

Feature Perjalanan: Telusur Budaya pada “Gamelan Sawahlunto”

Dea Olivia¹, Deddy Desmal²

^{1,2} Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Article Info

Article history:

Received November 25, 2024

Revised November 26, 2024

Accepted November 30, 2024

Kata Kunci:

Feature,
Feature perjalanan,
Gamelan,
Gamwlan Sawahlunto.

Keywords:

Feature,
Travel feature,
Gamelan,
Gamelan Sawahlunto.

ABSTRAK

Feature merupakan salah satu program televisi yang membahas suatu pokok bahasan, tema, diungkapkan dengan berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dengan berbagai format, dengan begitu *feature* juga bagus diterapkan dengan konsep perjalanan. Dalam penciptaan program *feature* ini, konsep yang digunakan adalah perjalanan dengan tema kebudayaan yang ada di Sawahlunto. Sawahlunto merupakan kota yang terkenal dengan multietnisnya akibat dari aktifitas tambang pada zaman Belanda dulu, dan sekarang hidup berdampingan satu sama lain. salah satu yang menunjukkan multietnisnya sawahlunto ini terletak pada kesenian yang bergerak pada bidang pertunjukkan dan musik, yaitu Gamelan Sawahlunto. Gamelan merupakan sekumpulan alat musik tradisional dalam jumlah besar. Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk menunjukkan multietnisnya kota Sawahlunto, salah satunya dapat dilihat dari pelestarian Gamelan Sawahlunto, yang notabennya Gamelan berasal dari Jawa. Proses penciptaan program *feature* dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi, terakhir melakukan penayangan karya (*screening*). Penciptaan program *feature* ini akan menerapkan konsep perjalanan yang menghadirkan *host* dan penvisualan yang menarik dengan konsep *camera movement* yang terdiri dari beberapa segment seperti Sandiwara Pendek, Liputan, *Fragment*, Wawancara, Dan *Pop Vox*.

ABSTRACT

Feature is a television program that discusses a topic, theme, expressed with various complementary views, analyzed, highlighted critically and presented in this feature program, the concept used is a journey with a cultural theme in Sawahlunto. Sawahlunto is a city famous for its multi-ethnicity due to coal mining activities during the Dutch era, and now live side by side with each other. One thing that shows the multi-ethnicity of Sawahlunto lies in the arts that are engaged in the field of performance and music, namely the Sawahlunto Gamelan. Gamelan is a collection of traditional musical instruments that are numerous. The purpose of this creation is to show the multi-ethnicity of the city of Sawahlunto, one of which can be seen from the preservation of the Sawahlunto Gamelan which is known as the Gamelan from Java. The process of making a feature program is carried out through several stages, namely pre-production, production, and post-production, the last of which is the screening of the work. The creation of this feature program will implement a travel concept that presents interesting hosts and visualizations with a camera movement concept consisting of several segments such as Short Drama, Coverage, *Fragment*, Interview, and *Pop Vox*.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Dea Olivia
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang,
Sumatera Barat, Indonesia
Email: deaolivia734@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Feature merupakan salah satu program televisi yang membahas suatu pokok bahasan, tema, diungkapkan dengan berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis dan disajikan dengan berbagai format. Adapun dalam sebuah *Feature* terdiri dari beberapa format program sekaligus, misalnya wawancara, fragment, liputan, show, *popvox*, sandiwara pendek, dan musik [1].

Tayangan dalam *Feature* biasanya lebih diminati oleh penonton karena pada pengemasannya tergolong ringan dan menarik serta menghibur. Bukan sekedar menghibur saja akan tetapi *Feature* juga bersifat informatif dan edukasi.

Feature yang bersifat edukasi dan informatif, akan disajikan sebuah fakta-fakta yang unik, tentunya bisa dijadikan sebagai pengetahuan. Bersifat informatif karena tayangan *Feature* merupakan sebuah informasi yang dapat memberikan sebuah perubahan baru pada mediana dan akan memberikan tayangan yang inovatif. Beberapa keunggulan yang dimiliki *Feature* inilah yang membuat penulis tertarik untuk menciptakan sebuah karya audio visual dengan format *Feature*. Ciptaan karya ini akan dituangkan pada salah satu kebudayaan yang ada di Sawahlunto

Sawahlunto merupakan salah satu kota yang terletak di Sumatera Barat. Kota Sawahlunto salah satunya dikenal sebagai kota dengan multi etnis akibat dari sosial budaya atas aktifitas tambang pada zaman Belanda dulu kala, yang mana terjaga hingga saat ini. Berbagai ras dan kebudayaan saling berdampingan satu sama lain, di kota Sawahlunto terdapat kesenian yang memadukan beberapa etnik, antara lain minang, jawa, sunda, bali dan tionghoa. Kesenian tersebut bergerak pada bidang pertunjukkan dan musik, yaitu gamelan.

Gamelan merupakan alat musik yang berasal dari jawa. Gamelan sendiri merupakan gabungan alat musik (bunyi-bunyian) tradisional dalam jumlah besar. Semua alat tersebut dinyanyikan secara Bersama-sama atau sebagian saja sesuai dengan ansambelnya sendiri [2]. Gamelan banyak ditemukan di daerah Jawa karena pengaruh sosial budaya, gamelan juga dilestarikan di Sawahlunto, salah satunya kota di Sumatera barat yang melestarikan gamelan, diperkuat dengan alasan banyaknya Masyarakat berdarah jawa, lebih dari 30 persen penduduk sawahlunto berdarah jawa. Uniknya pelestarian gamelan di sawahlunto ini penggeraknya ibuk-ibuk paruh baya, kelompok ibuk-ibuk paruh baya ini dinamakan kelompok *Srikandi*.

Srikandi diartikan sebagai kelompok ibuk-ibuk Tangguh, yang mana terkenal dengan kegigihan mereka dalam melestarikan gamelan sawahlunto dengan ciri khasnya sendiri. kelompok *Srikandi* bergerak pada gamelan yang ada di sawahlunto, meskipun terdengar biasa karena pemainnya ibuk-ibuk paruh baya, kelompok *Srikandi* ini mempunyai keunikan tersendiri dalam membawakan gamelan. Apabila ada suatu pertunjukkan gamelan, kelompok *Srikandi* selalu ikut berpartisipasi di dalamnya, seperti diadakan konser karawitan, dengan membawa ciri khasnya yaitu mengkombinasikan lagu dengan banyak Bahasa menggunakan

gamelan, yang melambangkan bahwa kota sawahlunto adalah kota dengan multikultur, yang mana semua orang, budaya, Bahasa menyatu di kota sawahlunto.

Keberadaan gamelan yang didukung dengan hadirnya kelompok *Srikandi* tersebut membuat penulis tertarik untuk menjadikan objek pada penciptaan kali ini, yang bertujuan untuk menunjukkan kota sawahlunto yang multikultur didukung dengan kelompok *Srikandi* yang pelakunya ibu-ibu paruh baya. Kelompok dengan pelakunya ibu-ibu ini merupakan satu-satunya ada di pulau Sumatra, yang mana terletak di *ranah bundo* (Minang), dengan menggunakan gaya *Feature* perjalanan karena penulis rasa penyampaian informasinya yang lebih kreatif dan inovatif, dengan menghadirkan *host* yang akan memandu perjalanan menuju kepada objek, tentunya tidak terpaku pada topik utama, dengan begitu *Feature* lah yang cocok dengan konsep yang akan penulis terapkan, mengingat kota sawahlunto terkenal dengan tempat-tempat bersejarah, dan budaya yang unik.

Maka dengan adanya penjelasan diatas timbullah rumusan masalah yaitu bagaimana menciptakan program *Feature* perjalanan budaya pada Gamelan *Srikandi* di kota Sawahlunto, dengan tujuan penciptaan yaitu sebagai ajang promosi mengenai multietnis kota Sawahlunto yang salah satunya terletak pada hadirnya gamelan yang pelakunya ibu-ibu paruh baya, dengan menggunakan Penyampaian informasi dalam bentuk *Feature* perjalanan yang lebih inovatif, selain mengedukasi, tampilannya lebih menarik dengan tingkah *host* nantinya serta kemasan dari *Feature* tersebut. dengan tujuan dan rumusan masalah diatas maka terciptalah karya *Feature* perjalanan, *Feature* ini bereferensi pada *Jalan-jalan Men*, *Jejak Petualang*, dan *My Trip My Adventure*.

Jalan-Jalan Men merupakan program *Feature* dalam bentuk perjalanan dengan mengeksplor tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia, pada program ini dipandu oleh 2 *host* yang membuat program ini menarik dan menghibur untuk ditonton. Konsep penciptaan yang akan penulis terapkan sama dengan yang ada pada program tersebut, karena dia mengeksplorasi tempat-tempat wisata dengan gaya penceritaan dari sudut pandang *host*, disini penulis juga membawa *host* sebagai pelaku yang akan memberikan gambaran dan tentunya mendukung perjalanan ke kota sawahlunto tersebut. Segment yang diterapkan pada *jalan-jalan men* juga sama dengan penciptaan yang akan penulis gunakan. Yang membedakan karya kami terletak pada topik yang diangkat, *jalan-jalan men* terfokus kepada tempat wisata sedangkan penulis tentang suatu budaya yang ada pada kota Sawahlunto.

Program Televisi *Jejak petualang* merupakan program dokumenter perjalanan dengan gaya mengekspos tempat-tempat wisata, pada penciptaan dokumenter ini terlihat bertujuan untuk menghibur dan memberikan informasi kepada penonton kalau ada sesuatu yang indah pada objek yang dikunjunginya, mulai dari, Sungai, laut, pegunungan, pedalaman dan perut bumi (gua). Pada *Jejak petualang* ini menghadirkan *host*, sama dengan konsep penulis juga menghadirkan *host*, akan tetapi menghadirkan dua *host*. Konsep perjalanan pada *Jejak petualang* ini yang mengekspos dan mengarsipkan dalam bentuk audio visual, sama dengan tujuan penulis. Beberapa bentuk penggarapan perjalanan dari *Jejak petualang* ini dapat penulis jadikan sebagai referensi.

Program *My trip my adventure* merupakan dokumenter perjalanan yang tayang di Trans Tv. Pada program ini dia mengeksplor tempat wisata yang jarang disentuh oleh orang banyak, tujuan dari program ini adalah memberikan informasi bahwa pada tempat yang dia kunjungi itu terdapat objek wisata yang kurang terekspos, sekaligus bertujuan untuk menghibur. Penciptaan

My Trip My Adventure menghadirkan *host* yang akan memandu perjalanan ke tempat yang akan dituju. Menariknya pada program ini di setiap episodenya melibatkan warga lokal, sama dengan konsep penulis yang akan melakukan perjalanan dengan melibatkan warga lokal pada beberapa segmen nantinya, yang membedakan *My Trip My Adventure* ini dengan karya yang akan penulis buat, terletak pada objeknya, *My Trip My Adventure* mengeksplor tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia sedangkan penulis terfokus kepada objek budaya yang ada di kota Sawahlunto dengan format *Feature*.

Pada penggarapan karya ini penulis memiliki konsep dan proses penciptaan agar bisa menciptakan karya yang bagus. Konsep adalah ide gagasan utama dalam menciptakan sebuah karya, sedangkan proses penciptaan harus sesuai dengan Standar *Operasional Prosedur* yang mana terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, beberapa tahapan tersebut memiliki perannya masing-masing.

Konsep penciptaan dari karya saat ini terletak pada Gaya penyampaian yang informatif dan menghibur biasa dituangkan dalam gaya *Informative Communication*, penyampaiannya yang jelas dan terstruktur yang mampu berkomunikasi dengan baik sehingga mudah dipahami oleh penonton [3]. Pada karya *Feature* penulis berharap bisa menghibur para penonton dengan konsep yang telah ditentukan, sesuai dengan tujuan dari penulis yang ingin menjadikan program ini sebagai wadah untuk menghibur dan memberikan sebuah informasi yang dapat mengedukasi, dengan membawakan *host* sesuai dengan karakternya masing-masing, penulis rasa dapat mencairkan program sehingga, apa yang menjadi target pengkarya terseampaikan dengan jelas.

Konsep penyutradaraannya penulis akan membawakan konsep penyutradaraan yang memadukan antara ekspositori dan interaktif. Penggabungan dua gaya penyutradaraan ini disajikan dengan konsep 3 in 1 dalam gaya penyutradaraan koordinator. Konsep ekspositori merupakan metode dengan menyampaikan gagasan secara lisan, tanya jawab, dalam memberikan informasi baik dalam bentuk lisan atau tulisan. Sedangkan interaktif berarti hubungan yang saling melakukan aksi dan saling aktif, terjadinya aksi antara pihak satu dengan yang lain.

Konsep *coordinator*, merupakan gabungan dari ekspositori dan interaktif kedua konsep ini sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dari penulis pada penciptaan karya kali ini, lain jika penulis menggunakan konsep seperti biografi, karena itu membahas tentang seseorang yang merupakan tokoh penting dan mempunyai daya tarik tersendiri untuk di filmkan, meskipun disini penulis ingin melibatkan seorang tokoh penting, akan tetapi penulis ingin lebih ke pada gaya penceritaan dan bentuk program yang mengeksplor.

Program televisi *Feature* dengan topik Gamelan ini akan lebih terfokus kepada informasi dan hiburan dalam bentuk cerita kepada penonton melalui gambar yang bergerak. *Host* akan memandu perjalanan dan berinteraksi dengan pengunjung yang ada serta mengajak untuk berdiskusi tentang topik yang akan diangkat.

2. METODE

Metode berasal dari Bahasa Inggris, “metode” atau “method” yang berarti cara kerja atau cara yang sistematis untuk memudahkan dalam pelaksanaan suatu kegiatan ataupun pekerjaan yang terstruktur dalam mencaapi suatu tujuan tertentu, maka pengertian metode diartikan sebagai cara kerja, menurut metode dan “metodologi” diartikan sebagai uraian tentang metode

atau uraian cara kerja. Sedangkan penciptaan biasanya mengikuti kata “metode” dalam judul tulisan ini menunjukkan sebuah proses, perubahan perbuatan atau cara menciptakan[4].

Pada penelitian untuk penciptaan karya kali ini, penulis menggunakan metode Kualitatif deskriptif, yang mana penulis melakukan observasi serta pengamatan terhadap suatu objek yang sedang dijadikan objek penelitian serta menyimpulkan suatu peristiwa tersebut kedalam kajian yang objektif sehingga bisa menimbulkan pencapaian baru yang akan disampaikan oleh *host* mengenai objek yang tuju tersebut.

Adapun dalam mengembangkan metode penciptaan sebuah karya yang nantinya akan penulis rancang melalui beberapa tahapan yaitu:

2.1. Pra-Produksi

Pada tahap ini dilakukan untuk merencanakan atau mempersiapkan hal yang berkaitan dengan produksi. Penulis mempersiapkan segala sesuatu berhubungan dengan produksi program televisi *feature* Gamelan Sawahlunto ini. Proses awal yang penulis lakukan adalah kegiatan mengumpulkan data atau informasi serta observasi terkait tema atau peristiwa, subjek, lokasi yang sesuai dengan tema yang akan diangkat. Pada pra produksi penulis banyak mempersiapkan kebutuhan sebelum shooting seperti riset tema, riset lapangan, final riset, *structure (sekuen atau scena)*, Menyusun daftar pertanyaan, menyiapkan *host* dan presenter, dan pemilihan rekan kerja.

2.2. Produksi

Pada tahap produksi (*shooting*) adalah tahap pengambilan gambar yang telah dirancang pada tahap pra produksi [5]. pada tahap ini penulis sebagai sutradara akan mengarahkan semua tim kreatif (*crew*) bekerja sesuai dengan divisinya masing-masing, penulis mengarahkan pergerakan pemain dan pengambilan gambar yang bagaimana nantinya akan direkam. Untuk produksi *feature* penulis kali ini hanya menggunakan satu kamera saja, meski dengan Teknik *multicam* lebih mudah akan tetapi pada konsep penulis hanya terpaku pada *host* dengan pergerakan kamera yang *smooth* mengikuti objek.

2.3. Pasca produksi

Pasca produksi merupakan tahapan terakhir dalam produksi sebuah film, baik itu fiksi maupun non-fiksi. Proses pasca produksi *feature* melibatkan sejumlah langkah penting untuk menyempurnakan hasil akhir dan memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dalam program ini terungkap dengan baik.

3. HASIL DAN ANALISIS KARYA

3.1. Hasil

Wisata kebudayaan dengan tujuan promosi dan edukasi mengenai multi etnisnya kota sawahlunto diangkat dengan format *feature*, program ini bukan hanya sekedar menghibur serta informasi. Pada karya ini penulis menunjukkan keterkaitannya sawahlunto pada multietnis. *Feature* merupakan program yang membahas suatu pokok pembahasan, satu tema diungkapkan lewat Bagai pandangan yang saling melengkapi. Atau biasa dikaitkan kalau *feature* merupakan gabungan dari Dokumenter, opini dan ekspresi.

Format *feature* tergolong kepada cara penyampaian audio visual yang tidak monoton karena pada setiap segmennya banyak bervariasi karena tidak terikat terhadap formalitasnya sebuah film, bisa kita lihat pada karya penulis ini, dengan menghadirkan *host* membuat karya terlihat asik dan tidak kaku.

Jenis *feature* yang penulis tuangkan yaitu perjalanan dengan menunjukkan beberapa objek wisata yang ada di Sawahlunto, jadi karya ini tidak hanya terfokus kepada objek utama yaitu Gamelan Sawahlunto. Dengan gaya perjalanan penonton dapat merasakan wisata sawahlunto walaupun hanya dalam audio visual setidaknya memanjakan mata yang melihat.

3.2. Analisis Karya

Adapun analisis setiap segment karya *feature* yang penulis ciptakan, sebagai berikut:

3.2.1 Segmen I

Karya *feature* Gamelan Sawahlunto ini dibuka oleh sandiwara singkat, yang mana akan mengarahkan kemana tujuan dari perjalanan *feature* ini. Pada segmen pertama penulis titipkan *cliffhanger*. *Cliffhanger* bertujuan memberikan rasa penasaran penonton terhadap objek yang akan dibawa [6]. Dibuka dengan drama dan dialog dari *host* dan *Co-Host* yang memberikan isyarat kalau mereka akan hadir ke salah satu tempat yang mana belum ditunjukkan kemana asalnya. Segment pertama tidak termasuk kepada opening dari program ini.

Host yang terlihat bersiap-siap untuk hadir ke suatu tempat dengan gaya maskulin yang memberikan karakter tegas dan kuat. *Host* akan memandu perjalanan ke kota sawahlunto yang ditemani oleh seorang *Co-Host* yang *nyentrik*, memberikan sedikit kesan komedi supaya perjalanan mereka tidak membosankan, *Co-Host* yang *nyentrik* sengaja penulis hadirkan untuk membuat *feature* terlihat lebih asik dengan tingkahnya yang kocak serta mencairkan suasana. Pada segmen ini belum menunjukkan tentang gamelan sedikitpun karena penulis ingin menitipkan *cliffhanger* supaya penonton bertanya-tanya kemana perjalanan yang akan mereka tuju.

3.2.2 Segmen II

Pada *segment fragment* penulis ingin menunjukkan perjalanan menuju ke sawahlunto, dan memberikan kesan menarik terhadap pemandangan menuju kota Sawahlunto yang dipenuhi dengan sawah serta pepohonan yang indah dan asri. Perjalanan dengan mengendarai sepeda motor klasik dari suatu tempat menuju sawahlunto akan mendukung gaya perjalanan dari *feature* ini.

Penampilan *host* dengan gaya maskulin juga ditekankan pada segment ini, terlihat dia mengendarai sepeda motor yang menunjukkan dia seorang yang tomboy, diperkuat dengan sepeda motor klasik yang dia naiki. Pada segment ini juga menyoroti beberapa atribut yang menunjukkan kalau dia berkarakter *tomboy*, didukung dengan *insert* dari *Co-Host* yang *nyentrik* dengan tujuan mencairkan suasana pada segment *fragment* agar tidak terlalu monoton.

3.2.3 Segmen III

Liputan merupakan suatu tindakan menyimpulkan atau mencari informasi suatu peristiwa yang sedang terjadi atau sudah terjadi dan disampaikan secara lisan agar diketahui oleh publik [7]. Pada segmen ketiga terlihat seorang *Host* yang sedang berargumen dengan menjelaskan mengenai kota Sawahlunto yang dikenal dengan Multikultur atau multi etnis nya, dengan

mengaitkan terhadap kebudayaan yang ada di sawahlunto. Salah satu dengan kehadiran *Gamelan* di Kota Sawahlunto. Pada segment ini termasuk segment pembuka, karena pada segment ini *Host* memperkenalkan dan memberitahu apa yang akan disampaikan, kemana dia akan hadir, dan segmen liputan berjalan singkat, karena terfokus kepada argumen yang dia sampaikan.

Pada visualnya pengkarya menampilkan background yang menunjukkan PT-Bukit Asam yang mana itu menjadi *Iconic* dari kota Sawahlunto, sudah jelas kalau dia berada di Sumatra Barat dan pada narasi juga mengatakan *hostnya* berada di kota yang terkenal dengan sebutan kota Tambang.

Penutup segment ini dihibur oleh *Co-host* bertingkah nyentrik, membawa payung dan berteriak “tunggu” sambil mengejar *Host*. Penghubung antara segmen liputan dengan *popvox* yaitu sebelum *Host* out frame dia mengatakan akan menanyai beberapa pengunjung mengenai interaksi gamelan terhadap kota Sawahlunto, secara tidak langsung dia mengajak penonton untuk masuk kepada segment selanjutnya yaitu *popvox*.

3.2.4 Segmen IV

Pada segmen ke empat ini, adalah segment *Popvox* yang mana *host* akan mengajak penonton untuk mempertanyakan interaksi Gamelan sawahlunto dengan Masyarakat, tahu atau tidaknya beberapa orang yang dia tanyakan mengenai Gamelan tersebut. Lokasi *Popvox* ini berada di taman Tengah kota, dan pinggiran taman itu terdapat pedagang kaki lima. Setiap sore biasanya Masyarakat sawahlunto bersantai di taman dan menikmati sore sambil berbelanja jajanan yang ada. Penulis mengambil lokasi ini karena rasanya pas untuk melakukan wawancara dengan beberapa Masyarakat kota Sawahlunto

Host mendatangi tiga orang pengunjung dan melontarkan pertanyaan yang sama. Orang pertama mengatakan dia mengetahui tentang Gamelan tersebut, karena dia adalah orang Jawa yang tinggal di Sawahlunto. Sawahlunto yang dikenal dengan banyaknya masyarakat berdarah Jawa otomatis orang tersebut mengetahui tentang Gamelan, karena notabennya gamelan berasal dari Jawa. Lanjut kepada orang kedua, orang kedua mengetahui Gamelan sawahlunto, akan tetapi dia orang Sawahlunto Asli, dia mengetahui keberadaan Gamelan, karena di lingkup kehidupannya berbaur baik Bersama Masyarakat berdarah Jawa. Orang ketiga yang ditemui oleh *Host* sama sekali tidak mengetahui tentang Gamelan Sawahlunto dikarenakan dia pendatang di Sawahlunto ini.

Orang ketiga yang tidak mengetahui tentang Gamelan tersebut itu merupakan penghubung *popvox* dengan wawancara. *Host* berargumen kalau masih banyak orang yang belum mengetahui tentang Gamelan Sawahlunto ini, maka dengan itu *host* mengajak penonton untuk hadir ke salah satu sanggar yang melestarikan Gamelan Sawahlunto, yang mana pelakunya dominan ibu-ibu paruh baya. Disini pengkarya menghadirkan *Co-Host* pada akhir, yang mana *host* mencari *Co-Host*, dan ternyata dia berada pada salah satu jajanan yang ada disana, dan ditutup dengan *Co-Host* bernarasi didepan kamera dengan mengatakan untuk mengikuti perjalanan mereka pada sanggar tersebut.

Pada segmen keempat ini pengkarya memberikan kesan perjalanan dengan mendatangkan *host* ke beberapa tempat wisata yang menjadi ikonik pada Sawahlunto. Tempat-tempat yang didatangi tersebut seperti Museum Kereta Api, Gudang Ransoem, Lubang

tambang Soero, dan Gereja Tengah kota, mereka menikmati wisata yang menunjukkan kalau ini merupakan bentuk *feature* perjalanan.

3.2.5 Segmen V

Segmen kelima ini adalah segment wawancara. Wawancara adalah kegiatan melakukan percakapan dengan maksud tertentu[8], yang mana ini adalah bagian penting dari program *feature* ini, pada bagian inilah inti dari perjalanan dari *host*, yang mana mendatangi salah satu sanggar untuk mengulik tentang gamelan Sawahlunto.

Narasumber terdiri dari dua orang, yang pertama terfokus kepada hubungan Gamelan dengan multi etnisnya kota Sawahlunto, yang mengetahui gamelan Sawahlunto ini secara umum, dan narasumber kedua adalah ketua Sanggar *Srikandi* yang akan menjelaskan tentang sanggar *Srikandi* karena tujuan dari perjalanan ini kesalah satu sanggar yang ada di Sawahlunto. Pertanyaan-pertanyaan mengenai *Srikandi* dilontarkan. Alasan pengkarya menghadirkan dua narasumber itu karena, terdapat dua tujuan edukasi yang berbeda, yaitunya yang pertama ingin menunjukkan kota Sawahlunto sebagai kota Multi Etnis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar Gamelan secara umum, yang kedua tentang pelestarian Gamelan Sawahlunto tentunya berorientasi pada salah satu sanggar, yaitunya sanggar *Srikandi* dan pelakunya ibu-ibu paruh baya[9].

4. KESIMPULAN

Feature merupakan suatu program televisi yang merupakan kembangan dari dokumenter, *feature* juga bisa diartikan sebagai sebuah ‘karangan khas’ yang menuturkan fakta, peristiwa, atau proses disertai penjelasan riwayat terjadinya, duduk perkaranya[9]. *Feature* perjalanan kali ini terdiri dari lima segment dengan menghadirkan *Host* dan *Co-host* yang bertujuan untuk memandu perjalanan dengan karakternya yang nyentrik serta bertolak belakang membuat perjalanan mereka tidak kaku serta dapat menghibur penonton dengan memperlihatkan keindahan perjalanan menuju kota Sawahlunto serta beberapa tempat wisata budaya yang ada disana.

Sawahlunto merupakan salah satu kota yang ada di Sumatera Barat yang dikenal dengan multi etnis dan kota Tambang. Banyak kebudayaan yang bernilai Sejarah di kota Sawahlunto ini, semua yang ada di sawahlunto banyak di akui oleh UNESCO dan itu berpengaruh terhadap sejarahnya batu tambang pada zaman kolonial Belanda, termasuk salah satunya Gamelan Sawahlunto. Gamelan hadir di kota Sawahlunto berasal dari sejarahnya pada zaman kolonial Belanda yang dulunya dipergunakan untuk menghibur orang-orang pekerja tambang, akan tetapi jejak dari Gamelan sekarang dijadikan sebagai suatu kekayaan budaya yang berasal dari Kota Sawahlunto.

Gamelan Sawahlunto sama halnya dengan Gamelan yang ada di Jawa, karena Gamelan merupakan sebuah alat musik yang mewakilkan atau menggambarkan budaya masyarakat Jawa[10]. karena alat-alat juga berasal dari Jawa. Yang membedakan Gamelan Sawahlunto ini dengan yang lain terdapat pada komposisi lagu yang dibawakan. Pada Gamelan ini menghadirkan Talempong pacik dan lagu yang dibawakan terkombinasi antara Batak, Minang, Jawa, dan Sunda. Pelaku pada kelompok Gamelan ini terdiri dari ibu-ibu paruh baya yang berasal dari ras yang berbeda seperti Batak, Jawa, Minang, Jawa-minang. Mereka memiliki nama tersendiri, yaitunya Kelompok *Srikandi* yang berarti kelompok wanita Tangguh. Dengan

begitu yang menjadi objek pada karya ini adalah sanggar *Srikandi*, akan tetapi tidak terfokus kepada itu saja, namun mengaitkannya dengan multi etnisnya kota Sawahlunto[10].

REFERENSI

- [1] Wibowo, F. (2007). *Dasar-dasar program televisi*. Jakarta: Grasindo.
- [2] Yudoyono, B. (2008). *Gamelan Jawa*. Jakarta: Karya Unipress.
- [3] Sumadiria, H. (2005). *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [4] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Subagjo. (2023). *Dasar-dasar Manajemen Produksi Film*. DKI Jakarta, IKJ Press.
- [6] Kartollo, J. (2023). "Feature Seni Rupa Episode Mooi Indie Dengan Menerapkan Director Treatment". Prodi Televisi Dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- [7] Pratama, A. Y. (2024). "Penciptaan Program Feature Sampai Alek Dengan Gaya Interpretatif". Prodi Televisi Dan Film, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- [8] Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta, Remadja Karya.
- [9] Syamsul. (2006). *Jurnalistik Praktis Untuk Pemula*. Bandung, Remaja Rosdakrya.
- [10] Hananto. F. (2020). Jurnal "Gamelan Sebagai Simbol Estetis Kebudayaan Masyarakat Jawa". Inatitut Seni Indonesia Surakarta.