiapan tahapan demi tahapan yang sebelumnya dilakukan akan di eksekusi. Tentunya setelah melaukan *survey* lokasi dan melakukan latihan pengambilan gambar, prosesi *shooting* pun pada tahap ini dilakukan. Pada tahap ini hampir seluruh team bekerja untuk proses perekaman, kemudian juga bersama narasumber serta pembawa acara melakukan proses ini.

10. Take Proses Pengambilan Ikan dan Shot Travelling

Pengambilan gambar pertama dilakukan berawal dari perjalanan dari pantai kampe ke tengah laut sekitar Pulau Tabuhan. Pantai Kampe sendiri berada disebelah Pantai Bangsring *Underwater*. Pantai Kampe ialah pantai tempat parkir Kapal-kapal nelayan ikan hias. Pengambilan gambar dilakukan merespon semua kegiatan pencarian ikan mulai dari berangkat dari kapal, menyiapkan alat, menyelam hingga mendapatkan ikan dan dibawa pulang. Proses pengambilan gambar merespon semua kegiatan jadi banyak kendala mulai dari posisi kamera yang terbatas oleh luasnya kapal hingga nelayan yang canggung didepan kamera. Diatas kapal pembawa acara memposisikan diri sebagai penumpang yang ingin tau proses mencari ikan hias dilaut. Pembawa acara numpang di kapal dan banyak bertanya kepada nelayan. Untuk pengambilan gambar sendiri penata kamera selalu siap dengan semua tingkah laku pembawa acara. Pengambilan gambar juga dilakukan di Pulau Tabuhan dengan menggunakan pesawat tanpa awak atau *drone* untuk mengambil gambar *landscape* situasi ditengah-tengah laut sekitar Pulau Tabuhan. Proses pengambilan gambar pada proses ini hanya memakan waktu satu hari. Kemudian dilanjutkan pada hari berikutnya pengambilan gambar wawancara.

11. Take Wawancara

Hari berikutnya ialah pengambilan gambar dan suara wawancara di tempat pengepul atau gudang penyimpanan ikan. Pengepulan atau distribusi ikan ialah proses penjualan ikan hias setelah dilakukannya penangkapan ikan oleh nelayan dilaut. Pada proses ini penata kamera hanya merespon tempat dan hanya melakukan

blocking kamera atau *blocking* posisi narasumber dan pembawa acara. Wawancara dilakukan dilain tempat, yaitu di Bangsring *Underwater*. Wawancara dengan ketua kelompok nelayan ikan hias dilakukan ditempat salah satu pusat konservasi para nelayan yang diwadahi dalam kelompok nelayan ikan hias Samudra Bakti yaitu BUNDER (Bangsring *Underwater*). Berhubung tempat ini sebuah tempat wisata, penata kamera hanya merespon semua tempat. *Blocking* kamera dengan *blocking* posisi wawancara.

12. Take Studio

Setelah melakukan proses pengambilan gambar wawancara atau juga perjalanan, hal kemudian dilakukan ialah proses *editing* cepat untuk melihat seluruh materi. Setelah materi tertata, terlihatlah semua kendala, dari cerita yang tidak nyambung hingga *shot-shot* yang bocor atau kendala teknis semua terlihat pada proses *editing* cepat. Sehingga untuk menyasati semua kendala dilakukanlah penulisan naskah untuk pengambilan gambar studio yang bertujuan untuk menyambung seluruh laporan perjalanan untuk menjadi sebuah cerita yang utuh. Di proses ini hanya mengambil gambar pembawa acara yang bercerita didepan kamera tentang perjalanan yang telah dilakukan untuk digabung dengan hasil gambar sehingga menjadi cerita yang utuh. Pada pengambilan gambar studio ini membutuhkan banyak persiapan mulai dari pemilihan lokasi, penataan lampu, hingga penataan artistik. Penataan artistik sendiri tidak menggunakan banyak properti. *Setting* hanya menggunakan latar kain berwarna hitam dan kemudian hanya ada satu *property aquarium* ikan hias air laut yang menunjukkan pembawa acara ialah mempunyai ketertarikan kepada ikan hias air laut. Kemudian untuk penataan lampu menggunakan tiga buah lampu.

13. Pengambilan Suara Narasi atau Voice over

Kemudian proses selanjutnya ialah pengambilan atau perekaman suara untuk *voice over* atau narasi pembawa acara. Proses perekaman suara dilakukan di studio yang sekaligus tempat pengambilan gambar studio. Pengambilan suara dilakukan

berbarengan dengan pengambilan gambar dimaksudkan untuk menghemat waktu, biaya maupun tenaga.

14. Menyunting Gambar

Gambar hasil kegiatan perekaman diolah sehingga bisa menjadi sebuah karya yang utuh berkesinambungan. Hasil dari pengambilan gambar yang berupa data mentah yang tidak berkesinambungan dijadikan satu sehingga menjadi sebuah karya yang runtut dan berkesinambungan. Tahap pamungkas dengan semua jerih payah tahapan-tahapan yang sudah dilewati, ini merupakan tahapan dimana seluruh hasilnya diolah menjadi satu kesatuan karya. Proses penyuntingan gambar ngeluyur yuk dilakukan juga untuk melakukan evaluasi hasil dari proses pengambilan gambar yang bilamana ada *shot-shot* atau adegan-adegan yang dirasa kurang maupun salah. Hasil dari evaluasi penyuntingan gambar akan menjadi acuan apakah *shot-shot* atau adegan-adegan yang dirasa kurang akan diambil kembali atau tidak.

15. Loading File

Pengambilan gambar dilakukan dengan kamera yang telah berbasis digital yang penyimpanannya sudah berupa sebuah *file* yang tinggal kita copy kedalam computer atau hardisk. Pada proses *loading file* hal yang perlu dilakukan ialah management *file* didalam hardisk atau computer. Pengelompokan hasil pengambilan gambar maupun suara dilakukan dengan pembuatan folder-folder yang sesuai dengan kategori, tanggal pengambilan maupun nama materinya. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan editor dalam menata gambar supaya prosesnya berjalan lancar.

16. Editing Offline

Gambar yang sudah disimpan kemudian hal yang dilakukan ialah memasukan semua gambar-gambar tersebut kedalam perangkat lunak atau *software* untuk dilakukan proses penataan sesuai alur. Gambar ditata menjadi sebuah cerita tanpa menggunakan efek untuk mempermudah dan menjadikan proses kerja computer tidak berat dan lama.

17. Editing Online

Setelah jalan cerita semua gambar tertata, hal yang dilakukan selanjutnya ialah tahapan *editing online*. *Editing online* dilakukan dengan memperhalus semua gambar yang tertata pada tahap *editing offline*. Proses ini dilakukan dengan mulai memasukan efek suara maupun efek gambar, hingga finishing semuanya.

18. Mixing Audio

Proses terakhir ialah proses dimana penata suara melakukan penataan suara mulai dari memasukan suara ilustrasi hingga mnelakukan proses *editing* suara jika dirasa ada suara-suara yang mengalami kendala teknis seperti suara kurang jelas, kurang keras maupun kurang bersih.

N. Pembahasan Karya

1. Elemen Sinematografi

a. Kamera

Pada program *features* Ngeluyur menggunakan konsep teknis muticamera, pada setup kamera menggunakan beberapa *type* kamera yang berbeda yaitu kamera *DSLR* dan kamera *Pocket Video*. Dua buah kamera dengan karakteristik yang berbeda warna menjadikan sebuah kendala yang berat untuk mencari *setting* penyamaan karakter warna. Pada setup kamera menggunakan kamera *pocket video* dengan merk *Blackmagic Pocket Cinema* dan Kamera *DSLR* dengan merk *Canon 700D*. Pada segi spesifikasi ada sebuah perbedaan yang cukup memberi kendala saat produksi yaitu besar sensor yang berbeda, kemudian mounting lensa juga berbeda sehingga tidak bias saling bertukar lensa. Perbedaan warna pada kedua kamera juga sangat kentara, dari *Blackmagic pocket cinema* yang bisa memberikan warna flat untuk mempermudah color grading sedangkan pada kamera *canon 700D* tidak bisa. Pada peralatan kamera juga ada kamera tambahan yang bersifat bukan kamera inti yaitu menggunakan *action cam* (kamera aksi) dan kamera *drone*. Berikut Tabel daftar peralatan pendukung pengambilan gambar untuk produksi *features* Ngeluyur :

b. Framing

Aspect ratio pada program *features* Ngeluyur menggunakan 16:9 dengan pertimbangan kenyamanan dan *segmentasinya* tidak hanya melalui televisi melainkan juga melalui *youtube* atau internet. Pada televisi yang format rasionya 4:3 nantinya akan diberikan *cinema scoop* supaya gambar terlihat utuh menggunakan *aspect ratio* 16:9. Kemudian untuk resolusi menggunakan resolusi *full HD* untuk penayangan pada *youtube* supaya gambar terlihat jernih.

c. Unsur Pencahayaan

Proses pembuatan program *features* Ngeluyur dilakukan dengan multicam untuk liputan diluar ruangan, dan *single-cam* untuk *shot* didalam ruangan (studio). Untuk pencahayaan ketika diluar ruangan menggunakan atau memanfaatkan *available light* atau cahaya yang tersedia dari alam contohnya cahaya matahari. Kemudian untuk pencahayaan ketika *shot* di dalam ruangan atau studio menggunakan cahaya dari bantuan lampu yang disini menggunakan 3 buah lampu LED.

2. Elemen Suara

Unsur suara begitu sangat penting dalam sebuah karya audio visual. Unsur suara sangat bisa mempengaruhi mood atau perasaan penonton ketika menonton sebuah karya. Maka pemilihan peralatan untuk digunakan merekam suara sangat diperhitungkan, karena program *features* perjalanan ini dilakukan diluar ruangan yang juga dilakukan ditengah laut yang *notabene* keadaan angin yang begitu kencang.

3. Teknik Kamera

Pada produksi program *features* Ngeluyur menggunakan beragam jenis kamera. Salah satu Teknik pengambilan gambar menggunakan pesawat tanpa awak atau yang biasa disebut dengan *drone camera*. *Drone camera* dapat mengambil objek atau gambar bisa sampai *extreme long shot*. *Drone camera* berfungsi sebagai

pengambilan gambar dengan posisi kamera yang susah dijangkau oleh tripod maupun manusia. *Drone* camera sangat berguna untuk kegiatan pengambilan gambar *travelling*, yang mempunyai mobilitas tinggi. *Drone* camera mampu merekam dengan pergerakan kamera yang cukup halus dan bisa menjangkau lokasi yang tinggi sekalipun. Selain menggunakan *Drone* Camera produksi program *features* Ngeluyur juga menggunakan kamera aksi (*action cam*). Kamera aksi sangat membantu program *features* yang mempunyai jenis yang sama yaitu program perjalanan. Dengan bantuan casing atau pelindung yang anti air, kamera aksi sangat membantu dalam pengambilan *shot* dibawah laut atau didalam air. Bentuknya yang kecil juga sangat membantu untuk mobilitas yang tinggi dalam mengambil gambar atau produksi sebuah program televisi. Sebenarnya kamera *DSLR* maupun kamera video juga dimasukan kedalam air jika ada pelindung anti airnya, tapi untuk harga pelindung anti air bisa seharga kamera itu sendiri. Maka dari itu opsi kamera aksi sangat dianjurkan karena dari segi bentuk, harga dan kualitas sangat efektif dan efisien dalam pembuatan karya video perjalanan. Kamera *drone* maupun kamera aksi semuanya bisa menghasilkan gambar dengan resolusi yang cukup besar dan mampu setara dengan resolusi pada kamera video ataupun *DSLR*.

4. Elemen *Editing*

Pada penataan gambar pada karya program *features* Ngeluyur menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere CC 2017* dan *Adobe After Effect cc 2017*. Peroses *editing* atau penyuntingan gambar sangat berperan penting dalam pembuatan karya video perjalanan. Penyuntingan gambar dilakukan untuk mengolah hasil akhir menjadi nyaman ditonton. Penyuntingan gambar juga berfungsi untuk mengolah gambar yang tidak mungkin dalam dunia nyata menjadi mungkin, misalnya menyunting gambar subjek atau objek menjadi hilang, menjadi ganda, memindah posisi dan lain sebagainya. Konsep yang dipergunakan dalam penyuntingan gambar mayoritas menggunakan Teknik *cutting on beat* atau Teknik yang pemotongan gambar yang menyesuaikan tempo dan irama musik.

O. Kesimpulan

Setiap karya kreatif audio visual harus memperoleh perlakuan khusus berdasarkan karakteristik dan spesifikasinya. Dalam program *features* kebanyakan ialah program informasi atau program berita ringan dengan menuntut kreatifitas dalam pembuatannya. Konsep pembuatan program *features* harus jelas mulai dari persiapan, produksi hingga pasca produksi. Kejelasan konsep bertujuan untuk bagaimana hasil akhir dari karya *features* sendiri. Melengkapi konsep dapat menjadikan acuan untuk memudahkan proses dalam produksi. Susunan gambar pada program *features* dapat dipersiapkan pada proses pra produksi. Seperti layaknya program cerita, program *features* juga dapat dengan mudah menata adegan atau susunan cerita dalam satu program.

Pengambilan gambar pada program *features* harus dipersiapkan dengan matang-matang. Teknis pengambilan gambar pada program *features* harus diperhitungkan dengan alat-alat bersifat praktis atau *mobile*. Program *features* merupakan sebuah program yang dapat mengeksplorasi sebuah objek dengan cara beragam dalam satu program, sehingga dibutuhkan konsep kreatif dan inovatif untuk menghasilkan konsep-konsep cara menyampaikan informasi melalui sebuah video program *features*. Pada proses pembuatan program *Ngeluyur* episode mengenal kegigihan KNIH Samudra Bakti, banyak sekali kendala dan masalah. Proses pembuatan karya pasti mempunyai banyak kendala, mulai dari kendala pada saat pra produksi, ketika produksi, hingga setelah produksi.

Kendala pada saat sebelum produksi banyak sekali seperti pemilihan talent atau pembawa acara, pemilihan crew, penjadwalan, hingga mencari alat. Produksi program *Ngeluyur* dilakukan di kota kecil yaitu Kabupaten Banyuwangi. Tantangan ketika mengerjakan video di bukan kota besar seperti Jakarta ataupun Yogyakarta sangat berat terutama untuk masalah alat. Alat sangat susah untuk dicari terutama alat untuk produksi. Kendala paling berat dalam produksi program *Ngeluyur* terletak pada *casting talent*. Pencarian pembawa acara menentukan hasil akhir, karena video hasil akhir tergantung pada pembawaan *talent* pada program acara. Pemilihan talent harus diperhitungkan dengan matang. Persiapan klasifikasi untuk mencari pembawa acara harus lengkap dan jelas. Pembawa acara menentukan

program acara bisa dibawakan dengan baik ataupun malah memperburuk konten. Pada program acara Ngeluyur terdapat masalah pada pencarian talent karena susah mencari sumber daya manusia di kota kecil untuk seorang pembawa acara. Talent didapatkan bukan seorang penyiar televisi, menjadikan kerja keras sutradara lebih untuk menjelaskan konsep cerita.

Masalah timbul meskipun persiapan sudah dipersiapkan semuanya ketika sebelum dan sesudah melakukan proses pengambilan gambar. Masalah didapatkan setelah melakukan proses editing offline dengan menyusun hasil pengambilan gambar. Hasil pengambilan gambar memiliki alur cerita tidak berkesinambungan, sehingga dibutuhkan konsep ulang untuk menyiasati masalah tersebut dengan menulis ulang naskah untuk pengambilan gambar di dalam studio. Karya program features diperlukan pemikiran kreatif dan cepat supaya karya bisa segera terselesaikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ayawaila, Gierson R. 2008. *Dokumenter dari Ide sampai Produksi*. Jakarta: FFTV-
IKJ Press.
- Darwanto, S.S, 2001. *Televisi sebagai media pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka
Pelajar
- Fachrudin, Andi. 2012. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana
- Latief, Rusman. 2015. *Siaran Televisi Non-Drama*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*, Jakarta: Grasindo.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. Bloomington : Indiana
University Press.
- Peransi, D.A. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta : FFTV-**IKJ** Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: Grasindo.
- Sunaryo. 2013. *Kamus Istilah Penyiaran Digital*. Jakarta : Broadcasting Publisher.
- Supriatna, Jana. 2014. *Berwisata Alam di Taman Nasional*. Jakarta:Yayasan
Pustaka Obor Indonesia.
- Tanzil, Candra. 2010. *Pemula Dalam Film Dokumenter: Gampang-Gampang
Susah*. Jakarta Pusat : In-Docs.
- Wibowo, Fred. 2007. *Teknik Produksi Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book
Publisher
- Wibowo, Wahyu. 2013. *Kedaulatan Frekuensi Regulasi Penyiaran, Peran KPI, dan
Konvergensi Media*. Jakarta:Kompas.

Sumber Data Online

<http://indonesia.go.id/in/sekilas-indonesia/geografi-indonesia> Diakses pada tanggal 25 Mei 2013 jam 15.11 WIB

<http://banyuwangiapik.blogspot.com/2014/08/wisata-pulau-tabuhan-banyuwangi.html> diakses pada tanggal 06 September 2014 Jam 18.23 WIB

<http://banyuwangikab.go.id/potensi-investasi/43/pulau-tabuhan.html> diakses pada tanggal 28 Juni 2013 jam 21.30 WIB

<http://travel.kompas.com/read/2014/08/08/090600727/Banyuwangi.Gelar.Kite.Surfing.di.Pulau.Tabuhan> diakses pada tanggal 06 September 2014 Jam 19.12 WIB

<http://www.malesbanget.com/travel/video/jalan-jalanmen.html> diakses pada tanggal 25 Mei 2013 pada pukul 07.34

<http://www.transcorp.tv/program/transv/mytrip.html> diakses pada tanggal 25 mei 2013 pada pukul 09.03

