

Peran Sutradara Dalam Pembuatan Karya *Feature* Berjudul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”

Deniansyah Arrizky¹, Hanoch Tahapari²

¹*Ilmu Komunikasi STIKOM Inter studi*

Jl. Wiajaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

deniansyaharrizky@gmail.com

²*Ilmu Komunikasi STIKOM Inter studi*

Jl. Wiajaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia.

nocketahapary150722@gmail.com

Abstrak. Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam yang berlimpah, seperti Kawasan puncak Bogor salah satunya yaitu Curug Cipamingkis dan Taman Fathan Hambalang, Dalam pembuatan karya akhir film *Feature* berjudul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”, menceritakan tentang perjalanan wisata yang menampilkan keindahan alam Kota Bogor. Tujuan penulisan laporan ini mengemas perjalanan wisata menjelajahi objek wisata di pinggiran kota Bogor dalam bentuk film *Feature*. Penulis menemukan manfaat dalam praktisi menambahkan keunggulan dan keindahan alam dalam suatu objek wisata saat proses penyutradaraan dalam sebuah film *Feature*. Sedangkan manfaat akademisi memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia. sutradara sebagai inti pembuatan film bisa diartikan pimpinan teratas yang bertanggung jawab dalam kegiatan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Penulis membuat karya *Feature* menggunakan metode teknik *live record*. Karya *Feature* berjudul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan” Destinasi wisata dibahas adalah Taman Fathan Hambalang dan Curug Cipamingkis. Karya film *Feature* “WEEKEND VACATION” merupakan tayangan *feature* alternatif hiburan dan informasi kepada masyarakat Indonesia khususnya penikmat tayangan-tayangan digital di *platform Youtube*. Dalam proses produksi, pencipta karya terlibat menjadi sutradara. Bertugas untuk mengarahkan *camera person*. Pencipta karya sebagai sutradara pada film *Feature* “WEEKEND VACATION” ini memberikan sebuah tayangan yang dikemas secara menarik agar menjadi alternatif hiburan dan informatif bagi masyarakat Indonesia.

Kata kunci: Perjalanan Wisata, *Feature*, Sutradara

Abstract. Indonesia is a country that has abundant natural beauty, such as the Bogor peak area, one of which is Curug Cipamingkis and Fathan Hambalang Park. In making the final work of the *Feature* film entitled “The Natural Beauty of the Rain City Boundaries”, it tells about a tour that displays the natural beauty of the City of Bogor. The purpose of writing this report is to package a tour to explore tourist objects in the city of Bogor in the form of a *feature* film. The author finds benefits in practitioners adding the advantages and beauty of nature in a tourist attraction during the directing process in a *feature* film. While the benefits of academics provide information to the people of Indonesia. the director as the core of filmmaking can be interpreted as the top leader who is responsible for pre-production, production and post-production activities. The author creates a *Feature* work using the *live record* technique method. *Feature* work entitled “The Natural Beauty of the Boundaries of the City of Rain” The destinations discussed were Fathan Hambalang Park and Cipamingkis Waterfall. The *feature* film work “WEEKEND VACATION” is an alternative *feature* for entertainment and information for the Indonesian public, especially those who enjoy digital shows on the *YouTube* platform. In the production process, the creator of the work is involved as a director. In charge of directing the *camera person*. The creator of the work as the director of the *feature* film “WEEKEND VACATION” provides a show that is packaged in an attractive way so that it becomes an entertainment and informative alternative for the people of Indonesia.

Keyword: Tourist, *Feature*, Director.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki keindahan alam yang berlimpah, panorama alam salah satunya yang paling sering ditemui dan diminati pada setiap daerah di Indonesia. Selama ini Kota Bogor menjadi salah satu tempat yang sering di kunjungi oleh masyarakat Ibu Kota, selain letaknya yang tidak jauh dari Jakarta, Kota Bogor juga memiliki destinasi wisata yang cukup bervariasi, mulai dari kuliner hingga panorama alam yang indah.

Seperti Kawasan puncak Bogor yang dimana pada saat *weekend* selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat Ibu Kota untuk mereka yang ingin rehat dari rutinitas kesehariannya. Namun masih banyak objek wisata di sekitar Kota Bogor yang belum *terexpose*, diantaranya Curug Cipamingkis yang terletak di daerah puncak 2, Joggol dan Taman Fathan yang terletak di daerah Hambalang, yang akan penulis jadikan objek pada karya *feature* perjalanan wisata.

Salah satunya di daerah Jawa Barat ini yang terkenal dengan Keindahan Alam, salah satunya seperti keindahan Curug yang ada di Jawa Barat Bogor seperti curug Cipamingkis. Satu dari sekian banyak obyek wisata di Bogor yang wajib dikunjungi, yang terletak di Desa Wargajaya, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor. Curug Cipamingkis ini tak hanya menyajikan curug atau air terjun saja, tetapi banyak keindahan alam yang dikelilingi pohon besar (Cipamingkis, 2021).

Sebagai objek wisata alam, Curug Cipamingkis memiliki wahana yang komplit dari pada objek wisata alam lainnya yang ada di Bogor. Jika membahas mengenai hal menarik dari Curug

Cipamingkis tidak lain dan tidak bukan merupakan curug atau air terjun itu sendiri sesuai namanya. Tak hanya dapat bermain air, Curug Cipamingkis yang dikelola oleh KPH Perhutani Bogor juga memiliki pemandangan alamnya yang asri dan terjaga. Bagi wisatawan yang mendambakan menghabiskan malam di Curug Cipamingkis, disini tersedia banyak pilihan jenis kamar yang di tawarkan (Cipamingkis, 2021).

Dearah Lembah perbukitan Desa Hambalang yang asri mempunyai Taman Fathan hambalang, destinasi yang wajib dikunjungi ini, sebagai wisata baru yang hadir dikabupaten bogor. Taman fathan Hambalang ini ramai dibicarakan oleh masyarakat dikarenakan banyak masyarakat yang berfoto ditempat tersebut sehingga menjadi wisata yang ramai dibicarakan. Meski bertema taman, sebenarnya tempat ini merupakan kafe yang berkonsep *outdoor*. Taman Fathan hambalang ini, mengambil konsep dilapangan terbuka mengambil nama taman dan menyerupai desain sebuah taman, memiliki empat area. Salah satunya area yang paling luas berisi sebaran bangku berkonsep warna putih. Sedangkan area lainnya dengan konsep bermotif besi hitam. Area utama terdapat lanskap yang berkonsep seperti halaman rumah dan terdapat beberapa pohon, ayunan disejumlah sudut. Memiliki area gazebo dan akses jalan setapak yang terbentuk susunan batu alam mengelilingi seluruh tempat dengan mempunyai atap peneduh di seluruh area Taman Fathan Hambalang (Fathan, 2022).

Dalam pembuatan karya akhir ini, film *Feature* dengan judul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”,

menceritakan tentang perjalanan wisata yang menampilkan keindahan alam disekitar Kota Bogor. Tentunya yang belum diketahui khalayak luas, tetapi tidak kalah dengan objek wisata yang sudah ramai dikunjungi oleh khalayak ramai.

Berikut adalah ruang lingkup dalam pembuatan karya akhir sebuah film *Feature* berjudul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”, Bagaimana seorang Sutradara bisa menyajikan sebuah perjalanan wisata yang dikemas dalam bentuk film *Feature*. Tujuan penulisan laporan pendamping karya ini mengemas sebuah perjalanan wisata menjelajahi objek wisata yang belum diketahui oleh khalayak luas di pinggiran kota Bogor yang dikemas dalam bentuk film *Feature* perjalanan wisata. Yang mana dalam perjalanan wisata ini penulis ingin memberikan informasi, edukasi, dan hiburan alternatif.

Menarik minat wisatawan agar pariwisata di sekitar wilayah Bogor khususnya di puncak 2 bisa lebih dikenal oleh masyarakat umum. Sehingga bisa menambah referensi bagi wisatawan yang ingin berlibur khususnya pada bidang pariwisata alam.

Manfaat dalam praktisi berguna bagi penulis menambahkan keunggulan dan keindahan alam dalam suatu objek wisata pada saat proses penyutradaraan dalam sebuah film *Feature*. Serta memasukan ide – ide kreatif di dalamnya agar film *Feature* yang dibuat menjadi lebih menarik serta dapat dipahami oleh masyarakat yang menonton.

Manfaat dalam akademisi dapat memberikan informasi yang luas kepada masyarakat Indonesia bahwa terdapat objek wisata yang bernama Curug Cipamingkis & Taman Fathan Hambalang. Kedua objek

wisata tersebut menyajikan keindahan alam yang sangat indah. Tidak hanya itu, pada objek wisata tersebut menawarkan berbagai macam fasilitas, kuliner dengan pemandangan gunung gede & gunung pangrango disekelilingnya, penginapan dengan keanekaragaman bentuk yang unik, serta air terjun setinggi 300 meter yang dekat dengan penginapan. Tidak hanya itu manfaat film *Feature* ini memberikan informasi objek wisata baru yang belum diketahui oleh masyarakat luas tentang pariwisata alam Indonesia.

Tinjauan Literatur

Dalam penelitian ini peneliti mengacu kepada penelitian terdahulu, yang diteliti oleh Bery Ruslana Pratama. Meneliti Peran Sutradara Dalam Program Acara *Feature* Dokumenter Sang Legenda tahun 2013, Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Penelitian ini membahas tentang Sutradara adalah orang yang paling bertanggung jawab secara umum pada seluruh pelaksanaan produksi, sutradara juga harus terlibat dalam pengemasan suatu program atau tema yang akan diambil dalam sebuah produksi, praproduksi, produksi, pasca produksi, dana, manajemen waktu dan yang paling penting suatu ide kreatif yang belum pernah ada dalam sebuah program. Penelitian ini menjadi acuan bagi peneliti dengan memiliki kesamaan dalam peran Sutradara (Nuswantoro & Pratama, 2013).

Pengaruh konten Program TV *Magazine* Terhadap Minat Menonton yang diteliti oleh Achmad Firdausy Tahun 2020 STIKOM InterStudi. Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan yang sama dengan penelitian yang akan penulis

teliti. Permasalahan dalam penelitian ini, meningkatnya kebutuhan informasi di era digitalisasi. Masyarakat berlomba-lomba dalam menarik *attention* terhadap program dengan informasi yang menarik salah satunya Konten program TV *Magazine* dalam program “*OK Food*” di Net TV. (Firdausy & Anggraini, 2020)

Sebuah karya feature wisata dan perjalanan “*Table Story*” yang diteliti oleh Rangga Sikunantindi, tahun 2019 STIKOM InterStudi. Penelitian ini membahas program acara *Feature* yang disiarkan televisi Indonesia, yang sudah mulai sedikit dimanasi oleh masyarakat. Karena sudah tergantikan dengan program-program Tv yang hanya sekedar hiburan seperti sinetron. Kesamaan dalam penelitian ini yaitu terhadap program acara *Feature* dan perjalanan. Penelitian ini membahas bagaimana sebuah program berjenis *Feature* perjalanan mengenai kuliner yang berjudul “*Table Story*”, yaitu sebuah acara yang mengemas berbagai macam kuliner yang tidak biasa atau unik. Tidak hanya membahas makanan tetapi memberikan informasi mendalam seperti membahas tempat itu sendiri di daerah yang memiliki keunikan dari tema dan nama makanan yang menjadi keunikan serta edukasi untuk para pelanggannya (Sikunantindi, 2019).

New Media

Menurut Mondry (dalam Ginting et al, 2021) new media yaitu sebuah media yang memakai internet dan memiliki basis teknologi online, mempunyai jenis karakter yang fleksibel dan memiliki potensi interaktif serta bisa mempunyai fungsi baik secara personal maupun secara publik.

Flew (dalam Ikhwan, 2022) menyebut New Media sebagai suatu media digital. Media digital sendiri adalah sebuah media yang memiliki beberapa gabungan dari data, teks, suara, serta berbagai jenis gambar yang disimpan ke dalam format digital dan disebar dengan jaringan yang berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem transmisi gelombang mikro. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *new media* dipakai untuk menggambarkan teknologi digital dan kemampuannya yang memudahkan masyarakat untuk menerima informasi yang lebih cepat.

Mc Quail (dalam AR, 2018) berdasarkan tipologinya, new media memiliki beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1) Media Komunikasi Interpersonal

New media jenis komunikasi interpersonal ini mencakup beragam jenis media yang bisa dipakai untuk berkomunikasi secara interpersonal. Komunikasi dalam new media dengan jenis ini memiliki sifat yang personal atau pribadi. Berdasarkan komunikasi yang sifatnya personal tersebut, informasi dapat berjalan secara interaktif. Bentuk media dalam komunikasi interpersonal yang paling utama yaitu telepon seluler dan e-mail. Sedangkan di dalam praktik komunikasinya, ketika ada sebuah informasi yang kurang jelas, orang dapat langsung bertanya pada sumbernya sehingga pesan akan menjadi jelas dan dapat dipastikan sampai.

2) Media Permainan Interaktif

Untuk new media jenis permainan interaktif ini terutama yaitu jenis media permainan yang memiliki basis seperti komputer, video games, ditambah dengan perangkat realitas virtual sehingga menjadi

new media yang memiliki tipe permainan interaktif yang menarik. Inovasi utama dari varian media baru ini terletak pada dinamika interaktivitas serta pencapaian kepuasan di dalam proses permainan.

3) Media Pencari Informasi

New media dengan jenis media pencari informasi mencakup beberapa kategori luas media yang bisa digunakan untuk memperoleh atau melacak suatu informasi. Di dalam hal ini, internet merupakan salah satu contoh yang paling penting di mana internet dapat dipandang sebagai perpustakaan ataupun sumber informasi yang mempunyai tingkatan ukuran data yang besar dan *update*.

4) Media Partisipasi Kolektif

Genre new media di dalam jenis media partisipasi kolektif ini juga didukung oleh penggunaan internet yang digunakan untuk berbagi dan saling bertukar informasi, ide, gagasan dan juga pengalaman, serta pengembangan relasi personal aktif, melalui komputer. New media jenis ini, dapat memiliki pengaruh besar dalam masyarakat. Mulai dari kegunaannya yang bersifat instrumental hingga yang memiliki sifat emosional. Kekuatannya ialah pada partisipasi yang semakin membesar, partisipasi yang bisa menyerupai bola salju, ketika suatu isu sudah mengalir, media ini bisa menjadi wadah suara rakyat dari berbagai daerah, yang semakin melebar dan meluas.

5) Substitusi Media Penyiaran

Jenis new media yang termasuk ke dalam jenis substitusi media penyiaran belum terlalu memperoleh perhatian. Fungsi utama new media dengan jenis ini yaitu kita dapat memakai media dalam rangk menerima atau mengunduh konten yang telah disiarkan, atau menonton siaran televisi dan film. Termasuk mendengarkan

radio dan musik adalah aktivitas utama yang didapat dari media baru jenis ini.

Media Online

Menurut Suprpto media *online* dapat diartikan sebagai media berbasis *online* mencakup telekomunikasi, multimedia, dan didalamnya terdapat situs web, media berbasis *online*, radio *streaming* maupun tv *streaming* dan sebagian berikut meliputi karakteristik yang beragam, sesuai dengan sarana yang memfasilitasi pengguna untuk mengaksesnya. Adapun pengertian umum media *online* sebagai berikut yaitu, media *online* diartikan sebagai alat komunikasi berbasis *online*, Adapun penjelasan di atas bisa disimpulkan sebagaimana media *online* adalah sarana untuk berkomunikasi secara *online*, seumpama untuk berkomunikasi dengan orang banyak (Suprpto, 2011).

Media *online* di antaranya mempunyai beberapa karakteristik pembeda dengan media umum, yang diartikan sebagai berikut :

1. Kecepatan Informasi (*Immediacy*)

Jurnalisme yang menggunakan internet sebagai media, memiliki keunggulan dibanding media tradisional, yakni lebih cepat dalam pendistribusian informasi. Tetapi meskipun melalui media *online*, pada umumnya masyarakat harus menanti ke esokan hari untuk melihat apa yang terjadi di hari ini. Informasi yang dapat di akses melalui media *online*, dapat bersamaan di distribusikan dengan kejadian atau isu yang sedang terjadi pada waktu itu juga. Namun pada media cetak keaslian sebuah peristiwa mengenai laporan yang dicetak

dengan elektronik, sangat instan untuk di unggah tetapi tidak dapat disimpulkan kebenarannya hanya dari satu media tertentu. Karena media *online* mudah diakses, maka penyampaian informasi cenderung singkat dan padat. Hal ini juga mendukung salah satu nilai berita, yaitu aktualitas.

2. Pembaruan Informasi (*Updating*)

Karakteristik internet yang tidak terbatas dan dapat diakses kapan dan di mana saja, membuat media *online* dapat memperbarui informasi yang telah dipublikasikan sebelumnya dengan informasi yang lebih lengkap. Pembaruan informasi dan publikasi tidak memiliki batas waktu dan terus berlangsung selama masih relevan dengan informasi inti, berbeda dengan penayangan program televisi pada saat *prime time* dan *breaking news* yang ada pada media elektronik.

3. Timbal Balik (*Interactivity*)

Apabila dibandingkan dengan media cetak dan elektronik yang komunikasinya berjalan satu arah, media *online* memberikan keleluasaan kepada komunikatif untuk memberikan umpan balik dengan waktu yang relatif singkat. Salah satu contoh media *online* yang memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi yaitu *discussion group* atau forum. Para pengguna internet dari berbagai wilayah dapat menuliskan pemikirannya mengenai sebuah topik yang didiskusikan. Media *online* seperti portal berita juga selalu menyediakan kolom di

bagian bawah berita untuk komentar dari pembaca maupun keluhan untuk tim redaksi.

4. Personalisasi (*Audience Control*)

Pengguna media *online* memiliki *self control*, artinya komunikasi diberikan kebebasan untuk mengonsumsi informasi mana saja yang dianggap penting atau menarik. Hal ini berbeda dengan media cetak terutama media elektronik, dimana semua informasi dijejalkan secara langsung kepada masyarakat tanpa adanya kendali untuk memilih dan menyaring informasi. Dalam media *online*, pengguna dapat mencari informasi yang diinginkan melalui mesin pencari (*search engine*) yang selalu disediakan sebuah *website*. Sebab itu, banyak media *online* terutama portal berita memberikan kategori terhadap berita yang mereka tayangkan.

5. Kapasitas Tidak Terbatas (*Storage and Retrieval*)

Media *online* mempunyai ciri-ciri yang bisa diartikan sebagai berikut yaitu tidak mempunyai maksimal kapasitas untuk membuat dan mengolah sebuah informasi, dan pada umumnya media *online* mempunyai *database* yang bisa menampung bebrbagai jenis informasi dengan jumlah massif, sehingga memudahkan khalayak untuk mengakses sebuah informasi yang sudah usang sekalipun.

6. Pranala (*Hyperlink*)

Media online memiliki informasi yang terhubung dengan pesan terkait dan disebarluaskan melalui situs berbasis *online* yang

serupa ataupun berbeda sekalipun. Salah satu contoh yaitu penggalan didalam literatur.

7. Multimedia *Capability*

Salah satu alat yang memungkinkan untuk khalayak dalam menyampaikan teks, suara, gambar, bahkan video dan komponen lainnya yang berbentuk multimedia yang berisi laman berita yang disajikan oleh media *online*. (Suprpto, 2011).

Youtube

Media youtube adalah layanan video berbagi yang disediakan oleh *Google* bagi para penggunanya untuk memuat, menonton, dan berbagai klip video secara gratis. *Youtube* merupakan wujud dari pergeseran teknologi internet (*World Wide Web*) dari “*read only web*” ke “*read write web*”, yakni dari keadaan ketika internet hanya menyediakan sumber bacaan bagi penggunanya ke keadaan ketika internet menyediakan sarana bagi penggunanya untuk membuat dan membagikan sumber bacaan bagi pengguna yang lain. Pergeseran tersebut menyebabkan *youtube* menjadi salah satu media sosial yang praktis dan mudah diakses, sehingga saat ini *youtube* merupakan situs paling populer dan ditonton oleh ribuan orang tiap harinya. Kecenderungan orang menonton *youtube* naik 60% tiap tahunnya dan 40% tiap harinya. Selain itu, jumlah penonton *youtube* naik tiap tahunnya tiga kali lipat. Adapun jumlah video yang ditonton tiap harinya 100.000 video dan ada 65.000 video yang diunggah tiap jamnya. Sekitar 20 juta penonton mengunjungi *youtube* tiap bulannya dengan kisaran usia 12 – 17 tahun (Sianipar, 2013).

Youtube juga merupakan sebuah situs web yang menyediakan berbagai jenis

video mulai dari video klip hingga film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna youtube sendiri. Youtube sendiri mempunyai berbagai manfaat untuk para penggunanya. Disamping mempunyai manfaat yang seperti sarana hiburan dan juga berbagi ilmu dengan mengupload berbagai jenis tutorial yang sangat berguna, Youtube juga menjadi salah satu media dalam memasarkan suatu produk, dengan cara mengupload video dari produk atau suatu usaha menggunakan media Youtube ini, sehingga bisa dikatakan bahwa Youtube merupakan sarana iklan yang tidak berbayar. (Hanggara, 2019).

Feature

Berbentuk *audio*, *visual*, dan *audio visual* berupa tulisan yang sering ditemukan di media elektronik dan media cetak merupakan definisi *Feature*. *Feature* adalah sebuah gambaran gaya hidup berciri ringan dan umum tentang peristiwa yang sedang dibicarakan di keseharian manusia (Budyatna, 2009). Sengaja dikemas secara kreatif dalam bentuk kalimat tulisan, ditargetkan untuk menghibur dan menginformasikan kepada khalayak mengenai peristiwa dan kondisi yang terjadi dikehidupan agar mempengaruhi setiap pendapat individu masing-masing mengenai penjelasan *Feature* (Williamson, 2008). Berupa karya jurnalistik memperlihatkan atau menuliskan berupa fakta sesuai kejadian asli dan bisa juga berupa data karangan khas dari penulis. Karangan khas buka bentuk laporan melainkan fakta nyata sesuai kondisi yang telah terjadi dan sering ditemukan di berita langsung pada media cetak atau media elektronik (As.Haris, 2005) berpendapat bahwa *Feature* adalah cerita atau karangan khas yang berpijak pada fakta dan data yang diperoleh melalui proses jurnalistik.

Disebut cerita atau karangan khas, karena *Feature* bukanlah penuturan atau laporan tentang fakta secara lurus atau lempang sebagai mana dijumpai pada berita langsung (*straight news*).

Awal mulanya *Feature* berupa tulisan dengan dicampuri sastra tulisan atau disampaikan dengan menceritakan kisah (*story telling*) kepada khalayak. Berikut jenis-jenis *Feature* menurut (Syamsul M. Romli, 2012)

1. *Bright (Feature bright atau brite)*
Berupa tulisan pendek menceritakan tentang *human interest* dalam bentuk *Feature*. Gaya tulisan dengan kompleks dan mempunyai akhir cerita dengan gaya anekdot tulisan berisikan 100 sampai 500 kata dalam sebuah artikel.
2. *Feature profile* atau sketsa pribadi
Menceritakan pengalaman hidup, hobi, kesukaan dalam berkerja, dan kisah cinta penulis, sengaja dibuat beberapa karakter. Cerita lainnya mengangkat beberapa tokoh untuk dibuat penulisan secara detail, dan isi dalam menceritakan sebuah tokoh tidak dijelaskan secara lengkap melainkan berupa dibuat mendalam lalu digambarkan dalam untuk penjelasan.
3. *Feature* pengalaman pribadi
Penulis membuat cerita mengenai pengalaman hidupnya sendiri atau menuliskan pengalaman seseorang. Cerita yang diangkat untuk *Feature* harus luar biasa dan menarik agar layak ditonton untuk khalayak.
4. *Feature* sejarah
Berisikan peristiwa yang sudah tidak dibicarakan masyarakat dan sengaja diangkat kembali, data atau

catatan sejarah sengaja dibuat dan disampaikan kembali atau diambil dari persepsi tanggapan penulis.

5. *Feature* perjalanan wisata
Kisah yang ditulis berupa petualangan atau perjalanan wisata untuk dijadikan *Feature*. Berbentuk sebuah laporan perjalanan dan kejadian ditemui dalam berwisata, serta tanggapan atau kondisi dalam perjalanan wisata yang dialami untuk dikemas menjadi sebuah *Feature*.
6. *Feature sidebar*
Berhubungan mengenai kejadian dan peristiwa yang terjadi berupa fakta diangkat menjadi *Feature* agar khalayak luas tahu. Sering dijumpai di dalam berita langsung berbentuk tulisan dan tidak hanya menyampaikan peristiwa yang aktual, terkadang sis i lain bersifat *human interest* sesuai peristiwa yang terjadi disekitar.
7. *Feature human interest*
Feature ini menceritakan tentang perjalanan atau kegiatan seseorang yang mampu memicu rasa sedih, senang, marah bagi penikmatnya.
8. *Feature* wawancara
Dikhususkan untuk *Feature* berisikan wawancara tokoh ternama, artis, atau tokoh tertentu berbentuk dialog atau berformat tanya jawab untuk dijadikan *Feature* didasarkan prosedur tertentu (M Romli, 2012).

Sutradara

Sosok sutradara sebagai inti dalam proses pembuat film bisa dikatakan sebagai pimpinan teratas. Untuk bertanggung jawab penuh atau maksimal dalam kegiatan pra produksi, produksi, dan paska

produksi tidak sebagai diktator walaupun sebagai pemimpin tertinggi. Sebelum proses produksi diperlukan bedah naskah bersama tim atau *crew* yang bertugas dalam produksi, sutradara harus membaca naskah cerita sebelum produksi (Sarwo, 2014).

Curug Cipamingkis

Salah satu wisata yang harus dikunjungi berada di daerah Bogor. Curug Cipamingkis berada di Bogor, Jawa Barat tepatnya di Kecamatan Sukamakmur desa Wargajaya. Memperlihatkan keindahan alam dikelilingi pohon-pohon yang menjulang tinggi disajikan sejujnya curug dan air terjun memanjakan mata yang melihat. Sungai Cipamingkis dan sungai Cisarua dua aliran sungai yang bertemu dan mengitari kawasan kabupaten Bogor menjadikan gambaran alam Curug Cipamingkis. Dijadikan objek wisata dan wahana berada di Bogor, masyarakat menjadikan Curug Cipamingkis sebagai sumber sungai dengan aliran air yang sangat jernih dari air terjun setinggi 25 meter dengan tidak terlalu tinggi. Debit air sangat deras dari air terjun yang tidak tinggi, parawisatawan bisa bermain air di sekitaran curug. Yang sangat menarik nama curug dan air terjun dinamai sama yaitu Curug Cipamingkis (Cipamingkis, 2021).

KPH Perhutani Bogor sebagai mengelola curug ini karena hal tersebut dikelilingi alam yang terjaga dan asri sambil wisatawan bisa bermain air. Di Curug Cipamingkis wisatawan bisa bermalam dan menyewa beberapa kamar yang telah disediakan. Fasilitas yang disediakan berupa *camping ground* dengan penyewaan tenda atau membawa tenda sendiri. Kondisi alam yang telah dijaga bisa menyegarkan pikiran dari kesibukan

keseharian sambil menikmati pemandangan alam yang sangat asri (Cipamingkis, 2021).

Taman Fathan Hambalang

Destinasi wisata baru berlokasi di Bogor bernama Taman Fathan Hambalang. Tempat yang cukup populer untuk memanjakan mata dan berfoto yang sedang ramai dibicarakan. Tempat sebenarnya berupa kafe berbentuk *outdoor* bernuansa taman-taman yang ditumbuhi bunga-bunga. Bertempat di sebuah bukit yang berada di desa Hambalang. Identik akses jalanan cukup sulit untuk dilalui karena diatas dataran tinggi. Akan tetapi pengunjung yang datang sangat ramai. Hanya sedikit jalanan yang cukup rusak tapi bisa digunakan. *Didesign* dan berkonsep taman dan sengaja menggunakan nama taman. Terdiri dari 4 area, area pertama sangat luas dan disediakan meja dan bangku untuk pengunjung, area berikutnya sama dengan area lainnya dengan konsep barisan bangku berwarna putih menggunakan besi hitam yang menjadi ciri khas tersendiri. Halaman utama dalam taman Fathan Hambalang berdesain halaman rumah yang banyak tumbuhan. Ada beberapa pohon dan dijadikan ayunan disekitar halaman dan batu alam disekeliling area untuk dijadikan jalan setapak. Pemandang di sudut megambarkan kota bogor dari atas bukit ditambah tempat untuk berteduh atau gazebo menjadi tempat *favorit* (Fathan, 2022).

Metode Karya

Penulis membuat karya *Feature* dengan durasi 10-15 menit dengan menggunakan metode teknik *live record* pada saat produksi. Karya *Feature* yang kami buat berjudul “Keindahan Alam

Tapal Batas Kota Hujan” Destinasi wisata yang akan penulis bahas secara mendalam adalah Taman Fathan Hambalang dan Curug Cipamingkis. Taman Fathan Hambalang dibuka pada tahun 2020. Lokasi Taman Fathan terletak di Jonggol, Kabupaten Bogor dengan luas tanah mencapai 150 Hektar. Taman ini berada di atas bukit, seolah jika menginjakkan kaki disana serasa berada di atas awan, di dukung dengan keseluruhan objek yang di dominasi dengan warna putih, serta dikelilingi pemandangan Gunung Pangrango dan Gunung Gede. Pengunjung Taman Fathan juga bisa menikmati aneka kuliner mulai dari makanan ringan hingga makanan berat. Biaya yang dikeluarkan untuk masuk kedalam area Taman Fathan Hambalang hanya perlu merogoh kocek sebesar Rp 5.000 untuk tiket masuk nya, sedangkan untuk parkir kendaraan bermotor Rp 10.000 dan mobil Rp 25.000.

Setelah menikmati keindahan alam dan menyantap menu makanan yang tersedia di Taman Fathan Hambalang destinasi wisata selanjut nya adalah Curug Cipamingkis yang lokasi nya tidak jauh dari Taman Fathan Hambalang. Curug Cipamingkis resmi dibuka pada tahun 2010 pengelola perum perhutani KPH Bogor. Curug Cipamingkis terletak di Desa Wargajaya, Sukamakmur, Jonggol, Kabupaten Bogor. Curug Cipamingkis menjadi salah satu andalan yang patut di perhitungkan. Sebab, wisata alam ini mampu menyuguhkan pemandangan yang berbeda. Hamparan pohon pinus yang hijau semakin membuat pemandangan alam sekitar menyejukkan mata. Suasana tenang dan hawa segar khas pedesaan bisa di dapat secara cuma-cuma di tempat ini. Tak hanya air terjun dan keindahan alam,

Curug Cipamingkis juga menawarkan beberapa destinasi seperti, area *camping ground*, spot foto yang beragam, kolam renang, dan *glamping* yang unik.

Target penonton yang ditujukan dari karya kami berkisar dari usia 15 – 25 tahun, dengan status sosial ekonomi A, B, dan C, golongan berjenis kelamin Laki-laki dan Perempuan. Film *Feature* ini memberikan informasi dan hiburan mengenai perjalanan wisata menuju destinasi wisata yang terletak di sekitar Kota Bogor. *Feature* ini memberikan informasi dan hiburan mengenai perjalanan wisata agar *audience* dapat terhibur dan mendapatkan referensi terkait dengan destinasi wisata yang tidak jauh dari perkotaan dengan biaya yang cukup relevan.

Karya *Feature* perjalan wisata “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”, dengan menjadikan Taman Fathan dan Curug Cipamingkis sebagai obyek wisata yang telah di pilih dalam pembuatan karya Film *Feature* yang penulis buat. Dimana dalam perjalanan wisata ini dipandu oleh *host* yang membawakan program ini dengan pembawaan yang santai dan menarik. Pada perjalanan nya *host* ingin menikmati pemandangan keindahan alam di pagi hari dari Taman Fathan Hambalang dan di lanjutkan dengan memanjakan diri di air terjun Curug Cipamingkis, setelah itu bermalam di *glamping* Curug Cipamingkis. Masih banyak juga pengalaman yang akan di *share* oleh *host* dalam perjalanan nya ke Taman Fathan dan Curug Cipamingkis dalam Film *Feature* tersebut. Maka dari itu penulis merasa tepat membahas Taman Fathan Hambalang dan Curug Cipamingkis sebagai objek wisata yang akan di bahas dalam Sebuah Film *Feature* Perjalanan Wisata Tapal Batas Kota Hujan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik metode kualitatif untuk pengumpulan data, seperti observasi, literasi, dan melakukan beberapa wawancara kepada pengunjung serta pengelola objek wisata.

Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Konsep Kreatif

Tahapan yang dilakukan dalam proses kreatif ini adalah membuat suatu rumusan ide karya, kemudian mengembangkan rumusan ide karya dengan tim yang terlibat dalam produksi menjadi sebuah sinopsis. Setelah itu melakukan survey ke beberapa lokasi yang menurut penulis sesuai dengan kriteria yang di inginkan. Kemudian penulis sebagai sutradara melakukan diskusi dengan tim produksi terkait lokasi yang sudah di tetapkan sebagai objek untuk pembuatan karya *Feature* perjalanan wisata. Proses selanjutnya membuat *script* sebagai acuan untuk *host* dan tim produksi agar proses produksi dapat berjalan sesuai dengan yang di inginkan, serta membuat *shoot list* untuk tim penata gambar agar pengambilan gambar sesuai dengan keinginan sutradara. Tak lupa memperhatikan teknik pencahayaan agar semua gambar memiliki intensitas cahaya yang berkesinambungan, setelah semua konsep disepakati tidak lupa untuk menghitung pengeluaran biaya produksi.

Konsep Teknis

Dalam konsep teknis, seluruh tim menyiapkan peralatan yang di butuhkan selama proses produksi *Feature* berlangsung. Pada tahap Produksi, kamera yang digunakan adalah kamera *Sony A7's*

Mark II (3) dan *drone DJI Phantom 4 pro V2* (1), dengan menggunakan 4 jenis *lensa*, yaitu *lensa 16-35mm F4* (1), *24-70mm F2.8* (2), *50mm F2.5* (1), *70-200 F2.8* (1), *tripod* yang di gunakan *SIRUI SH15* (2), *stabilizer DJI Ronin RS 2* (1), kemudian *lighting* menggunakan *GVM 800D-RGB LED video light*, perangkat *audio* menggunakan *Sennheiser EW100 G3 Wireless Clip On Microphone* sebanyak 2 buah *Receiver* dan 2 buah *Transmitter* untuk merekam suara *host* dan narasumber, kemudian untuk merekam suara *atmosfer* menggunakan *RODE VideoMic Pro Rycote*. Pada tahap pasca produksi, proses editing video menggunakan 1 unit laptop *ASUS TUF Gaming F15 core i7-12700H processor*, dan *software Adobe Premier Pro cc 2019 dan Adobe After Effect cc 2019*. Setelah proses editing selesai kemudian melakukan *final preview* mengenai *storyboard*, *rundown* program, *stock shoot* yang di pilih, keselarasan *mood colour* di setiap gambar, *desible audio host*, narasumber, dan *backsound*, agar tidak terjadi kesalahan teknis dalam proses pasca produksi.

Sinopsis

Film *Feature* perjalanan wisata keindahan alam tapal batas kota hujan menceritakan tentang sebuah perjalanan wisata menuju Taman fathan hambalang untuk memanjakan diri melihat keindahan alam di pagi hari sambil menikmati menu makanan yang tersedia di taman fathan Hambalang. setelah itu melanjutkan perjalanan wisata menuju curug cipamingkis untuk bermalam dan menikmati barbeque di tengah hutan. Di pagi harinya *host* meng *explore* lebih jauh apa saja fasilitas yang ada di dalam curug

cipamingkis sembari berinteraksi dengan para pengunjung dan pengelola curug cipamingkis. Setelah menikmati semua fasilitas yang tersedia, sore hari nya *host* kembali ke Jakarta untuk melanjutkan aktifitas kesehariannya.

Treatment

Segment	Visual	Audio
Segment 1	<i>Host</i> mendeskripsikan sedikit tujuan perjalanan wisata yang akan dikunjungi/ <i>footage</i> ibu kota/ <i>Bumper opening/ footage</i> perjalanan menuju taman fathan Hambalang/ <i>host opening</i> program/ berinteraksi dengan pengelola taman fathan hambalang/ <i>host</i> menikmati keindahan alam dari taman fathan hambalang sekaligus menikmati menu makanan yang tersedia//	<i>Backsound bumper/ narasi host/ statement host/ statement</i> pengelola taman fathan hambalang/ <i>atmosfer//</i>
Segment 2	Setelah <i>host</i> selesai di taman fathan hambalang kemudian <i>host</i> melanjutkan perjalanan menuju curug cipamingkis/ <i>footage</i> perjalanan/ <i>host</i> sampai di curug cipamingkis/ <i>host</i> membayar tiket masuk di depan pintu masuk curug cipamingkis/ kemudian <i>host</i> lanjut ke resepsionis untuk memilih jenis kamar yang di inginkan// setelah memilih kamar <i>host</i> menikmati fasilitas yang telah tersedia di kamar yang sudah di pesan// setelah beristirahat/ waktu telah tiba pada malam hari <i>host</i> menikmati suasana sekitar sambil barbeque	<i>Backsound/ narasi host/ statement host/ statement</i> resepsionis/ <i>atmosfer//</i>

	yang telah di siapkan oleh pihak pengelola//	
Segment 3	Di pagi hari nya <i>host</i> menikmati Susana alam dipagi hari sambil menikmati sarapan dan segelas minuman yang telah disediakan/selanjutnya <i>host</i> mengitari fasilitas yang ada di curug cipamingkis sembari berinteraksi dengan pengunjung dan pengelola curug cipamingkis/ sore harinya <i>host</i> menutup acara//	<i>Backsound/ narasi host/ statement host/ statement</i> pengunjung/ <i>statement</i> pengelola/ <i>atmosfer//</i>

Proses Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi

Pra Produksi

Pada tahap awal yaitu pra produksi, sutradara bertanggung jawab atas ide, karya, *shoot list, budgeting, time schedule, breakdown, rundown*, sampai selesai nya proses pembuatan film *Feature* ini. Dikarenakan apa yang telah dibuat saat pra produksi akan di realisasikan dalam bentuk *audio visual* dan pembahasan pada proses pra produksi akan dijadikan acuan pada tahap produksi dan pasca produksi.

Produksi

Pada tahap produksi, sutradara sangat berperan penting, bertanggung jawab penuh terhadap tim produksi dan *host* di lapangan saat proses produksi berlangsung. Mengarahkan dan menentukan *bloking* untuk *host* agar sesuai dengan naskah yang sudah disepakati, memperhatikan pengambilan gambar saat proses produksi agar tidak terjadi *retake*

atau pengambilan gambar ulang, memperhatikan posisi penempatan *lighting* agar intensitas cahaya yang di pancarkan sesuai dengan keinginan sutradara, kemudian mendengarkan dengan teliti *audio* dari *clip on* maupun dari *rode* agar tidak terjadi *noice* pada saat *host* atau narasumber sedang berbicara.

Pasca Produksi

Pada tahap akhir yaitu proses pasca produksi, ditahap ini seorang sutradara mendampingi, mengawasi, dan memberikan masukan kepada editor untuk memilih *stock shoot* yang sesuai dengan alur cerita yang sudah di sepakati dan memasukan *voice over* yang sudah di rekam. Tahap selanjutnya jika proses editing *offline* sudah selesai sutradara membiarkan editor untuk berkreasia pada saat proses editing *online* untuk menambahkan *visual effect*, *colour grading*, *audio effect*, hingga *backsound*. Setelah itu sutradara dan editor melakukan *preview* agar hasil akhir bisa maksimal sesuai dengan konsep yang sudah di tetapkan.

1. Hasil & Pembahasan

Film *feature* perjalanan wisata yang berjudul “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan” dibuat berdasarkan tahapan – tahapan seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi. *Feature* ini menayangkan perjalan wisata seseorang yang berkunjung ke glamping cipamingkis dan taman fathan Hambalang. perjalanan ini menyuguhkan destinasi wisata yang kaya dengan keindahan alam nya dan belum diketahui orang banyak. Pencipta karya sebagai sutradara mempersiapkan semua kebutuhan produksi, mulai dari ide,

konsep, hunting lokasi, judul, tim produksi, jadwal produksi, dan pendanaan selama produksi berlangsung.

Pra Produksi

Sebagai sutradara penulis menyiapkan ide karya, konsep, hunting lokasi, judul karya, tim produksi, jadwal produksi, dan pendanaan saat produksi.

1. Naskah Produksi

Judul	: Weekend Vacation
Durasi	: 15'
Lokasi	: <u>gunca</u> 2
Host	: Angel

VISUAL	Deskripsi	AUDIO / VO
Opening: -KEPADATAN JALANAN JAKARTA -KEBUNYIHAN ORANG PULANG PERJA BERDALAM KAKI DI TEPI JALAN awan lampu merah -perumaha kersta di stasiun Monevansi ya codat	Gimnick// Sebuah gambaran seorang karyawan dengan kepadatan hari hari weekdays nya (Jakarta adalah ibu kota Indonesia sebagai kota metropolitan kota ini menjadi salah satu kota padat penduduk karna pertumbuhan ekonomi yang pesat)	Vo: jakartaaa. hingar bingar perkotaan seperti dikurung oleh tuntutan di kejar deadline, email, chat grup, semua ini seperti di hantui selama 5 hari full Deadline oh deadline Buat aja stresssss Dan hari ini waktunyaaa Sfr: swossh (Suara dari awan) HEALING...
CUT TO BUMPER	Treatment khusus untuk bumper shot dikebakakan. Dengan catatan setiap lokasi ada dan ekspresi, happy	

2. Schedule Produksi

No	Date	Start	End	Notes
1	23 Agustus	05.00	05.30	Kumpul di titik kumpul yang belum di tentukan
2	23 Agustus	05.30	08.00	Otw ke taman fathan + sarapan
3	23 Agustus	08.00	09.00	Sampai ditaman fathan set up alat + persiapan suting di lokasi pertama
4	23 Agustus	09.00	12.00	Mulai suting di taman fathan
5	23 Agustus	12.00	13.00	break
6	23 Agustus	13.00	15.00	Otw ke cipamingkis
7	23 Agustus	15.00	15.30	Cek in + set up alat persiapan suting di lokasi ke 2
8	23 Agustus	15.30	17.30	Mulai suting di cipamingkis
9	23 Agustus	17.30	19.30	Break
10	23 Agustus	19.30	22.00	Set up alat + suting barbequean
11	23 – 24 Agustus	22.00	07.00	Break
12	24 Agustus	07.00	12.00	Suting di seluruh tempat cipamingkis
13	24 Agustus	12.00	13.00	Break
14	24 Agustus	13.00	16.00	Melanjutkan suting di cipamingkis
15	24 Agustus	16.00	17.00	Persiapan pulang ke Jakarta
16	24 Agustus	17.00	21.00	Otw Jakarta + makan

3. Estimasi anggaran produksi

Perincian anggaran produksi tugas akhir film feature “Keindahan Alam Tapal Batas Kota Hujan”

PRA PRODUKSI		
No	Perincian	Biaya
1	Survey lokasi	Rp 650.000
2	Bedah naskah Bersama all crew	Rp 200.000
	Total	Rp 850.000

PRODUKSI		
No	Perincian	Biaya
1	Transpot	Rp 1.060.000
2	Konsumsi	Rp 1.950.000
3	Peralatan Produksi	Rp 6.186.000
	Total	Rp 9.196.000

Total keseluruhan : Rp 10.046.000

Produksi

Sutradara memberi arahan kepada crew dan talent saat produksi proses produksi berlangsung, mulai dari pengambilan gambar, mengarahkan talent atau host, hingga mempersiapkan wawancara dengan narasumber. Dalam proses produksi berjalan memerlukan waktu 2 hari untuk proses produksi berlangsung.

1. Proses Produksi



Pasca produksi

Dalam proses pasca produksi seorang sutradara berperan memberi arahan kepada editor untuk mengerjakan editing gambar yang telah diambil pada saat produksi, agar susunan gambar sesuai dengan alur yang sudah dibuat pada saat pra produksi. Setelah proses editing *offline* selesai, lanjut ketahap editing *online* dimana pada proses ini editor sudah mulai memasukan berbagai macam *visual effect* dan *audio effect*.

1. Timeline proses editing



Kesimpulan

Karya film Feature “WEEKEND VACATION” merupakan tayangan feature yang memberikan alternatif hiburan dan informasi kepada masyarakat Indonesia khususnya penikmat tayangan-tayangan digital di *platform Youtube*. Melatar belakangi film feature ini, pencipta karya melihat, banyak masyarakat Indonesia khususnya warga ibu kota dan sekitarnya yang belum banyak mengetahui alternatif hiburan dikawasan Jonggol, Bogor, Jawa Barat, hal itu mungkin dikarenakan dengan daerah Puncak Bogor yang sudah diketahui khalayak luas. Dalam tugas akhir ini pencipta karya membuat tayangan berupa *audio visual*. Pada proses pembuatan karya ini pencipta karya sebagai Sutradara, bertanggung jawab penuh dengan pelaksanaan keseluruhan produksi film Feature ini dan pencipta karya membuat perencanaan kerja produksi yang meliputi pemilihan lokasi shooting, penyusunan jadwal, mengarahkan seluruh tim dan talent yang terlibat pada tahap pra produksi berlangsung.

Dalam proses produksi, pencipta karya terlibat menjadi sutradara. Bertugas untuk mengarahkan *camera person* untuk mengambil gambar sesuai dengan naskah, dan dengan sudut pengambilan gambar yang diinginkan. Kemudian mengarahkan

Talent agar sesuai dengan *scrip* yang sudah di tentukan.

Dalam proses pasca produksi, pencipta karya terlibat menjadi sutradara. Bertugas untuk mengarahkan editor untuk memilah gambar dan mengkreasikan susunan *audio visual* agar menjadi sebuah film feature yang di inginkan.

Pencipta karya sebagai sutradara pada film Feature “WEEKEND VACATION” ini bertujuan untuk memberikan sebuah tayangan yang dikemas secara menarik agar menjadi sebuah tayangan untuk alternatf hiburan dan informatif bagi masyarakat Indonesia.

Daftar Pustaka

AR, M. F. (2018). *Sejarah Media: Transformasi, Pemanfaatan, dan Tantangan*. Universitas Brawijaya Press.

As.Haris, S. (2005). *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature, Panduan Praktis Jurnalis Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya.

Budyatna, M. (2009). *Jurnalistik :TeoridanPraktek*. PT. RemajaRosdakarya.

Cipamingkis, C. (2021). *Curug Cipamingkis*.

Fathan, T. (2022). *Taman Fathan Hambalang*.

Firdausyi, A., & Anggraini, R. (2020). Pengaruh Konten Program TV Magazine Terhadap Minat Menonton. *Inter Community: Journal of*

Communication Empowerment, 2(1), 58–70.
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/540-2547-1-PB.pdf

Ginting, R., Yulistiyono, A., Rauf, A., Manullang, S. O., Siahaan, A. L. S., Kussanti, D. P., ... & Effendy, F. (2021). *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing (Vol. 1)*. Penerbit Insania.

Hafied, C. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT RajaGrafindo Persada.

Hanggara, A. (2019). *Respon Terhadap Merk Karena Pengaruh Gangguan Penayangan Iklan Di Youtube*. Jakad Media Publishing.

Ikhwan, M. (2022). *Manajemen Media Kontemporer: Mengelola Media Cetak, Penyiaran, dan Digital*. Prenada Media.

M Romli, S. (2012). *Panduan Praktis Mengelola Media Online*. NuansaCendekia.

Nuswantoro, U. D., & Pratama, B. R. (2013). *Peran Sutradara Dalam Program Acara Feature Dokumenter Sang Legenda*.

Sarwo, N. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Andi Offset.

Sianipar, A. P. (2013). No Title. *jurnal Ilmu Komunikasi*.

Sikunantindi, R. (2019). Sebuah Karya Feature Wisata Dan Perjalanan “Table Story.” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 1(1), 44–58. <https://doi.org/10.33376/ic.v1i1.356>

Suprpto, T. (2011). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CAPS.

Syamsul M. Romli, A. (2012). *Panduan Mengelola Media Online*. Nuansa Cendikia.

Williamson. (2008). *Features Writing For Newspaper*. Hastings House Pub.