

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN KARYA

Langkah-langkah metodologi dan perancangan karya yang digunakan dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini adalah:

3.1. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif berarti penelitian yang digunakan untuk menjelaskan fenomena atau karakteristik individual, situasi, atau kelompok tertentu secara akurat. Dimana dalam penelitian ini lebih spesifik dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu dan sering menunjukkan hubungan antar variabel. Metode deskriptif dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan. Cara ini digunakan untuk melihat objek yang akan diteliti tanpa memberikan perlakuan pada objek sehingga tidak merubah objek tersebut.

Dalam hal ini objek yang akan diteliti adalah Kabupaten Pacitan terlebih di sektor pariwisata alamnya. Apa saja potensi wisata alam yang ada di dalamnya dan upaya yang dapat dilakukan untuk menginformasikan Kabupaten Pacitan ke masyarakat umum.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Untuk memperoleh informasi secara akurat dari narasumber langsung sebagai data primer, digunakan metode wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara sebagai orang yang mengajukan pertanyaan dan narasumber sebagai orang yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dalam pelaksanaannya mengadakan tanya jawab terhadap orang-orang yang erat kaitannya dengan permasalahan, baik secara tertulis maupun lisan guna memperoleh keterangan atau masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan anggota Dinas Budaya dan Pariwisata Kabupaten Pacitan. tabel 3.1 berikut adalah data informan yang telah berhasil di wawancara:

Tabel 3.1 Daftar Narasumber

No.	NAMA	TEMPAT DAN JAM	KETERANGAN DATA
1.	Bp. Hartoko (Kepala Bidang Promosi Kepariwisataan Kabupaten Pacitan)	Data diambil pada 27 Desember 2012 pukul 10.00 WIB Jl. WR. Soepratman No. 20 A. PACITAN (884535) (087758424111)	Data yang dapat diambil dari keterangan Bp. Hartoko selaku kepala bidang promosi adalah tempat-tempat pariwisata yang di kelola langsung oleh dinas pariwisata Kab. Pacitan.

2.	Bp. Suratno (Humas Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan)	Data diambil pada 27 Desember 2012 pukul 10.30 WIB Jl. WR. Soepratman No. 20 A. PACITAN (884535)	Data yang diambil dari Bp. Suratno selaku Humas Pariwisata adalah jumlah pengunjung perbulan selama satu tahun terakhir di tiap-tiap lokasi wisata.
----	---	--	--

Dan hasil wawancara dengan Pak Hartoko selaku Kepala Bidang Promosi Pariwisata di Kabupaten Pacitan pada tanggal 27 Desember 2012 menghasilkan:

“Beberapa destinasi wisata yang telah dikelola oleh dinas antara lain Pantai Pancer Dor, Pantai Tamperan, Pantai Srau, Pantai Klayar dan Pantai Watu Karung. Selain pantai juga ada goa yaitu Goa Gong dan Goa Tabuhan yang lainnya adalah pemandian air hangat Tirta Husada. Promosi yang dilakukan selama ini oleh dinas selain dengan media brosur, stiker juga melalui pameran dan road show yang dilakukan di beberapa kota besar seperti Jakarta, Jogja, Surabaya, dan kabupaten-kabupaten perbatasan lainnya.”

Hasil wawancara dengan Pak Suratno selaku Humas Dinas Pariwisata di Kabupaten Pacitan pada tanggal 27 Desember 2012 menghasilkan jumlah pengunjung perbulan selama satu tahun terakhir di tiap-tiap lokasi wisata.

Hasil jumlah pengunjung dapat dilihat di gambar 3.1.

NO	NAMA OBYEK	2009						2010						2011						
		PAD			PAD			PAD			PAD			PAD			PAD			
		TARGET	REALISASI	%	TARGET	REALISASI	%	TARGET	REALISASI	%	TARGET	REALISASI	%	TARGET	REALISASI	%	TARGET	REALISASI	%	
1	GOA GONG	90,377	134	90,531	242,450,000	374,112,500	155	188,210	242	100,410	299,340,000	427,000,000	117	186,580	218	186,640	200,000,000	191,000,000	118	
2	AIR HANGAT	48,973	6	48,977	134,615,500	149,795,000	103	85,274	61,234	130,074,500	120,000,000	121,977,893	107,091	121,745,000	120,000,000	120,000,000	120,000,000	120,000,000	120	
3	GOA TABUHAN	25,168	82	25,200	45,200,000	56,340,500	124	27,472	96	27,523	54,511,600	50,094,000	108	28,074	89	28,494	71,745,000	68,253,000	117	
4	TAMPERAN GUHO	11,264		11,264	16,785,500	26,364,000	154	18,576	15,378	43,374,000	50,000,000	39,355,000	235	16,395	74,290	15,375	74,475,000	68,446,000	120	
5	PANTAI BRAU	20,332		20,332	34,054,000	48,535,500	143	28,261	24,303	50,865,500	60,000,000	58,334	108	30,344	74,475,000	74,475,000	120	31,943,000	74,475,000	120
6	PANTAI KLAYAR	5,518		5,518	9,280,000	15,284,000	165	11,836	10,381,500	32,181,500	32,700,500	114	7,074	1,091	74,475,000	74,475,000	120	11,836,000	74,475,000	120
7	PANTAI TAMAN	3,390		3,390	4,890,000	6,158,000	154	10,572	10,572	18,009,000	18,200,000	18,271,000	463	14,377	47	16,224	23,021	23,021	120	
8	PANTAI PANCER DOOR	139		139	7,958,000	101,400	13	5,148	5,148	9,040,000	10,000,000	10,000,000	100	10,000,000	100	10,000,000	100	10,000,000	100	
9	PANTAI TELENG RIA	187,064		187,064	388,800,000	500,000,000	186	193,711	193,711	500,000,000	500,000,000	500,000,000	150	500,000,000	500,000,000	500,000,000	500,000,000	500,000,000	500	
10	MCK				9,954,000	-	-			9,954,000	-	-								
11	VILLA SANYUANGET				1,620,000	1,695,000	105			1,620,000	1,695,000	105								
12	KOLAM RENDAM				2,500,000	3,500,000	199			2,500,000	3,500,000	199								
13	SEWA KIOS TAMPERAN				1,006,690	1,205,000	221			1,006,690	1,205,000	221								
14	SEWA TEMPAT KIOS				1,000,000	1,000,000	100			1,000,000	1,000,000	100								
15	LAP TENIS NGADIROJO				1,000,000	1,000,000	100			1,000,000	1,000,000	100								
	JUMLAH	393,167	192	392,339	795,700,000	1,605,235,500	128	451,711	242	451,973	1,291,500,000	1,393,140,000	168	519,414	166	519,414	1,591,000,000	1,591,000,000	122	

NO	OBYEK WISATA	2011						2012						Kenaikan/penurunan						
		Wisata			PAD			Wisata			PAD			(5-3)		(6-4)		Wisata		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(5-3)	(6-4)	(7)	(8)	(9)	(10)	
1	2																			
2	GOA GONG	126,698	589,049,400	134,128	654,700,400	7,430	65,651,000	5	5,9	11,1										
3	BANTU ANGET	107,251	380,647,300	110,747	418,901,600	2,856	37,354,300	2,6	9,8											
4	GOA TABUHAN	22,204	80,384,000	33,346	99,115,800	4,442	18,734,000	15,4	23,3											
5	PANTAI KLAYAR	46,679	119,231,700	44,933	141,041,400	4,254	21,205,700	10,5	18,3											
6	PANTAI SRAU	20,164	88,440,000	32,235	104,254,000	2,521	15,814,000	8,4	17,7											
7	TAMPERAN	16,235	58,253,400	21,191	68,487,300	2,956	10,233,900	18,2	37,6											
8	P. PANCER DOOR	16,224	60,412,200	18,305	58,461,500	1,919	(1,930,700)	20,5	(22,201)											
9	P. TELENG RIA	224,201	-	-	30,138,800	1,577	6,654,300	(200,201)	(200,201)											
	Sub total	598,690	3,399,902,500	399,806	1,574,200,800	(199,084)	174,298,300	(33,3)												
11	MCK Goa Gong				8,785,000	-	7,200,000													
	MCK Air Hangat				2,269,000	-	699,000													
	MCK Tabuhan				500,000	-	840,000													
	MCK Klayar				480,000	-	1,800,000													
	MCK Srau				1,310,000	-	3,750,000													
	VILLA AIR HANGAT				8,070,000	-	9,250,000													
	KOLAM RENDAM AIR HANGAT				2,830,000	-	3,210,000													
	KIOS TAMPERAN				6,940,000	-	7,320,000													
	TEMPAT KIOS				1,000,000	-	(1,000,000)													
	LAPANGAN TENNIS NGADIROJO				598,690	1,436,826,500	399,606	1,610,069,800	(199,084)	173,243,300	(33,3)	12,1								
	TOTAL																			

KEPALA UPT PENGELOLA OBYEK WISATA PANTAI
Pacitan, 26 Desember 2012

Gambar 3.1 Jumlah Pengunjung Perbulan Di Pacitan

2. Observasi

Observasi lokasi atau *survey* lokasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh. Selain itu juga peneliti mengetahui langsung tempat-tempat yang akan digunakan sebagai media penelitian. Sehingga terdapat sebuah bukti nyata penelitian. *Survey* lokasi yang dilakukan adalah dengan melihat langsung objek-objek wisata alam di Pacitan. Objek wisata ini meliputi pantai Teleng Ria, pantai Klayar, Pantai Srau, Pantai Watu Karung, Goa Gong, Goa Tabuhan, dan pemandian air panas Tirta Husada yang ada di wilayah

Kabupaten Pacitan. Pada tabel 3.2 berikut adalah foto dan data hasil observasi yang dilakukan:

Tabel 3.2 Daftar Foto Destinasi Tempat Wisata di Pacitan

No.	LOKASI DAN ALAMAT	KETERANGAN FOTO
1.	Goa Gong (30 Km dari pusat Kota Pacitan) Keunikan: Batu-batuannya dalamnya berbunyi mirip gong.	   
2.	Goa Tabuhan (Kecamatan Punung, 40 Km dari pusat Kota Pacitan) Keunikan: Bebatuan di dalamnya dapat berbunyi mirip gamelan.	   
3.	Pantai Teleng Ria (3 Km dari pusat Kota Pacitan) Keunikan: Pantai keluarga yang paling dekat dengan kota.	   
4.	Pantai Srau (Kecamatan Pringkuku, 25 Km dari pusat Kota Pacitan) Keunikan: Adanya mancing samudera di atas karang.	   

<p>5. Pantai Watu Karung (Kecamatan Pringkuku, 30 Km dari pusat Kota Pacitan)</p>	<p>Keunikan: Pantai yang digunakan untuk selancar para turis.</p> 
<p>6. Pantai Klayar (Kecamatan Donorojo, 35 Km dari pusat Kota Pacitan)</p>	<p>Keunikan: Adanya seruling samudra dan palung laut.</p> 
<p>7. Air Hangat Tirta Husada (Kecamatan Arjosari, 15 Km dari pusat Kota Pacitan)</p>	<p>Keunikan: Air panas yang keluar bukan berasal dari gunung berapi. Kandungan belerang yang digunakan untuk menyembuhkan penyakit kulit.</p> 

3. Kepustakaan

Pencarian data dilakukan melalui sumber-sumber tertulis untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian ini. Diantaranya, studi literatur untuk mendapatkan kerangka teoritis dan memperkaya penelitian melalui jurnal-jurnal yang berkaitan dengan penelitian, berbagai media cetak, dan mengunjungi situs-situs web di internet yang mendukung penelitian.

Berikut merupakan beberapa buku yang digunakan dalam proses Tugas Akhir yaitu:

Sumber buku:

- a. *Babad Tanah Pacitan Dan Perkembangannya* (2004) oleh Qomaruddin Sartono yang berisi tentang sejarah Pacitan dan beberapa lokasi wisata di Kabupaten Pacitan.
- b. *Lima Hari Mahir Bikin Film* (2011) oleh Panca Javandalasta yang berisi tentang cara dan beberapa tahapan dalam pembuatan film.
- c. *Dokumenter: Dari Ide sampai Produksi* (2008) oleh G.R. Ayawaila yang berisi tentang deskripsi mengenai dokumenter dan cara pembuatannya.
- d. *Yok Bikin Film Gitu Loh!* (2006) oleh Handry yang berisi tentang cara-cara membuat film dari awal sampai akhir.

Sumber internet:

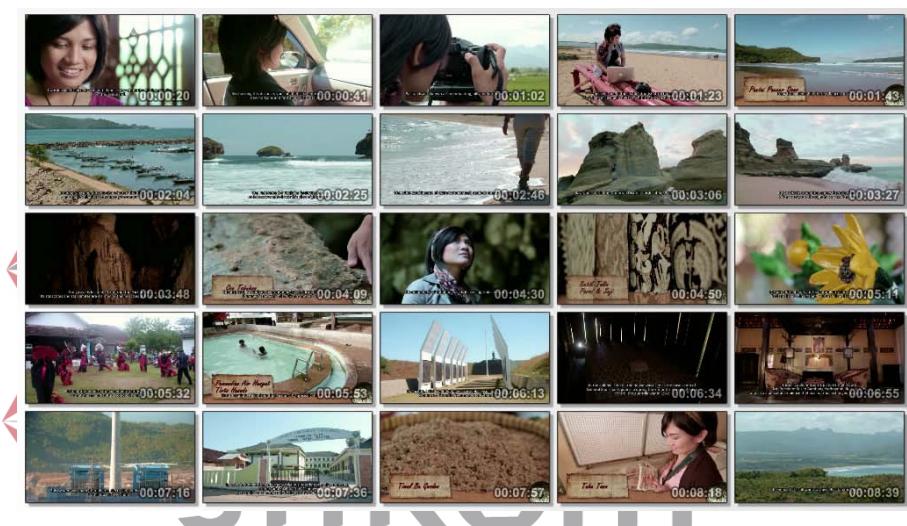
- a. *Pesona Wisata Kabupaten Pacitan* diakses pada 24-03-2011 oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan yang berisi data-data tentang Pacitan.
- b. *Strategi Humas Pariwisata Pacitan* diakses pada 20-07-2005 oleh Tjiptian yang berisi tentang kendala-kendala promosi di Kabupaten Pacitan.

4. Analisa Eksisting dan Kompetitor

Analisa eksisting digunakan untuk referensi dan melengkapi sumber data dalam karya tugas akhir ini. Maka kompetitor yang akan digunakan sebagai

acuan adalah video dokumenter yang diproduksi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pacitan yang berjudul “*Pacitan Is The Paradise Of Java*” pada tahun 2011. Sedangkan eksisting yang akan di pakai adalah film dokumenter yang produksi oleh valadoo berjudul “Jalan-Jalan Men Eps. Jogja”

a. *Pacitan Is The Paradise Of Java*



Gambar 3.2 *Pacitan Is The Paradise Of Java*

Pacitan Is The Paradise Of Java adalah video dokumenter buatan Dinas Pariwisata Kebudayaan Dan Olah Raga (Disbudparpora) Kabupaten Pacitan. Video dokumenter buatan Disbudparpora ini di produksi pada tahun 2011. Tayangan ini mengulas semua hal mengenai potensi wisata di Kabupaten Pacitan. Bukan hanya wisata alamnya saja, namun dari segi kebudayaan, souvenir, hingga makanan khas dan oleh-oleh dari Kabupaten Pacitan juga di bahas di dalamnya.

Video dokumenter pariwisata ini sangat informatif, hal ini yang menjadi kekuatan tersendiri dari video *Pacitan Is The Paradise Of Java*. Hal-hal yang

disampaikan begitu lengkap dan mendetail. Narasi dan informasi yang di berikan mudah dimengerti. Namun dengan durasi video selama 07:37 menit ini dinilai monoton karena *voice over* yang dilakukan dari awal hingga akhir.

Screen shot Pacitan Is The Paradise Of Java dapat dilihat di gambar 3.2.

b. Jalan-Jalan Men Episode Jogja



Gambar 3.3 Jalan-Jalan Men Episode Jogja

(www.malesbanget.com)

Jalan-Jalan Men adalah travel series pertama yang di produksi oleh malesbanget.com dan valadoo.com pada tahun 2011. Jalan-jalan Men seri pertama dibuat dalam empat episode, yang menceritakan perjalanan Jebraw di Yogyakarta. Pembawaan video ini sangat santai, kasual dan kadang-kadang *absurd* sekaligus lucu. Dalam seri ini, diceritakan Jebraw sedang dalam misi mencari dinosaurus di Yogyakarta setelah mendengar percakapan seseorang di warung kopi. Dalam perjalanannya, Jebraw mengunjungi tempat-tempat wisata yang indah yang mungkin belum pernah kita kunjungi

di Yogyakarta. Setiap akhir episode Jebraw menceritakan kembali perjalannya pada episode tersebut dalam sebuah lagu. *Screen shot* Jalan-Jalan Men Episode Jogja dapat dilihat di gambar 3.3.

c. Malam Minggu Miko



Gambar 3.4 Malam Minggu Miko

Malam Minggu Miko berkisah tentang malam-malam minggu cowok yang bernama Miko. Tiap malam minggu Miko menghabiskan malamnya dengan mencari seorang pacar. Film pendek ini dikemas dengan gaya anak muda yang mudah dimengerti. Hal yang diserap dari eksisting Malam Minggu Miko adalah genre *mockumentary* yang jarang di temui di film-film pendek lainnya. *Screen shot* Malam Minggu Miko dapat dilihat pada gambar 3.4 diatas.

3.1.2 Analisis Data

Dalam penelitian ini tahapan analisis data yang digunakan adalah penyeleksian data dimana data-data yang sudah di kumpulkan sebelumnya di periksa kelengkapan data serta kejelasannya. Lalu mengklasifikasikan data dengan

memilah-milah data yang ada sesuai dengan jenisnya. Setelah di klasifikasikan lalu kumpulan data tersebut di jabarkan dalam satu teks secara lengkap dan berurutan. Kemudian ditarik kesimpulan atau kata kunci dari seluruh jabaran tersebut. Kesimpulan data inilah yang menciptakan sebuah ide atau konsep.

Dari data-data yang di dapat baik berupa data wawancara, observasi, literatur dan eksisting, maka dapat di tarik kesimpulan untuk menjadikan kata kunci yaitu destinasi wisata di Pacitan seperti pemandian air hangat yang unik karena bukan bersumber dari gunung berapi serta terkenal dengan kandungan belerang yang dapat digunakan untuk kesehatan, goa-goa di Pacitan yang memiliki keunikan di dalamnya seperti goa gong dan goa tabuhan yang jika dipukul batu-batuannya dapat mengeluarkan bunyi-bunyian, serta pantai yang memiliki beberapa keunikan seperti palung laut, seruling samudra dan mancing samudra. Jika digabungkan dan di tarik kesimpulan dari beberapa data tersebut maka akan mengerucut menjadi kata “*amazing*” yang artinya luar biasa.

Dari data literatur di dapat bahwa Kabupaten Pacitan membutuhkan sebuah media pariwisata, maka dibuatlah video pariwisata yang digunakan untuk mempromosikan wisata alam di Pacitan. Karena mengacu pada segmentasi umur untuk dewasa awal yang secara psikologi menyukai tayangan yang bersifat informatif, mudah diingat, berbeda dan gampang dikenali maka dikerucutkan kembali menjadi satu kata yaitu “familiar”. Karena dari hasil observasi dan survey yang dilakukan menunjukkan bahwa medan jalan yang dilalui harus mendaki, berkelok dan naik turun gunung maka di butuhkan jiwa petualang yang tinggi untuk melaluinya. Namun jiwa petualang saja tidak menjamin seseorang akan

sukses berpetualang jika tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kemudian ditarik kesimpulan kembali antara kata kunci *amazing*, familiar dan rasa ingin tahu menjadi satu kata kunci utama yaitu “*Charming*” yang artinya menarik atau enak dilihat.

3.1.3 *Keyword*

Dari penelitian dan penguraian judul penelitian maka kata kunci atau *keyword* yang di temukan yaitu *charming*. Kata *charming* dapat diartikan sebagai sesuatu yang menarik dan mempesona. Sehingga dapat disimpulkan video yang akan dibuat adalah video yang menarik sehingga mudah diingat dan mampu menampilkan keindahan pesona alam Pacitan. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam pencarian *keyword* tersusun dalam gambar bagan 3.3.



Gambar 3.5 Bagan Keyword

3.1.4 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan, bulan Februari 2013 sampai bulan Juli 2013. Mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga ke penyelesaian dengan perincian waktu pada Tabel 3.3 dibawah ini.

Tabel 3.3 Perancangan Waktu Penelitian

No.	KEGIATAN	TAHUN / BULAN																									
		February				Maret				April				Mei				Juni				Juli					
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan																										
2.	Penyusunan Bab I																										
3.	Penyusunan Bab II																										
4.	Penyusunan Bab III																										
5.	Survey & Observasi																										
6.	Pengolahan Data																										
7.	Syuting																										
8.	Editing																										
9.	Penyusunan Bab IV																										
10.	Penyusunan Bab V																										
11.	Penyusunan kelengkapan																										
12.	Sidang																										

3.1.5 STP (*Segmentating, Targeting, Positioning*)

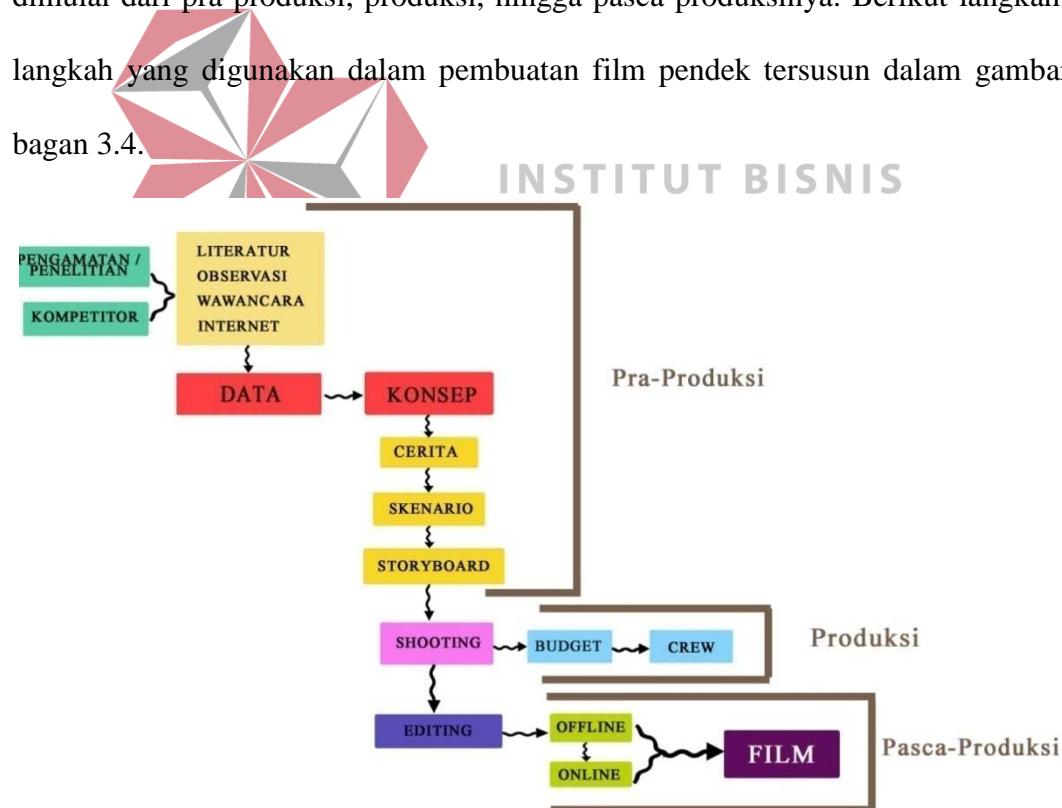
Segmentasi, targeting dan positioning dalam karya ini adalah:

1. Demografi : Kota Besar (Ibu Kota Provinsi)
2. Umur : 20 - 40 Tahun
3. Status Ekonomi : Menengah
4. Pekerjaan : Mahasiswa / yang sudah berpenghasilan

5. Positioning : Film ini ditujukan kepada mahasiswa atau orang-orang yang berjiwa petualang dan tertarik dengan alam di daerah yang belum banyak dikunjungi orang.

3.2 Perancangan Karya

Tahap perancangan karya bertujuan untuk mencari dan menyelesaikan masalah dalam pembuatan karya sehingga dapat dipakai sebagai acuan dalam penggeraan karya. Agar lebih memperjelas alur pembuatan film pendek tersebut dimulai dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksinya. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam pembuatan film pendek tersusun dalam gambar



Gambar 3.6 Bagan Alur Perancangan Karya

Dalam pembuatan video dokumenter ini, yang akan dilakukan adalah mencari data dari sumber-sumber yang dibutuhkan. Data berupa jumlah wisata alam yang ada di Kabupaten Pacitan, potensi yang ada di tiap wisata alam, sejarah tempat pariwisata, dan hal-hal terkait yang digunakan dalam pembuatan video dokumenter ini. Setelah data yang dibutuhkan lengkap, selanjutnya masuk ke ide cerita. Di dalam ide cerita terdapat pokok-pokok yang harus dikembangkan. Diantaranya pembuatan konsep. Disini konsep yang diangkat harus kuat, agar video dokumenter yang dibuat mempunyai makna yang sesuai dengan tujuan pembuatan video tersebut. Setelah konsep dibuat, selanjutnya adalah membuat cerita. Cerita harus menceritakan secara jelas dan terperinci. Di dalam cerita ini harus terdapat rincian setting lokasi, tokoh dalam cerita tersebut, dan pesan yang akan disampaikan.

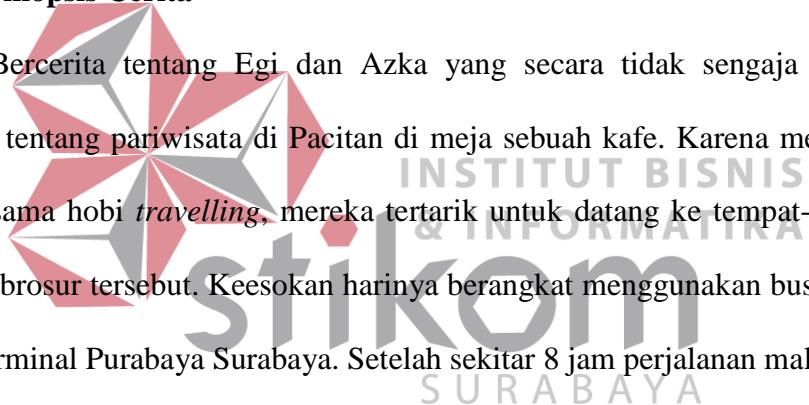
3.2.1 Perancangan Konsep Cerita

Didalam analisis konsep yang terkait dengan keyword maka menghasilkan beberapa pemikiran konsep cerita yang dapat saling terkait dengan pengambilan tema pariwisata di Pacitan. Beberapa perpaduan konsepnya yaitu:

1. Video pariwisata dengan menggunakan 2 pemain yang terlihat sedang menikmati keindahan alam di Pacitan dan mengeksplorinya.
2. Video pariwisata yang memadukan antara konflik percintaan anak muda dengan jalan-jalan, keliling dan mengeksplor keindahan alam di Pacitan.

3. Video pariwisata yang menggambarkan 2 pemain yang mengeksplor Kabupaten Pacitan dengan gaya yang energik, menarik, dan mampu membawa penonton untuk ikut larut dalam petualangan.
4. Video pariwisata *mockumentary* laporan perjalanan yang memadukan analisis atau komentar dari pemain dan video yang di tayangkan.
5. Video pariwisata dikemas atraktif, baik itu transisinya ataupun tampilan efek warna.

3.2.2 Sinopsis Cerita

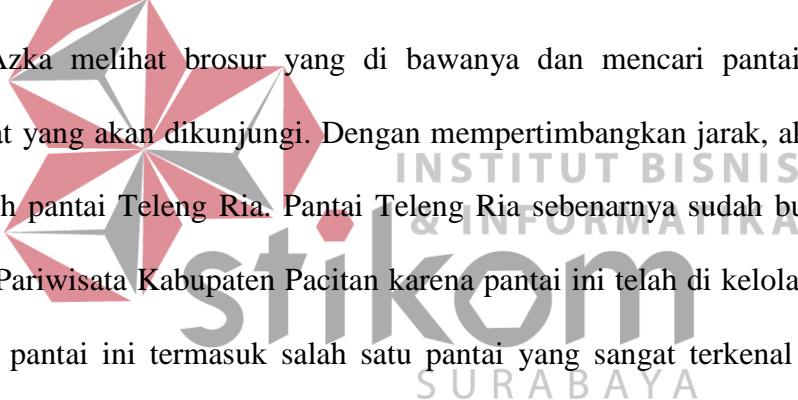


Bercerita tentang Egi dan Azka yang secara tidak sengaja menemukan brosur tentang pariwisata di Pacitan di meja sebuah kafe. Karena mereka berdua sama-sama hobi *travelling*, mereka tertarik untuk datang ke tempat-tempat yang ada di brosur tersebut. Keesokan harinya berangkat menggunakan bus Aneka Jaya dari terminal Purabaya Surabaya. Setelah sekitar 8 jam perjalanan malam akhirnya sampailah mereka di terminal bus Pacitan.

Sesampainya mereka di Pacitan dengan bis Aneka Jaya yang ditumpangi, mereka memutuskan untuk memulai perjalana ke kediaman Bapak Susilo Bambang Yudoyono untuk sekedar singgah dan melihat-lihat foto-foto jejak perjuangan SBY, disana juga terdapat barang-barang lain peninggalan SBY yang masih utuh dan tidak diubah. Setelah melihat-lihat dan mencoba bermain gamelan, Azka dan Egi setuju melanjutkan perjalanan ke warung makan Nasi Tiwul Bu Gandos. Karena menurut informasi yang didapat makanan nasi tiwul itulah yang terkenal dari Pacitan. Setelah makan mereka membuka ulang dan

melihat-lihat kembali brosur serta peta Pacitan yang dibawa. Egi sangat menyukai goa-goa disana namun Azka lebih memilih ke pantai. Egi dan Azka berargumen cukup lama untuk menentukan tempat mana yang ingin di kunjungi, namun mereka tidak menemukan titik temu. Akhirnya mereka bertengkar dan memutuskan untuk pergi sendiri-sendiri ketempat-tempat yang ingin dikunjungi. Mereka membuat sebuah peraturan bahwa kemanapun mereka pergi, mereka harus jalan kaki dan semua setuju dengan peraturan itu. Keluar dari tempat Nasi Tiwul Bu Gandos mereka memutuskan berpisah dan berjalan berlainan arah.

AZKA



Azka melihat brosur yang dibawanya dan mencari pantai mana yang terdekat yang akan dikunjungi. Dengan mempertimbangkan jarak, akhirnya Azka memilih pantai Teleng Ria. Pantai Teleng Ria sebenarnya sudah bukan dikelola Dinas Pariwisata Kabupaten Pacitan karena pantai ini telah di kelola oleh swasta, namun pantai ini termasuk salah satu pantai yang sangat terkenal dan lengkap fasilitasnya.

EGI

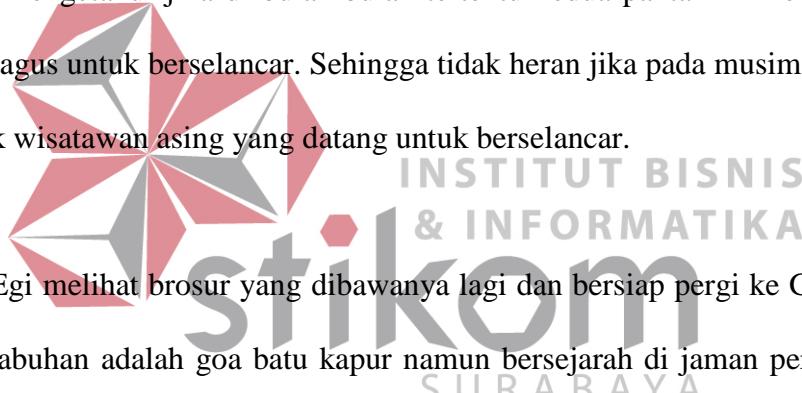
Egi meihat brosur yang dibawanya dan dia tertarik untuk mengunjungi Goa Gong terlebih dahulu. Goa Gong adalah goa kristal dan sudah disulap senyaman mungkin untuk para wisatawan. Karena jika kita masuk kedalam goa, sudah terdapat banyak lampu-lampu yang cantik sehingga jauh dari kesan gelap dan menyeramkan. Goa Gong juga sudah memiliki jalur yang di lalui pejalan kaki dan dibatasi oleh pagar sehingga di goa sebesar itu, pengunjung tidak harus takut tersesat meskipun tidak dipandu oleh *touргate*. Keluar dari Goa Gong sudah

banyak penjual yang bersiap menjajakan makanan minuman dan berbagai souvenir sebagai oleh-oleh dari goa. Selain itu juga terdapat pasar batu akik yang menjual berbagai macam bentuk dan jenis akik.

AZKA

Setelah puas dengan pantai teleng, Azka melanjutkan perjalanan menuju Pantai Srau dan Watu Karung. Di pantai ini berbeda sekali dengan Pantai Teleng. Srau dan Watu Karung adalah pantai yang berpasir putih. Dan di pantai ini merupakan spot yang baik untuk olahraga *surfing* atau selancar. Banyak yang belum mengetahui jika di bulan-bulan tertentu kedua pantai ini memiliki ombak yang bagus untuk berselancar. Sehingga tidak heran jika pada musim ombak besar banyak wisatawan asing yang datang untuk berselancar.

EGI

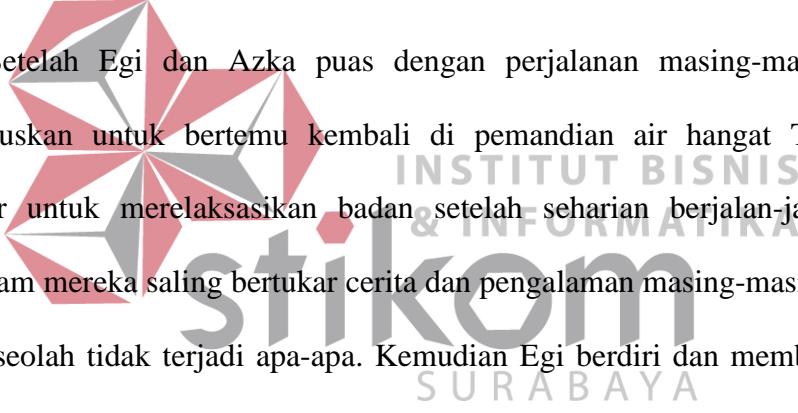


Egi melihat brosur yang dibawanya lagi dan bersiap pergi ke Goa Tabuhan. Goa Tabuhan adalah goa batu kapur namun bersejarah di jaman perang dan goa yang unik karena batu-batuan disana bisa di tabuh seperti bunyi-bunyian gamelan. Setelah puas melihat dan berkeliling goa, Egi berjalan menuju pasar batu akik di seberang goa. Batu-batuan itu diambil dan diolah sendiri oleh masyarakat Pacitan. Sehingga harga yang ditawarkan relatif terjangkau dan dapat digunakan sebagai cenderamata oleh-oleh khas dari Pacitan. Karena tertarik, Egi membeli sebuah cincin *couple* untuk Azka.

AZKA

Puas bermain dan melihat para *surfer* menampilkan kebolehannya, pantai terakhir yang ingin Azka kunjungi adalah Pantai Klayar. Hampir mirip dengan

dua pantai sebelumnya, Klayar juga memiliki pasir putih yang menawan serta laut yang jernih dan berkarang. Di Klayar Azka menemukan beberapa tempat yang menarik yaitu palung laut dan seruling samudra. Palung laut berupa cekungan yang dibentuk oleh batu karang sehingga membawa efek ombak yang lebih banyak dan lebih besar serta dalam sehingga sangat tidak disarankan untuk berenang di palung laut. Sedangkan seruling samudra adalah muncratan air yang keluar dari celah-celah bebatuan karang sehingga menimbulkan efek semburan air dari bawah dan bunyi nyaring mirip seruling yang jarang dijumpai di pantai mana sajanya.



Setelah Egi dan Azka puas dengan perjalanan masing-masing mereka memutuskan untuk bertemu kembali di pemandian air hangat Tirta Husada sekedar untuk merelaksasikan badan setelah sehari berjalan-jalan. Selama berendam mereka saling bertukar cerita dan pengalaman masing-masing, bersenda gurau seolah tidak terjadi apa-apa. Kemudian Egi berdiri dan memberikan oleh-oleh batu akik untuk Azka.

Puas berendam dan merasa tubuh menjadi segar kembali, Egi dan Azka melakukan perjalanan terakhirnya ke pasar minulyo. Pasar ini cukup banyak menyajikan berbagai macam kuliner Pacitan, dan mereka menjatuhkan pilihan pada kupat tahu. Setelah makan mereka berjalan beberapa meter dari pasar minulyo menuju terminal bis dan tiba-tiba saatnya mereka pulang ke Surabaya dengan bus Aneka Jaya. Tapi ternyata kentrung yang dibawa Egi ketinggalan. Itu merupakan sebuah pertanda bahwa mereka harus kembali ke Pacitan.

3.2.3 Karakter Tokoh

Dalam video pariwisata ini hanya ada 2 karakter tokoh utama yaitu Egi dan Azka yang memiliki watak sebagai berikut:

1. Egi

Perempuan cantik tapi tomboy, sangat menyukai travelling dan menjelajah ke tempat-tempat baru namun seperti perempuan pada umumnya yang juga hobi *shopping* di mall atau nongkrong di kafe. Egi hobi *travelling* tapi lebih menyukai gunung atau goa dari pada pantai.

2. Azka

Pria muda yang sangat menyukai dan tergila-gila pada pantai sehingga bertekad untuk menjelajah setiap pantai di Indonesia. Azka sangat suka jalan-jalan, travelling, dan berpetualang dari satu tempat ke tempat lain dengan Egi kekasihnya. Sama seperti Egi, meskipun Azka menyukai alam namun karena tinggal di tengah kota besar ia juga suka *hang out* di kafe.

3.2.4 Perancangan Skenario

Skenario digunakan sebagai acuan dalam pembuatan video pariwisata, tabel 3.4 berikut susunan skenario video pariwisata Kabupaten Pacitan:

Tabel 3.4 Perancangan Skenario

01. EXT – DEPAN KAFE – MALAM	<i>(suasana keramaian kafe dari luar, parkiran)</i>
<i>Egi dan Azka tertawa-tawa memasuki sebuah kafe. Azka merangkul mesra Egi.</i>	
	<i>(MCU ekspresi Egi Azka)</i>
CUT TO	
02. INT – DALAM KAFE – MALAM	<i>(camera 1st view, suasana keramaian dalam kafe, kafe dalam keadaan penuh, ada</i>

(beberapa orang yang meninggalkan salah satu meja)

Azka menunjuk satu tempat yang baru saja di tinggalkan dan mereka mendudukinya.

CUT TO

(shoot keadaan meja dan brosur-brosur yang di tinggalkan)

Egi melihat-lihat tumpukan brosur dan mulai tertarik kemudian memberitahukan pada Azka.

EGI

yank kamu pernah denger tentang Pacitan gak sih?

AZKA

Pacitan? Enggak pernah denger, emang Pacitan itu apaan? Nama makanan??

EGI

ihh bukan, coba lihat ini deh

(Egi sedikit memperlihatkan brosur pada Azka)

AZKA

woww.. pantaiii!!!!

(Azka merebut brosur dari tangan Egi)

ini keren banget!

(sambil membolak balik brosur yang di bawanya)

EGI

(melihat brosur yang lainnya)

iya keren kan, ada goa nya lagi! Ini beneran ada di jawa timur??

karena penasaran, Azka mulai menceritahu tentang pacitan

(CU tab saat Azka buka Google dan mengetik p-a-c-i-t-a-n)

AZKA

sebentar..

(buka tab, googling tentang Pacitan)

Ouh jadi ternyata Pacitan itu memang masih di Jawa Timur yank, tapi agak pinggiran gitu sih. Kesana kalo ga naik kendaraan pribadi, ya naik bis.

EGI

Emang kalo selain bis gak bisa? Kereta gitu? Atau pesawat?

AZKA

Sayangnya gak bisa. Disana gak ada rel sama *airport*. Disini ditulis kalo Pacitan itu ada diantara gunung-gunung gitu deh. Kalopun mau naik kereta dari Surabaya turunnya gak bisa langsung di Pacitan, harus turun di Ponorogo terus lanjut bis

lagi ke Pacitannya.
Tapi menurut info sih pacitan seru banget yank. Kita harus kesana!

EGI

Setuju! Aku juga penasaran banget.
Gimana kalo besok lusa aja, lusa aku *free* kok.

AZKA

Deal, lusa kita berangkat!
(*mengelus lembut kepala Egi*)
udah, kita makan dulu aja yuk!
(*melambaikan tangan ke waitters*)

Egi memasukkan brosur-brosur ke dalam tas.

(*zoom out, bluring*)

DISOLVE

3.2.5 Treatment

Penyusunan plot atau treatment dalam video ini bertujuan untuk menuliskan tentang urutan adegan (scene) dan shot pada saat editing. Urutan adegan tersebut akan dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

Babak 1:

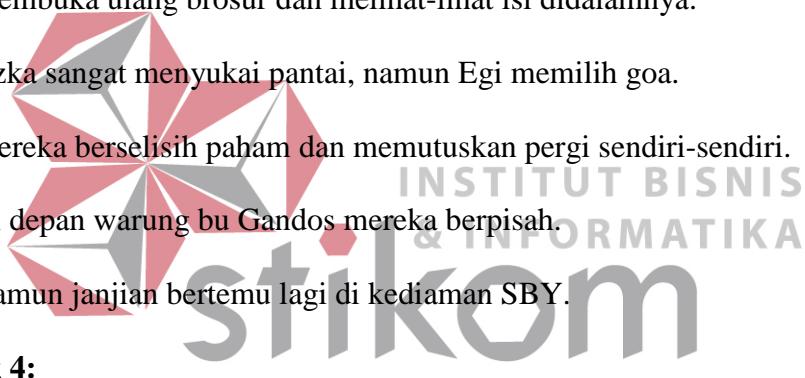
1. Azka dan Egi adalah sepasang anak muda gaul yang hobinya nongkrong di kafe.
2. Meskipun mereka anak gaul ibukota, hobi mereka adalah *travelling*.
3. Secara tidak sengaja mereka menemukan brosur Pacitan dan mulai tertarik pada keindahan alamnya.
4. Setelah *searching* dan mencari tahu tentang Pacitan, beberapa hari kemudian mereka langsung memutuskan pergi ke Pacitan dengan bus malam.
5. Azka dan Egi memang berasal dari keluarga yang berada namun lebih menyukai *backpacker* sebagai gaya *travelling*nya.

Babak 2:

1. Azka dan Egi sampai di Pacitan pagi harinya
2. Tempat pertama yang dikunjungi adalah kediaman Pak SBY.
3. Karena lapar mereka memutuskan untuk makan di warung Nasi Tiwul Bsud Gados.
4. Nasi tiwul adalah makanan khas Pacitan dengan berbagai macam lauk pauk ikan laut.

Babak 3:

1. Membuka ulang brosur dan melihat-lihat isi didalamnya.
2. Azka sangat menyukai pantai, namun Egi memilih goa.
3. Mereka berselisih paham dan memutuskan pergi sendiri-sendiri.
4. Di depan warung bu Gados mereka berpisah.
5. Namun janjian bertemu lagi di kediaman SBY.

**Babak 4:**

1. Dengan berbekal salah satu brosur, Azka memutuskan pergi ke pantai Teleng Ria
2. Pantai Teleng Ria adalah pantai yang terdekat dari pusat kota Pacitan.

Babak 5:

1. Egi memutuskan pergi ke Goa Gong.
2. Goa Gong goa terbesar se-Asia Tenggara dan terindah dimana stalaktit dan stalakmitnya berasal dari batuan kristal.
3. Di dalam Goa Gong, Egi terpukau melihat keindahannya.

4. Ditemani dengan satu *touргate* disana, Egi berhasil membuktikan jika batu di Goa Gong bisa berbunyi mirip suara gong.
5. Keluar dari Goa Gong dan melihat-lihat pasar batu akik.

Babak 6:

1. Azka selanjutnya memutuskan ke pantai Srau dan Watu Karung karena letaknya yang berdekatan.
2. Di pantai Srau Azka terpesona dengan pasir putihnya dan pantai yang bersih.
3. Naik ke bukit, ikut mancing samudra dengan masyarakat disana.
4. Jalan sedikit, dan menemukan lubang samudra di sisi lain tebing.
5. Azka menuju pantai Watu Karung
6. Melihat beberapa orang yang sedang *surfing* bebas di pantai.

Babak 7:

1. Menuju ke Goa Tabuhan.
2. Goa Tabuhan terbentuk dari batu-batuhan kapur.
3. Dengan ditemani satu *touргate* yang menjelaskan tentang riwayat goa ini, terdengar suara gamelan.
4. Bersama beberapa *touргate* yang lain sama-sama memukul-mukul bebatuan stalaktit dan stalakmit untuk membuktikan bahwa bunyinya memang mirip suara gamelan.
5. Egi bernyanyi dan menari bersama masyarakat diiringi gending jawa.
6. Puas menari bersama, Egi keluar dari goa dan menuju ke sentra batu akik di seberang Goa Tabuhan.

7. Egi membeli beberapa cenderamata batu akik untuk oleh-oleh dan untuk diberikan pada Azka.

Babak 8:

1. Azka melanjutkan perjalanan ke pantai Klayar.
2. Azka takjub dengan berbagai batu karang, rumput laut, kerang kecil dan beberapa batu-batuannya besar lainnya disana.
3. Menyusuri sisi kiri pantai, Azka menemukan palung laut.
4. Menaiki bebatuan besar, Azka menemukan seruling samudra yang jarang ia kunjungi di pantai mana saja.

Babak 9:

1. Di tempat dan jam yang telah ditentukan, Azka dan Egi bertemu di pemandian air hangat Tirta Husada.
2. Setelah capek berjalan-jalan dan menikmati alam pacitan, mereka relaksasi sebentar dengan berendam di kolam air hangatnya.

Babak 10:

1. Menuju pasar Minulyo untuk mencari makan malam.
2. Pilihan jatuh pada kupat tahu yang jarang di jumpai di Surabaya.
3. Setelah makan malam mereka memutuskan untuk pulang ke Surabaya.

3.2.6 Perancangan *Storyboard*

Dalam analisis *storyboard* lebih ditekankan pada teknik pengambilan gambar pada setiap scene atau setiap *shoot* yang dapat bercerita mengenai jalan cerita sebuah video pariwisata pada saat pra-produksi. *Storyboard* disini adalah

gambaran untuk dijadikan acuan saat melakukan pengambilan gambar. *Storyboard* di sini meliputi gambar atau arahan sudut kamera, dan alur cerita. *Storyboard* berfungsi untuk memudahkan proses pengambilan gambar. Selain itu, storyboard juga memudahkan dalam alur proses editing. Berikut sepenggal storyboard *Hidden Paradise* dapat dilihat pada gambar 3.7.



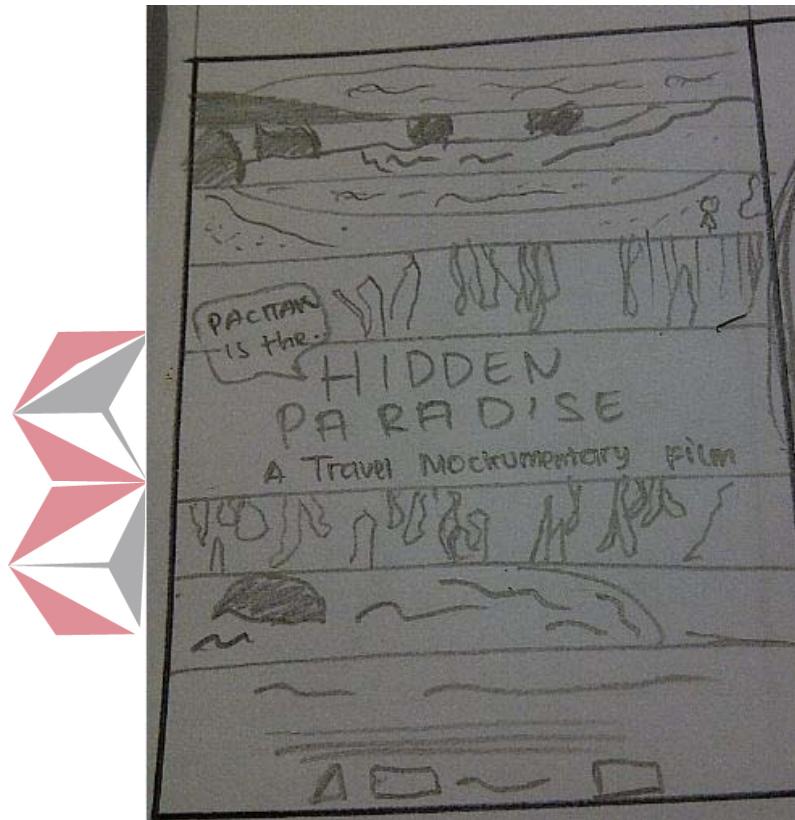
3.3 Publikasi

Publikasi dilakukan untuk mengajak audien menjadi penasaran dengan sebuah tayangan, beberapa media yang digunakan untuk menarik audien untuk menonton video pariwisata ini dengan membuat beberapa media publikasi diantaranya adalah poster.

1. Poster

Konsep poster dalam video *Hidden Paradise* berupa enam buah cuplikan wisata alam yang ada di Pacitan. Gambar-gambar tersebut berupa Pantai Teleng Ria, Pantai Klayar, Pantai Srau, Goa Gong, Goa Tabuhan dan Pantai Watu

Karung dengan satu tag line judul video pariwisata berukuran besar di tengah-tengah. Enam buah cuplikan gambar menunjukkan enam buah eksotisme wisata alam yang ingin ditunjukkan kepada audiens. Sketsa poster dapat dilihat di gambar 3.8.



Gambar 3.8 Sketsa Poster

2. Sampul Cakram DVD

Sampul cakram DVD yang digunakan untuk memasukkan seluruh hasil video secara garis besar mempunyai konsep yang sama dengan poster, hanya saja terdapat penambahan beberapa kata-kata seperti nama, NIM, dan judul Tugas Akhir. Sketsa sampul cakram DVD dapat dilihat di gambar 3.9.



Gambar 3.9 Sketsa Sampul Cakram DVD

3. Sampul Cover DVD

Sampul cover DVD yang digunakan untuk mengemas kepingan DVD secara garis besar mempunyai konsep yang sama dengan poster dan cakram DVD, hanya saja terdapat penambahan beberapa kata-kata seperti judul Tugas Akhir di bagian sampul depan, serta abstraksi, nama, NIM, alamat, nama dosen pembimbing I-II di bagian sampul belakang. Sketsa cover DVD dapat dilihat di gambar 3.10.



Gambar 3.10 Sketsa Sampul Cover DVD