

**PROGRAM DIRECTOR FEATURE POTENSI SUMBER DAYA ALAM
INDONESIA EPISODE ENERGI GEOTHERMAL DI GUNUNG
WAYANG WINDU**

Muhammad Jaisyurrahman Yunus Anggar Erdhina Adi

Universitas Telkom, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jl.
Telekomunikasi No. 01, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat 40257 1
jaisyurrahman@gmail.com, 2 anggarwarok@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Yunus, Muhammad Jaisyurrahman. 2019. Program Director Feature Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Episode Energi Geothermal Di Gunung Wayang Windu. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Produksi listrik di Indonesia mayoritas masih menggunakan energi fosil yang tidak ramah lingkungan, seperti minyak dan batubara. Untuk itu Indonesia butuh energi terbarukan, bersih dan juga ramah lingkungan, seperti sumber energi geothermal untuk pembangkit tenaga listrik di Indonesia. Sumber energi geothermal ini jumlahnya sangat melimpah di Indonesia, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal untuk pembangkit tenaga listrik. Pemerintah dan para pakar geothermal di Indonesia belum maksimal dalam mengajak masyarakat untuk menerima energi geothermal sebagai sumber energi untuk pembangkit tenaga listrik. Tujuan perancangan ini adalah untuk mempromosikan energi geothermal agar dapat diterima oleh masyarakat serta dapat dimaksimalkan untuk kebutuhan pembangkit listrik di Indonesia. Perancang tertarik dengan permasalahan ini untuk diangkat sebagai tema tugas akhir dengan judul “Program Director Feature Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Episode Geothermal Di Gunung Wayang Windu.”. Dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Sedangkan metode analisisnya menggunakan studi kasus. Untuk itu diperlukan media berupa situs youtube untuk mempromosikan feature tentang energi geothermal sebagai pembangkit tenaga listrik di Indonesia. Melalui perancangan feature penulis sebagai sutradara dengan judul “Energi Indonesia” memiliki peran dalam mengarahkan ide dan konsep program serta bertanggung jawab atas proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari feature ini adalah untuk

menginformasikan dan mengedukasi target audience bahwa energi geothermal merupakan energi yang ramah lingkungan untuk pembangkit listrik di Indonesia

Kata kunci: Potensi Alam Indonesia, Feature, Penyutradaraan, Energi Geothermal.

ABSTRACT

Yunus, Muhammad Jaisyurrahman. 2019. *Program Director Feature of Indonesia's Natural Resources Potential Geothermal Energy Episode at Mount Wayang Windu. The Final Project. Visual Communication Design Studies Program. Creative Industries Faculty of Telkom University.*

Electricity production in Indonesia mostly uses fossil energy that is not environmentally friendly, such as oil and coal. Accordingly, Indonesia needs renewable, clean and environmentally friendly energy, such as geothermal energy source, for electric power generation. Geothermal energy resource is abundant in Indonesia, but it has not been utilized optimally for electric power generation. The Indonesian Government and the geothermal experts have not been maximally introduced the geothermal energy for electric power generation to the community. The purpose of this design is to promote geothermal energy so that it can be accepted by the community and can be maximized for the needs of electricity generation in Indonesia. The designer was interested in this problem to be appointed as the theme of the final assignment with the title "Program *Director* Feature of Indonesia's Natural Resource Potential Geothermal Episodes at Mount Wayang Windu." In the design process, the author uses qualitative methods by collecting data through observation, literature studies, and interviews. While the analysis method uses case studies. Accordingly, we need media in the form of a youtube site to promote features about geothermal energy as power plants in Indonesia. Through the design of feature authors as directors with the title "Indonesian Energy" has a role in directing program ideas and concepts and is responsible for the pre-production, production, and post-production processes. The result of this feature is to inform and educate the target audience that geothermal energy is environmentally friendly energy for electricity generation in Indonesia

Keywords: Indonesian Natural Potential, Feature, Directing, Geothermal Energy.

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak sumber daya mineral dan energi yang sangat melimpah. Energi adalah salah satu kebutuhan manusia yang sangat diperlukan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia saat ini. Energi dapat dihasilkan oleh beberapa bahan dan proses, seperti energi minyak dan energi batu bara. Jika energi minyak dan energi batu bara ini digunakan secara terus menerus, maka energi ini perlahan akan habis, karena energi ini tidak dapat diperbarui atau di daur ulang.

Ketergantungan masyarakat pada energi fosil masih cukup tinggi, khususnya minyak, baik untuk keperluan transportasi maupun untuk membangkitkan energi listrik. Untuk keperluan transportasi memang tidak bisa dielakkan lagi selama belum ada bahan bakar alternatif yang betul-betul dapat menggantikan bahan bakar minyak. Sedangkan ketergantungan pada bahan bakar minyak untuk pembangkit energi listrik, masih memungkinkan dicari energi alternatif penggantinya. Masih banyak jenis energi lain yang memungkinkan untuk menghasilkan energi listrik, khususnya dari jenis non fosil dan *renewable*.

Kenyataan yang dihadapi saat ini adalah terjadinya krisis listrik, di mana *supply* dan *demand* sudah tidak seimbang lagi. Kebutuhan listrik sudah tidak bisa dicukupi lagi oleh PLN, akibatnya di beberapa wilayah terjadi pemadaman bergilir. Krisis listrik perlu segera diselesaikan, namun dengan penyelesaian yang bersifat jangka panjang dan tidak mengorbankan lingkungan. Karena itu, diperlukan energi alternatif yang ramah lingkungan dan cadangannya melimpah serta dapat diperbarui yaitu energi *geothermal*.

Menurut Dr. Yunus Daud, Kepala Pusat Riset Geotermal Universitas Indonesia, Indonesia berada dalam zona tumbukan lempeng tektonik (*subduction zone*) yang memungkinkan untuk memiliki cadangan energi yang besar. Dari cadangan energi fosil seperti minyak, gas, dan batu bara, sampai energi non fosil seperti energi panas bumi atau *geothermal*, air, angin dan matahari. Semua energi ini bisa dimanfaatkan untuk pembangkit listrik. Tetapi mayoritas pembangkit listrik di Indonesia masih menggunakan energi minyak dan batu bara. Energi minyak dan batu bara jika diproduksi untuk pembangkit listrik terus-menerus, maka kandungan yang akan

dihasilkannya dapat mencemari lingkungan karena mengandung karbon dari hasil pembakaran. Salah satu energi terbaik untuk pengganti minyak dan batu bara yang potensinya luar biasa di Indonesia adalah energi *geothermal* yang manfaatnya sangat besar untuk masyarakat.

Menurut Daud (2009) pemanfaatan energi *geothermal* masih dibilang rendah, atau bisa dikatakan pemerintah Indonesia belum memaksimalkan potensi energi *geothermal* ini karena sebagian besar listrik di Indonesia 88% lebih dipasok lewat pembangkit listrik berbahan bakar fosil, 42 % batu bara, 23% bahan bakar minyak, dan 21% gas alam. Padahal Indonesia merupakan negara yang memiliki sumber energi *geothermal* yang masuk ke dalam negara penghasil energi *geothermal* terbesar, yaitu sebesar 40% panas bumi di dunia. Potensi Indonesia dari panas bumi ini untuk pembangkit listrik 29.000 megawatt (MW), yang baru dimanfaatkan saat ini baru 1.948,5 MW atau 6,7 % saja.

Geothermal menurut bahasa berarti *geo* (bumi) *thermal* (panas) atau panas bumi. *Geothermal* termasuk salah satu bentuk energi yang tersedia di Indonesia dalam jumlah yang sangat melimpah. Energi yang terkenal ramah lingkungan, dapat diperbarui, dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Energi ini dapat dimanfaatkan untuk pembangkit listrik dan dapat mengurangi ketergantungan pada minyak dan batu bara untuk pembangkit listrik, karena jumlah cadangannya berlimpah (29.000 MW) dan penyebarannya merata dari Sabang sampai ke Merauke. Kebijakan pemanfaatan energi *geothermal* secara serius akan dapat mengatasi krisis listrik yang saat ini sangat diharapkan oleh masyarakat Indonesia, baik di Jawa maupun di luar Jawa.

Penyebab lain belum maksimalnya penggunaan energi *geothermal* di Indonesia adalah kurangnya sosialisasi oleh pakar/ahli dan pemerintah kepada masyarakat tentang apa itu energi *geothermal*, sehingga masyarakat sendiri masih belum paham apa kelebihan, kegunaan atau manfaat dari energi *geothermal* ini. Contoh kasusnya yaitu terjadi penolakan pembangunan pembangkit listrik dengan menggunakan energi *geothermal* ini di daerah gunung Ciremai, Kuningan, Jawa Barat. Dari sekian banyak provinsi di Indonesia, Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki potensi energi *geothermal*, khususnya di Kabupaten Bandung yang baru dimanfaatkan untuk pembangkit tenaga listrik yaitu di kawasan Gunung Wayang

Windu, Pangalengan, Kabupaten Bandung. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat menginformasikan mengenai apa itu energi *geothermal* dan manfaat apa saja yang dihasilkan dari energi ini yang sudah di manfaatkan di kawasan Gunung Wayang Windu.

Salah satu media yang sudah lama disukai oleh banyak orang adalah media audio visual. Mulai dari anak-anak hingga dewasa memiliki tontonan audio visual favoritnya. Salah satunya adalah media online. Media Online merupakan media yang tersaji secara online di internet. Media online yang mudah di akses untuk melihat video-video salah satunya adalah YouTube. YouTube sendiri merupakan situs *video sharing* yang berfungsi sebagai media berbagi video secara online. YouTube juga salah satu media yang sangat besar komunitasnya di dunia. Dari rentang umur muda sampai tua menyukai situs ini untuk melihat video-video sesuai dengan kategori video yang diinginkan. Salah satu video edukasi yang ringan di YouTube salah satunya adalah *feature*.

Feature juga dapat dijadikan sebagai media edukasi untuk penontonnya. Dalam *feature*, kreator dapat memasukkan gagasan- gagasannya ke dalam *feature* yang dibuatnya. Adegan dalam *feature* juga dapat diciptakan dan menyesuaikan dengan gagasan yang ingin disampaikan oleh kreator. *Feature* merupakan jenis reportase yang di kemas secara lebih dalam, luas, dan diberikan sedikit sentuhan *human interest* agar memiliki dramatika (Fachruddin, 2011:227). *Feature* atau berita ringan berbeda dengan program berita yang merupakan *Hard News* karena, program *features* tidak terikat dengan waktu penayangan dan informasi yang disajikan berupa informasi yang menarik, lucu, unik, aneh, dan menimbulkan kekaguman tanpa meninggalkan unsur informatif didalamnya.

Di Indonesia, *feature* yang mengangkat tentang potensi sumber daya alam Indonesia masih terbilang minim. Hal ini membuat *feature* begitu penting digunakan sebagai media untuk menginformasikan pesan mengenai potensi alam khususnya energi *geothermal* kepada khalayak yang lebih luas, khususnya pada kalangan dewasa muda yang sudah matang akan pengetahuan sekitar lingkungannya. Dengan tujuan mengedukasi tanpa bermaksud menggurui, *feature* dapat disajikan sedemikian rupa dengan merancang unsur naratif dan sinematiknya,

sehingga membuat penonton dapat menikmati *feature* sebagai media hiburan dan juga sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Untuk menghasilkan *feature* yang baik, sangatlah penting sebuah konsep penyutradaraan yang baik pula dari *feature* itu sendiri. Sutradara merupakan penanggung jawab dalam pembuatan sebuah karya audio-visual. Sutradara memiliki tugas untuk memvisualisasikan naskah ke dalam bentuk visual. Selain itu, seorang sutradara juga harus memiliki kemampuan dalam memimpin, karena banyaknya divisi dalam suatu produksi *feature* yang harus diarahkan agar setiap divisi dapat berjalan sesuai target dengan tugasnya masing-masing.

Dalam sebuah produksi program *feature*, terdapat peran seorang sutradara di dalamnya. Menurut Naratama (2004:5), Sutradara televisi adalah sebutan bagi seseorang yang mempunyai profesi menyutradarai program acara televisi baik untuk drama ataupun non-drama, dalam produksi *single* atau *multi-camera*. Tugas utama sutradara televisi adalah untuk mengkoordinasikan dan mengontrol semua aspek produksi, dimulai dari pembuatan dan pengembangan ide, pengawasan pada saat pra produksi, produksi, dan paska produksi. Kinerja sutradara televisi merupakan kunci keberhasilan suatu program. Seorang sutradara televisi juga harus memiliki jiwa memimpin, mengatur tim kerja yang mempunyai karakter dan latar belakang yang berbeda.

Sutradara dituntut untuk bisa berinovasi dalam segi cerita maupun gambaran visualisasi. Sehingga dapat menciptakan variasi baru pada *feature*. Peran sutradara sangatlah penting, *feature* tidak akan bisa berjalan tanpa adanya sutradara. Menjadi sutradara berarti bertanggung jawab dari pra produksi sampai paska produksi. Dalam pembuatan *feature* ini, perancangan berperan sebagai sutradara dan setiap sutradara memiliki penggayaan masing-masing terhadap karya visualisasi dan ceritanya tersebut.

Karena di Indonesia khususnya Kabupaten Bandung, Jawa Barat, masih kurang media komunikasi yang menyampaikan informasi tentang *geothermal* dan belum ada yang mengangkat energi *geothermal* ke dalam media *feature*. Perancang tertarik untuk membuat karya *feature* tentang energi *geothermal*. Peran seorang sutradara sangatlah penting, *feature* tidak akan bisa berjalan dengan mudah tanpa adanya sutradara. Menjadi seorang sutradara berarti menjalankan fungsi utama,

yaitu sebagai pengarah adegan dan bertanggung jawab dari pra produksi sampai paska produksi. Dalam pembuatan *feature* ini, perancangan berperan sebagai sutradara dan sutradara memiliki penggayaan masing-masing terhadap karya visualisasi dan ceritanya tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, *geothermal* merupakan salah satu energi yang potensinya sangat besar di Indonesia. Oleh sebab itu, perancang tertarik untuk menginformasikan potensi sumber daya alam Indonesia khususnya energi *geothermal* kepada masyarakat. Hal inilah yang kemudian menjadi dasar perlunya penyutradraan dalam program *feature* mengenai potensi sumber daya alam Indonesia khususnya energi *geothermal*.

II. Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan *feature* ini, perancang menggunakan metode perancangan yaitu pengumpulan data, analisis data, dan sistematika perancangan. Untuk melakukan perancangan pada karya *feature*, perancang terlebih dahulu melakukan penelitian untuk mendapatkan data tentang potensi alam Indonesia khususnya energi *geothermal* sebagai landasan dalam penyusunan perancangan ini. Oleh karena itu, dalam tahap ini, perancang menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus dalam kajian atau sudut pandang sains dan teknologi serta menggunakan pendekatan psikologi lingkungan, sebagai acuan yang mengatur tentang langkah sistematis dalam melakukan pengumpulan data dan menganalisis data. Metode studi kasus merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu, dan mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Creswell, 2010).

Penelitian kualitatif tidak hanya mendeskripsikan, akan tetapi yang terpenting adalah menemukan makna yang terkandung dibalikinya dalam latar sesungguhnya, karena tujuan akhir analisis kualitatif adalah menemukan makna dari gejala yang terdapat pada deskripsi data tersebut (Ratna, 2010:94). Dalam menerapkannya, pendekatan kualitatif menggunakan metode pengumpulan data dan metode analisis yang bersifat non kuantitatif seperti penggunaan *instrument* wawancara dan

pengamatan. Berikut ini adalah langkah-langkah mengenai metode perancangan yang perancang gunakan dalam memproduksi program *feature*.

1.4.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung dari lingkungan fisik atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berlangsung yang mencakup semua kegiatan perhatian ke objek dengan menggunakan alat penilaian sensorik. Atau suatu pekerjaan yang dilakukan dengan sengaja dan sadar untuk mengumpulkan data dan melaksanakan prosedur yang sistematis dan tepat (Arikunto, 2010).

Perancang melakukan observasi secara langsung di Gunung Wayang Windu, Pangalengan, Kabupaten Bandung Selatan. Observasi ini perancang laksanakan dengan berkoordinasi dengan ketua RT setempat dan pihak dari pembangkit listrik *geothermal*.

B. Wawancara

Wawancara adalah cara untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya langsung kepada narasumber yang bisa dipertanggungjawabkan. Perancang mewawancarai langsung ahli/pakar *geothermal* dari *Geothermal Research Center* Universitas Indonesia yaitu Dr. Yunus Daud sebagai narasumber yang memiliki data yang bisa dipertanggungjawabkan.

C. Studi Literatur

Data dan informasi yang diperoleh dari literatur pustaka dan media audio visual. Literatur pustaka diantaranya adalah buku, jurnal, tesis, dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan topik perancangan karya seperti ilmu *geothermal*, teori *feature*, dan penyutradaraan. Sedangkan literatur audio visual dari karya sejenis yang sudah pernah ada sebelumnya dijadikan sebagai referensi perancangan karya yang akan dibuat.

1.6.2 Analisis Data

Setelah mengumpulkan data melalui beberapa metode diatas, dalam rangka memahami fenomena utama dalam penelitian ini, maka selanjutnya dibutuhkan analisis data berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan digabungkan dari proses observasi, wawancara, dan studi literatur, serta melakukan analisis visual berdasarkan 3 karya sejenis, dengan berdasarkan landasan pemikiran sehingga dapat menghasilkan hipotesa tentang kebutuhan perancangan yang akan dibuat. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah kajian yang rinci tentang suatu latar, subjek tunggal atau tempat penyimpanan dokumen suatu peristiwa tertentu (Ahmadi, 2013 :69). Dengan pendekatan studi kasus, yang dimana pada pendekatan ini perancang mempelajari latar belakang dari sebuah fenomena atau peristiwa yang sedang diangkat untuk menjawab keseluruhan masalah yang ada di rumusan masalah, yaitu dengan cara:

1. Analisis Objek

Melakukan analisis objek untuk mengetahui potensi alam yaitu energi *geothermal* di kawasan Gunung Wayang Windu dari hasil yang telah diproses melalui proses observasi ke lokasi tersebut, wawancara kepada pakar *geothermal* yang sudah berpengalaman dibidangnya, kemudian menganalisis keterkaitannya dengan teori yang ada berdasarkan dari beberapa buku yang ada.

2. Analisis Visual

Melakukan analisis konsep dari ketiga karya sejenis, sebagai referensi untuk mendapatkan gambaran kepada *feature* tentang potensi alam Indonesia khususnya energi *geothermal* yang akan dibuat.

III. LANDASAN TEORI

3.1 Data dan Analisis Potensi Sumber Daya Alam Indonesia

Perancang mendapatkan data mengenai potensi sumber daya alam Indonesia dari berbagai sumber yang bisa dipertanggungjawabkan. Salah satunya dari hasil wawancara dengan pakar geothermal, buku geothermal, dan website resmi dari perusahaan geothermal dan kementerian energi.

3.1.1 Data Energi Geothermal di Gunung Wayang Windu

PLTP Wayang Windu terletak di Perkebunan Kertamanah, Desa Margamukti, Pangalengan, Bandung, Jawa Barat, yaitu sekitar 40 km ke arah selatan Kota Bandung. Terletak pada elevasi sekitar 1700 meter di atas permukaan laut pada area yang dikelilingi oleh sekitar 96 ha lahan perkebunan teh.

PLTP Wayang Windu yang memiliki luas 12.960 hektar ini dikelola oleh Star Energy Geothermal yang merupakan anak perusahaan dari Star Energy dan bekerjasama dengan Pertamina. Unit pertama sebesar 110 MW dibangun pada tahun 1999 dan telah berproduksi dengan kapasitas penuh dengan tingkat ketersediaan lebih dari 98% sejak tahun 2000. Dan pada tanggal 2 Maret 2009, Menteri Energi dan Sumber Daya Indonesia Purnomo Yusgiantoro meresmikan unit kedua dengan kapasitas sebesar 117 MW. Dan pada tahun 2014 dilakukan perencanaan pembangunan unit Tiga dan unit Empat dengan masing-masing kapasitas 127 MW, dan PLTP Wayang Windu sampai sekarang masih terus dikembangkan akan memasok listrik hingga 500 MW untuk jangka waktu 30 tahun mendatang.

Jumlah sumber daya dan cadangan energi geothermal di Indonesia secara keseluruhan sebesar 27.000 MWe. Jumlah yang sangat besar dan merupakan terbesar di dunia (40 % cadangan dunia). Jumlah energi ini dapat digunakan untuk mencukupi kebutuhan listrik di Indonesia (Gambar 3.1 dan Tabel 3.1).

3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar

Setelah memperoleh data, perancang mulai melakukan penelitian terhadap khalayak sasar terhadap perancangan dan dibuat penentuan khalayak ini sangatlah perlu dilakukan. Gunanya agar sesuai dengan tujuan konsep perancangan yang dibuat perancang berdasarkan data-data yang sudah dikumpulkan.

3.2.1 Data Khalayak Sasar

a. Demografis

Dewasa awal laki-laki dan perempuan di kota-kota besar dengan segmentasi sebagai berikut:

Usia	: 18 – 55 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki dan Perempuan
Jenis Pekerjaan	: Pelajar, Wiraswasta, dan Pegawai
Status Sosial	: Semua Kalangan

Segmentasi dewasa awal dimulai pada umur 18 tahun sampai umur 55 tahun, saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan baru dan harapan-harapan sosial baru. Pada dewasa awal ini terdapat perubahan minat individu salah satunya adalah minat terhadap rekreasi. Minat terhadap rekreasi antara lain adalah menonton film dan berlibur ke objek wisata alam edukasi sebagai salah satu penyaluran dari kehidupan sosialnya (Hurlock, 2006).

b. Psikografis

Psikografis dari khalayak sasaran, ditujukan kepada masyarakat yang memiliki minat menonton program *feature* mengenai ilmu pengetahuan sekaligus objek alam dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap konten dari *feature* yang disajikan serta memiliki minat untuk mengetahui ilmu pengetahuan dan mengunjungi objek alam tersebut. Untuk status sosial ditujukan pada kalangan tingkatan ekonomi menengah ke atas, namun tidak menutup kemungkinan untuk ditonton oleh berbagai tingkatan ekonomi karena pada dasarnya *feature* bersifat informatif. Dalam hal gender, program *feature* yang disajikan bagi laki-laki dan perempuan yang berada di kota Bandung maupun wilayah lain di Indonesia.

c. Geografis

Ditinjau dari sisi geografis dari program *feature* ini, adalah daerah kota-kota besar di Indonesia, program *feature* ini ditujukan kepada masyarakat agar lebih mengetahui ilmu pengetahuan tentang apa itu energi *Geothermal* dan manfaat dari energi *geothermal* di Indonesia, khususnya yang berada di Gunung Wayang Windu, Pangalengan, Kabupaten Bandung. Selain sebagai informasi diharapkan juga sebagai sarana hiburan sekaligus edukasi agar masyarakat paham tentang apa itu energi *Geothermal* dan bagi pemerintah agar lebih mengoptimalkan potensi energi *Geothermal* untuk pembangkit listrik di Indonesia, khususnya di daerah Kabupaten Bandung.

d. Perilaku Konsumen

Perilaku dari target konsumen dari perancangan *feature* ini adalah individu yang memiliki minat dalam menonton program *feature* mengenai ilmu pengetahuan dan keindahan alam. *Feature* mengenai ilmu pengetahuan dan keindahan alam ini diharapkan nantinya dapat mengkomunikasikan sekaligus mengedukasi penonton, yang pertama masyarakat agar lebih paham apa itu energi *Geothermal* dan manfaatnya dan bagi pemerintah agar lebih mengoptimalkan potensi energi *geothermal* untuk pembangkit listrik di Indonesia khususnya di daerah Kabupaten Bandung.

3.2.2 Analisis Khalayak Sasar

Dewasa awal adalah masa peralihan dari masa remaja. Hurlock (1980) mengatakan bahwa dewasa awal dimulai pada usia 18 tahun sampai kira-kira usia 50 tahun. Secara umum, mereka yang tergolong dewasa awal ialah mereka yang berusia 20-50 tahun. Santrock (2002), orang dewasa muda termasuk masa transisi, baik secara fisik, transisi secara intelektual serta transisi peran sosial. Perkembangan sosial masa dewasa awal adalah puncak dari perkembangan sosial masa dewasa. Masa dewasa awal adalah masa beralihnya pandangan egosentris menjadi sikap yang empati. Pada masa ini, penentuan relasi sangat memegang peranan penting. Dewasa awal merupakan masa permulaan dimana

seseorang mulai menjalin hubungan secara logis dengan sesuatu hal yang baru serta sudah bisa berpikir lebih kritis terhadap sesuatu hal.

Pemilihan dewasa awal dan status sosial semua kalangan sebagai khalayak sasar adalah pada fase ini mereka telah memiliki beberapa karakteristik. Pada salah satu intinya bahwa dewasa awal merupakan suatu masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperolehnya. Serta rentang umur ini lebih optimal ketika diberikan stimulus mengenai sesuatu hal baru yang sifatnya objektif maupun subjektif.

IV. Konsep

4.1 Konsep

Potensi sumber daya alam Indonesia begitu melimpah baik di dalam bumi maupun di luar bumi. Maka generasi muda seharusnya mampu mempersiapkan diri untuk bisa mengolah dan memanfaatkan potensi ini untuk di masa depan. Salah satunya yaitu menciptakan konten-konten kreatif yang bertemakan tentang sains dan teknologi dengan mengangkat energi *geothermal* di daerah Pangalengan. Maka dari itu, perancang mendapatkan ide untuk membuat *feature* potensi sumber daya alam Indonesia yang berjudul “Energi Indonesia”.

Feature ini bertujuan mengenalkan ke khalayak umum serta menjadikannya sebagai pembelajaran. Hal ini dikarenakan masih jarang nya konten-konten seperti ini di industri kreatif. Sehingga di perlukan karya yang mengangkat tentang energi *geothermal* yang ada di pangalengan. Sekaligus sebagai inspirasi untuk membanggakan potensi alam Indonesia.

4.1.1 Konsep Program

A. Nama Program

Konsep program merupakan penjabaran yang akan di sampaikan oleh perancang pada media youtube berupa *feature* secara luas. Maka dari itu kami memberi nama “Energi Indonesia”. Nama program ini sesuai dengan tujuan yaitu mengenalkan potensi sumber daya alam Indonesia khususnya energi *geothermal*.

B. Tema Program

Program ini memiliki tema edukatif dan Inspiratif. Program ini membahas tentang energi *geothermal* dan diceritakan melalui gaya *cinematic storytelling*.

C. Pesan dan Tujuan

Program ini memiliki pesan untuk mengoptimalkan potensi sumber daya alam yang ramah lingkungan kepada pemerintah dan masyarakat di Indonesia. Selain itu, juga memperkenalkan dan memotivasi masyarakat agar tergerak untuk menggunakan energi alternatif *geothermal* yang bisa dimanfaatkan untuk pembangkit listrik dan menjadikan sebagai tempat wisata alam.

D. Durasi

Durasi total: 5-6 menit

E. Konten Program

Program ini membahas tentang potensi sumber daya alam Indonesia dengan gaya *cinematic storytelling* dan dirancang ke dalam 10 episode. Berikut rencana program *Potential Resources*:

Tabel 4.1 Episode Program

No	Episode	Konten Program
1	Episode 1	Geothermal di Gunung Wayang Windu, Pangalengan, Bandung Selatan
2	Episode 2	Biogas di Desa Cabbeng Bone, Sulawesi Selatan
3	Episode 3	Minyak Sampah Plastik dari Blitar
4	Episode 4	Pembangkit Listrik Tenaga Air Maninjau, Sumatera Barat
5	Episode 5	Pembangkit Listrik Tenaga Angin di Makassar
6	Episode 6	Listrik Tenaga Nuklir di Bandung
7	Episode 7	Belerang Kawah Ijen, Banyuwangi
8	Episode 8	Garam dari Pulau Madura
9	Episode 9	Granit dari Tanah Yogyakarta
10	Episode 10	Intan Khas Kalimantan Selatan

(Sumber: Pribadi, 2017)

4.1.2 Konsep Gaya Penceritaan

Feature ini memiliki tema tentang energi *geothermal* yang berada di Pangalengan, Bandung Selatan. *Feature* ini akan di buat dengan dua konsep di dalamnya yaitu adanya kekuatan verbal dan textual. Kekuatan verbal yaitu dimana didalamnya terdapat unsur narasi dan divisualisasikan dengan gaya cinematic storytelling. Kemudian pada kekuatan yang ke dua yaitu textual. Textual itu sendiri maksudnya adalah pemberian tulisan untuk memperjelas bagian-bagian objek tertentu dengan motion atau bisa disebut dengan text tracking. Profil perusahaan *geothermal* yang ada di Pangalengan adalah elemen penting dalam penggayaan cerita *feature* ini. Penuturan dari Dr. Yunus Daud sebagai pakar Teknologi Geothermal Universitas Indonesia digunakan sebagai *Voiceover* dari *feature* ini dan divisualkan dengan *Cinematic Storytelling*. Maksudnya yaitu ketika *voiceover* Dr. Yunus terdengar, namun visualnya juga mengikuti apa yang dijelaskan oleh Dr. Yunus.

4.1.3 Konsep Visual

A. Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar *feature* ini dilakukan dengan cara, yaitu:

1. Sudut pengambilan gambar

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam frame.

2. Ukuran gambar

Menggunakan *aspect ratio* perbandingan ukuran lebar serta tinggi frame.

3. Gerakan kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

4. Gerakan objek

Secara umum komposisi pengambilan gambar terkait dengan posisi obyek dalam frame dapat dikelompokkan dua jenis, yakni komposisi simetrik dan komposisi dinamik.

- Komposisi simetrik sifatnya statis. Obyek terletak persis ditengah-tengah frame dan proporsi ruang disisi kanan dan kiri obyek relatif seimbang.
- Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu.

B. Durasi

Durasi yang akan digunakan dalam *feature* ini yaitu 7-10 menit. Dalam durasi tersebut di bagi 3 tahap yaitu awal, tengah, dan akhir.

C. Aspect

Aspect Rasio yang di gunakan oleh penulis adalah 1920x1080 atau *full high definition*. Hal tersebut disesuaikan dengan kualitas *high definition* penayangan yang biasanya digunakan.

4.1.4 Elemen Grafis

Penggunaan grafis di aplikasikan untuk bumper, subtitle, dan credit title.

A. Bumper

Opening dan bumper merupakan penggabungan tipografi dengan latar belakang video hasil syuting dengan pengayaan *font* yang patah seperti lempengan tektonik.

B. Subtitle

Feature ini menggunakan bahasa Indonesia dan nantinya akan ditambah ke dalam bahasa Inggris jika dibutuhkan untuk komersil.

C. Credit title

Digunakan untuk nama-nama para crew yang telah berkontribusi dalam membuat *feature* ini. Serta orang-orang atau perusahaan yang turut membantu dan mendukung *feature* ini.

4.2 Pra Produksi

4.2.1 Treatment

Dibagian awal terdapat bumper *feature* yaitu adanya cuplikan video *timelapse* seperti cuplikan daerah Pangalengan, perusahaan pembangkit listrik, cuplikan danau, kebun teh dan lainnya dengan teknik aerial video, kemudian diikuti dengan visual di lapangan rumput sekitar pembangkit listrik dan pada saat itu muncul judul programnya “*Energi Indonesia*”. Dan pada bumper ini, memakai musik yang natural sesuai dengan judul program dan menggunakan *color grading* yang cerah dengan tone yang natural.

Setelah judul program, terlihat bundaran Pangalengan dengan berbagai aktivitas masyarakat disana serta kendaraan yang melintasi jalur tersebut. Disini mulai terdengar musik instrumen khas budaya sunda. Kemudian diisi dengan *Voice Over* (VO) yang memperkenalkan daerah Pangalengan. Pada segmen awal ini juga memperkenalkan beberapa objek wisata alamnya, seperti Situ Cileunca, perkebunan teh, perkebunan kopi, dan lain-lain. Lalu terlihat juga suasana di daerah Pangalengan dengan kesejukan udaranya.

Kemudian ada sebuah pembangkit listrik di daerah Pangalengan. Terlihat tugu Star Energy dan Pertamina di bagian depan pembangkit listrik dan disini mulai diisi dengan VO. Kemudian masuk ke daerah pintu depan gerbang pembangkit listrik tenaga panas bumi (PLTP) agar terlihat suasananya. Selain itu, terlihat juga di sekitar area PLTP pipa-pipa yang menyalurkan energi *geothermal* ke pembangkitnya, dengan sentuhan *text motion tracking* di beberapa titik. Kemudian terlihat juga area pembangkit listrik dari atas menggunakan drone untuk melihat ke semua sisi area dan di jelaskan dengan VO serta sentuhan *text motion tracking*.

Masuk ke area dalam PLTP, terlihat ada beberapa security dan mobil proyek serta bangunan besar pembangkit listriknya. Disini juga dijelaskan dengan VO dan *text motion tracking* apa saja yang ada di dalam area ini. Kemudian ada penjelasan tentang energi *geothermal* yang bernama Bapak Dr. Yunus Daud. Beliau adalah seorang ahli *geothermal* dari Universitas Indonesia

menjelaskan secara ringan apa itu energi geothermal serta pemanfaatannya. Lalu VO dari beliau di sisipkan *footage* yang ada di Pangalengan.

Pada segmen akhir, Dr. Yunus memberikan solusi untuk masa depan Indonesia terkait dengan pemanfaatan energi *geothermal*. Terlihat juga potongan-potongan video yang ada di Pangalengan serta adanya *text motion tracking* sebagai penjelas bahwa energi *geothermal* itu ramah lingkungan. Dan pada bagian akhir, terlihat timelapse PLTP menuju sore hari. Dan setelah itu *credit title* dengan penggabungan cuplikan video di Pangalengan.

4.2.2 Storyline

Tabel 4.2 Storyline

Segmen	Nomor	Alur Cerita
1	1	Pagi hari terlihat rumah warga dan pegunungan di Pangalengan tepatnya di Desa Margamukti.
	2	Terlihat di bundaran Pangalengan warga yang sedang beraktivitas serta banyaknya kendaraan.
	3	Memperkenalkan objek wisata alam di Pangalengan.
	4	Terlihat adanya objek wisata alam situ Cileunca.
	5	Suasana perkebunan teh dan para petani.
	6	Suasana perkebunan kopi yang sejuk.
	7	Terlihat perkebunan dan pepohonan yang menandakan udara di Pangalengan masih bersih dan segar.
	8	Dari atas udara memperlihatkan perumahan warga dan disini akan dijelaskan dengan data jumlah penduduk.
	9	Di Pangalengan ada sebuah pembangkit listrik dengan menggunakan energi <i>geothermal</i> .
	10	Suasana di depan pembangkit listrik ada sebuah plang dan dijelaskan dengan Voice Over (VO) narator.
2	1	Terlihat pembangkit listrik ini dari jauh dengan teknik aerial video serta mulai VO oleh pakar <i>geothermal</i> .

	2	Ada seorang pakar geothermal dari Universitas Indonesia yang sedang menjelaskan energi <i>geothermal</i> .
	3	Menampilkan suasana pembangkit listrik ini dari atas dengan uap yang keluar.
	4	Terlihat aliran air di sungai sebagai penjelasan kandungan <i>energi geothermal</i> .
	5	Pipa-pipa di sekitar pembangkit listrik ini terlihat dengan menggunakan drone.
	6	Terlihat Saluran Udara Tegangan Ekstra Tinggi (SUTET) yang ada di sekitar area pembangkit listrik.
	7	Proses energi geothermal ini masih di jelaskan oleh pakar geothermal dan menampilkan alat-alat berat di area pembangkit listrik.
	8	Ada seorang staff yang berjalan dan masih dijelaskan dengan VO pakar geothermal sebagai SDM yang baik.
3	1	Terlihat suasana pepohonan dan perkebunan teh, dan VO kesimpulan dari narator.
	2	Bendera Indonesia yang berkibar sebagai bentuk kita harus memajukan bangsa.
	3	Pemandangan perkebunan teh dan diisi oleh VO penutup dan memberikan kesimpulan.
	4	Terlihat suasana pembangkit dari jauh dan ada tulisan “Energi Indonesia” serta VO “Ini lah Energi Indonesia”.

(Sumber: Pribadi, 2017)

V. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Melalui tugas perancangan sebagai Sutradara sebuah *Feature* yang berjudul “Energi Indonesia”, Eps. Energi *Geothermal* di Gunung Wayang Windu Bandung Selatan, perancang telah melalui berbagai tahap dimulai dari pra-produksi hingga pasca produksi. Perancang termotivasi untuk membuat sebuah alur cerita ke dalam feature ini agar energi *geothermal* dapat mudah dipahami oleh semua kalangan. Dengan demikian tujuan awal untuk memberikan informasi kepada masyarakat Indonesia dapat tersampaikan. Cara ini efektif untuk mengenal energi *geothermal* untuk pembangkit listrik dengan gaya *Cinematic Storytelling*.

Tahap pra produksi sutradara membuat sebuah ide cerita, *treatment*, *direct shot*, dan lain-lain, kemudian pada tahap produksi yaitu menampilkan semua bentuk *treatment* dan di tampilkan dalam bentuk visual, hingga memantau tahap editing dan memberikan banyak arahan sampai karya ini selesai. Dengan demikian, karya ini bisa dimanfaatkan untuk menginformasikan dan mengedukasi masyarakat Indonesia bahwa energi *geothermal* merupakan energi yang ramah lingkungan, dapat diperbarui, serta memberikan banyak manfaat terutama untuk pembangkit listrik di Indonesia.

5.2 Saran

Melalui tugas akhir mengenai Penyutradaraan sebuah *Feature* yang berjudul “Energi Indonesia”, Eps. Energi *Geothermal* di Gunung Wayang Windu Bandung Selatan, untuk memahami penyutradaraan yang baik adalah bagaimana cara Sutradara mengolah sebuah cerita yang menarik sehingga visual yang ditampilkan akan menarik dan mampu memberikan pengetahuan dan edukasi tentang energi yang ramah lingkungan dan memberikan daya tarik terhadap *audience*. Untuk menambah wawasan ini maka perlunya membuat konten-konten kreatif dan edukatif di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriyono. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daud, Yunus. 2009. *Energi Geothermal Anugerah Besar untuk Bangsa Besar*. Depok: BEM UI.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1990. Balai Pustaka.
- Mulyana, Dedi. 2001. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Weiner, Richard. 1990. *Webster's New World Dictionary of Media and Communications*. New York: Macmillan Publishing Company.

WEBSITE

- Kompasiana. 2017. Energi Panas Bumi Ramah Terhadap Lingkungan Sekitar. Diunduh Sabtu, 7 Oktober 2017, 09:35:07. <https://www.kompasiana.com>