

Drs. Arifin S. Harahap, M.Si.
Dr. Hamida Syari Harahap, M.Si.

PENULISAN FEATURE

TEORI DAN PRAKTIK





SRM.PT.-01-2022

PENULISAN FEATURE **Teori dan Praktik**

Penulis: Arifin S. Harahap dan Hamida Syari Harahap
Penyunting: Iqbal Triadi Nugraha
Desain Sampul:
Penata Letak: Iqbal Triadi Nugraha

Diterbitkan oleh

Simbiosis Rekatama Media

Jl. Ibu Inggit Garnasih No. 31 Bandung 40252

Telp. (022) 5208370

Faks. (022) 5208370

Surel: simbiosarekatama@gmail.com

Anggota IKAPI
Cetakan Pertama,

Hak cipta yang dilindungi undang-undang pada Penulis
Dicetak oleh Rosda BOD Bandung

ISBN: 978-623-6625-

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak buku ini sebagian atau seluruhnya, dalam bentuk dan dengan cara apa pun, baik secara mekanis maupun elektronis, termasuk fotokopi, rekaman, dan lain-lain, tanpa izin tertulis dari penerbit.

Menulis *feature*, terutama *feature* televisi, bukanlah pekerjaan yang mudah. Penulis harus pandai memadukan visual dengan cerita tutur. *Feature* harus mampu menimbulkan “rasa” sisi kemanusiaan (*human interest*). Buku ini cukup lengkap mengulas berbagai macam *feature*.

Beny Tusriyoso, pensiunan Ekskutfif Produser *Feature* MNCTV

Buku ini layak jadi referensi untuk dipelajari jurnalis muda. Semua jenis *feature* yang diulas disertai contoh memadai.

Budiyanto, Pemred Metro TV

Buku ini mengulas secara mendalam mengenai trik menulis *feature*. Gaya penulisannya sangat berbeda dengan buku sejenis yang ada. Pembaca akan dengan mudah mengikuti tahapan menulis *feature* yang baik.

M. Jamiludin Ritonga, Dosen Senior Universitas Esa Unggul dan Pengamat Komunikasi Politik

Menurut saya, ini menjadi buku pertama yang khusus mengulas *feature*. Baik dibaca untuk jurnalis televisi jenjang madya atau setingkat produser.

Pengalaman penulis menjadi roh dalam penulisan buku ini.

Rachmat Hidayat, News Production Department Head MNCTV & Kepala Lembaga Uji Kompetensi Jurnalis Televisi IJTI

Feature biasanya disajikan di akhir program berita TV, berperan cukup penting. Format penyajiannya tidak hanya membuat audiens menjadi tahu, tapi juga ikut merasakan sehingga merangsang keterlibatan. Buku ini relevan dan bisa menjadi referensi bagi jurnalis.

Yunita Mandolang, Division Head of News Research MNC Group

Buku ini layak dijadikan sebagai referensi mahasiswa jurnalistik.

Prof. Dr. Ahmad Sihabudin, Dekan dan Guru Besar Komunikasi Lintas Budaya Fisip Untirta Banten

Bukan hanya membahas konsep dan teori, tapi juga disertai contoh penulisan setiap jenis *feature*. Buku ini layak dipelajari mahasiswa untuk menambah keterampilan menulis dan dikirim ke media massa untuk menambah uang saku

Erman Anom, Ph.D., Assoc. Prof. Komunikasi dan Politik, Dosen Fikom Universitas Esa Unggul

Sebagai referensi, buku ini layak dijadikan acuan karena ditulis oleh dosen yang juga pernah menjadi jurnalis.

Dr. Halomoan Harahap, M.Si., Dosen Fikom Esa Unggul

Isi buku ini lengkap dan mudah dicerna. Setiap jenis *feature* juga disertai contoh. Menarik dibaca sebagai acuan menulis *feature*.

Muklis Efendi, Korda Metro TV

Karena ditulis akademisi yang juga praktisi, pembahasan buku ini sangat terperinci. Bagi mahasiswa ilmu komunikasi dan jurnalis, buku seperti ini sangat penting dan dibutuhkan. Buku referensi yang langka

Dr. Agus Purbathin Hadi, Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mataram.

Layak dijadikan sebagai buku panduan bagi mahasiswa komunikasi, khususnya jurusan jurnalistik. Penyajiannya tidak hanya teoretis, tapi juga praktis.

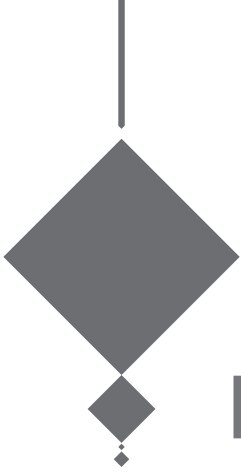
Dr. Aprilyanti Pratiwi, Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila Jakarta

Esensi sebuah tulisan *feature* adalah menarik dibaca dan mudah dipahami isinya. Gaya bertutur objektif dan tetap aktual. Menulis *feature* ada “kunci Inggris”-nya sehingga mudah dipelajari. Salah satunya melalui buku ini.

Dr. Ir. Mulyadi Djaya, M. Si, Dosen Universitas Papua

Buku ini memuat lengkap gambaran proses menyajikan *feature* di dunia televisi. Tepat dibaca bagi yang baru menggeluti penulisan *feature* di TV untuk memperluas wawasan.

Latief Siregar, Pemred MNCTV



Daftar Isi

Daftar Isi — v

Prakata — vii

- 1 Apa itu *Feature*? — 1**
 - PENGERTIAN *FEATURE* — 1
 - JENIS-JENIS *FEATURE* — 2
 - KARAKTERISTIK *FEATURE* — 3
- 2 Unsur-Unsur dalam *Feature* — 5**
 - KREATIF — 5
 - MENGHIBUR — 6
 - AWET — 6
 - SUBJEKTIVITAS — 6
 - AKURAT — 7
 - PANJANG TULISAN — 8
- 3 Sumber, Nilai, dan Bahan Penulisan *Feature* — 11**
- 4 Struktur dan Format Penulisan *Feature* — 15**
 - STRUKTUR *FEATURE* — 15
 - Judul — 16
 - Teras — 18
 - Perangkai — 20
 - Tubuh — 22
 - Penutup — 23
 - FORMAT PENULISAN *FEATURE* DI MEDIA CETAK DAN DARING — 25
 - FORMAT PENULISAN *FEATURE* DI TELEVISI — 26
- 5 *Feature* dalam Jurnalistik — 31**

6 News Feature — 35

KIAT MENGHASILKAN *NEWS FEATURE* YANG BAIK — 37

CONTOH *NEWS FEATURE* UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 38

CONTOH *NEWS FEATURE* UNTUK MEDIA TV — 40

7 Feature Budaya — 43

KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA — 44

CONTOH PENULISAN *FEATURE* BUDAYA DI MEDIA CETAK DAN DARING — 44

CONTOH PENULISAN *FEATURE* BUDAYA UNTUK TELEVISI — 48

8 Feature How to — 51

CONTOH *FEATURE* HOW TO UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 53

CONTOH *FEATURE* HOW TO UNTUK MEDIA TELEVISI — 57

9 Feature Perjalanan — 61

CONTOH *FEATURE* PERJALANAN UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 64

CONTOH *FEATURE* PERJALANAN UNTUK MEDIA TV — 70

10 Feature Objek Wisata — 77

CONTOH *FEATURE* OBJEK WISATA UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 78

CONTOH *FEATURE* OBJEK WISATA UNTUK MEDIA TELEVISI — 84

11 Feature Sejarah — 87

CONTOH *FEATURE* SEJARAH UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 88

CONTOH *FEATURE* SEJARAH UNTUK MEDIA TELEVISI — 90

12 Feature Kuliner — 93

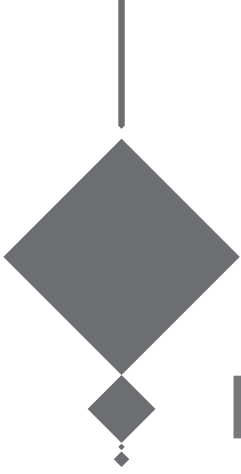
CONTOH *FEATURE* KULINER UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING — 96

CONTOH *FEATURE* KULINER UNTUK MEDIA TELEVISI — 100

Daftar Pustaka — 103

Indeks — 105

Tentang Penulis — 107



Prakata

Feature adalah salah satu karya penulisan pendapat yang ringan dan subjektif mengenai objek tertentu, umumnya tidak berkaitan dengan berita. *Feature* menjadi salah satu daya tarik media cetak, daring, dan TV. *Feature* biasanya dibuat dalam rubrik khusus pada hari tertentu, biasanya, pada Sabtu dan Minggu. Tujuannya untuk menghibur dan memberi informasi kepada pembaca serta penonton.

Kehadiran *feature* di media massa membuat warna tersendiri bagi audiens. Tulisan dan tayangan *feature* menjadi penyejuk serta hiburan usai membaca atau menonton berita. Namun, masih banyak media massa yang kurang serius menangani karya jurnalistik ini. *Feature* yang dihadirkan tidak menentu, asal ada saja. Padahal, kalau mau dirancang dengan baik, *feature* bisa menjadi rubrik rutin yang bisa menghibur pembaca atau penonton.

Menulis *feature* tidaklah sulit, asal punya niat dan kemauan keras. Siapa pun bisa menulis *feature* asal memiliki keinginan untuk mempelajarinya. Kuncinya hanya satu, punya kemauan belajar. Maka dari itu, buku ini disusun untuk mempermudah siapa saja yang tertarik dan berminat menulis *feature*. Buku ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk belajar menulis *feature*. Buku ini berisi penjelasan mengenai apa itu *feature*, jenis-jenis *feature*, karakteristik *feature*, proses menetapkan bahan dan penulisan *feature*, format penulisan *feature*, hingga contoh penulisan *feature*.

Proses pengerjaan buku ini hingga bisa sampai ke tangan pembaca berjalan cukup panjang. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada editor Penerbit Simbiosis Rekatama Media, Mbak Nunik dan Mas Iqbal, yang banyak memberikan masukan serta saran agar buku ini lebih baik. Terima kasih juga untuk Ida Widiyaningsih serta Fauzan, Fahira, Faeyza, dan Fanny yang turut membantu mencarikan dokumentasi serta foto-foto untuk buku ini.

Buku ini bisa dijadikan acuan atau referensi untuk mahasiswa, jurnalistik muda, maupun masyarakat umum yang tertarik dengan dunia jurnalistik, terutama penulisan *feature*.



Bogor, Oktober 2022
Penulis

Apa itu *Feature*?

PENGERTIAN *FEATURE*

Feature adalah salah satu karya penulisan pendapat yang ringan dan subjektif mengenai objek tertentu, umumnya tidak berkaitan dengan berita. *Feature* menjadi salah satu daya tarik media cetak, daring, dan TV. Dalam surat kabar dan media daring, biasanya dibuat dalam rubrik khusus dan pada hari tertentu. Biasanya, pada Sabtu dan Minggu banyak *feature* disajikan, terutama *feature* wisata, perjalanan, atau kuliner. Tujuannya untuk menghibur dan memberi informasi kepada pembaca serta penonton.

Perbedaan *feature* di media cetak dan daring adalah panjang tulisannya. Pada media cetak, tulisan *feature* lebih panjang karena halaman lebih luas dan lebih mudah terlihat, sedangkan di media daring lebih pendek karena halaman dibatasi supaya tidak menyulitkan pembaca. Sementara itu, *feature* di TV dimuat pada bagian akhir berita atau sebagai informasi penutup berita sebagai pelepas penat penonton usai menyaksikan berita-berita berat dan keras. *Feature* juga bisa dibuat dalam program khusus yang berdiri sendiri, seperti “Ragam Indonesia” di *Trans 7*, “Mata Pancing” di *MNCTV*, “*My Trip My Adventure*” di *Trans TV*, dan “Enak Betul” di *TVOne*.

Keberadaan *feature* di media massa amat penting. Bagi surat kabar dan media daring, *feature* dapat mempertahankan jumlah pembaca dan pengunjung. Bagi televisi, keberadaan *feature* bisa mengangkat *rating/share*.

Penulis *feature* yang baik harus melibatkan emosi dan pikiran pribadi melalui pilihan kata bernas sehingga menyentuh hati pembaca. Ada aspek emosional dalam penulisan tanpa disadari pembaca. Intinya, penulis harus menjiwai masalah yang tengah digarapnya secara mendalam sehingga menyentuh dan menggugah rasa pembaca atau penonton. Usai membaca, ada luapan rasa bahagia, sedih, dan mengharukan terhadap objek yang disajikan.

Karena itu, penulis harus mampu memilah dan menyajikan kata-kata yang emosional untuk pembaca. Ingat! Satu kata bisa diterjemahkan menjadi kata lain yang bermakna sama, tetapi lebih emosional. Misalnya, menangis bisa diganti kata meratap, merintih, atau tersedu-sedu. Pemilihan kata yang tepat bisa membuat pembaca merasakan sesuatu yang berbeda. Intinya, penulis *feature* harus memiliki perbendaharaan kata yang banyak sehingga karya yang dibuatnya dapat memukau pembaca maupun penonton.

JENIS-JENIS *FEATURE*

Feature dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain *feature* berita, perjalanan, wisata, budaya, sejarah, profil, dan kuliner. Setiap jenis *feature* memiliki karakter dan ciri khasnya masing-masing. Setiap pembaca atau penonton memiliki kegemarannya masing-masing terhadap salah satu jenis *feature* tersebut.

Salah satu *feature* yang berkaitan dengan berita aktual, misalnya berita kelaparan warga di Puncak Jayawijaya, Papua. Ada pembaca atau wartawan media massa yang tertarik dengan berita tersebut. Mereka ingin menulis *feature* terkait masalah tersebut di media cetak, elektronik, atau daring. Kondisi kelaparan warga ditulis dengan unsur *human interest* atau menggugah rasa karena kondisinya begitu memprihatinkan.

Contohnya: “Mereka kelaparan, tetapi tidak bisa berbuat banyak. Alam saat itu seakan tak bersahabat dengan mereka. Lebih memprihatinkan lagi ketika melihat ibu dan anak-anak. Tubuhnya kian kurus. Ada juga anak yang menangis karena lapar”.

Inilah salah satu fungsi *feature*, yaitu menggali informasi secara mendalam dan mengulasnya dengan unsur *human interest* untuk menyentuh perasaan pembaca/penonton. Bahan dasar penulisannya adalah fakta, tetapi penulis boleh memasukkan pendapatnya sepanjang tidak melenceng atau menyesatkan pembaca. Melalui *feature* yang ditulis, diharapkan pemerintah/aparat/masyarakat tergugah dan tergerak hatinya untuk membantu secara pribadi maupun bersama-sama.

KARAKTERISTIK FEATURE

Karakteristik adalah tanda atau ciri sesuatu yang digunakan sebagai acuan untuk membedakan sesuatu hal dengan lainnya. Karakteristik *feature* perlu diketahui supaya kita mampu membedakannya dengan jenis karya jurnalistik lainnya karena masih ada yang menyatakan bahwa *feature* adalah berita ringan (*soft news*). Padahal, *soft news* adalah sisi lain berita keras (*hard news*), seperti berita hiburan, dunia artis, pameran, dan peluncuran produk baru. Kedua jenis berita tersebut termasuk kategori *straight news* atau berita lempang yang banyak disajikan di surat kabar, televisi, radio, dan daring. Sementara *feature* adalah tulisan pendapat yang ringan dan subjektif mengenai suatu objek dan umumnya tidak berkaitan dengan berita. Dengan demikian, *feature* bukanlah berita ringan (*soft news*).

Karakteristik *feature* perlu dijelaskan agar tidak tumpang tindih pengertiannya dengan karya jurnalistik lain. Paling tidak ada sejumlah karakteristik yang dapat membedakannya dengan karya jurnalistik lainnya. *Pertama, human interest*. Menurut Santana (2005), nilai orisinal *feature* di antaranya berkaitan dengan *human interest*. *Human interest* adalah suatu gambaran tentang kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya yang dapat menarik empati. Empati adalah keadaan mental seseorang yang dapat merasakan pikiran, perasaan, atau keadaan yang sama dengan orang lain. Jadi, pembaca dan penonton bisa merasakan apa yang dirasakan penulis. *Human interest* juga berarti menggambarkan suatu suasana hingga menimbulkan rasa empati

bagi pembaca atau penonton. Unsur *human interest* dibangun untuk mengungkap sisi lain kehidupan manusia dan lingkungannya. Artinya, penulis *feature* harus mampu membidik masalah dengan penjiwaan secara mendalam terhadap sisi lain kehidupan manusia atau objek yang dibidik dalam penulisan.

Kedua, emosi atau sentimen kemanusiaan. *Feature* memainkan lebih banyak sisi kemanusiaan dengan cara menarik minat, memusatkan perhatian, dan memberi sentuhan kesenangan atau duka bagi pembaca. Namun, apabila materi *feature* menyangkut sentuhan duka, bukan berarti sekadar membuat pembaca bersedih, melainkan terpicu hatinya untuk membantu atau menolong objek yang ditulis jika diperlukan. Banyak *feature* yang diterbitkan media massa membuat pembaca maupun penonton tergerak untuk membantu. Misalnya, sebuah stasiun TV pernah menyoroti penderita kaki gajah dari keluarga miskin di Tangerang, Banten. Banyak penonton yang menelepon redaksi TV yang menyiarkannya usai menyaksikan *feature* tersebut. Secara spontan, mereka tergerak membantu penderita kaki gajah. Penderita kaki gajah tersebut akhirnya ditangani pihak rumah sakit berkat bantuan penonton.

Ketiga, tidak cepat basi. Maksudnya, *feature* bersifat tahan lama, tidak seperti berita yang senantiasa mengejar aktualitas. Publikasinya dapat dilakukan kapan saja. *Keempat*, nyata, bukan fiktif. Kalaupun ada opini penulis, sekadar pemanis tulisan, bukan dusta. *Kelima*, tulisan *feature* tidak selalu menjawab 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*). Namun, alangkah baiknya jika penulis mampu menggali semua unsur tersebut sehingga tulisannya lebih mendalam. *Keenam*, seorang penulis *feature* yang baik harus memiliki kemampuan menggali informasi secara mendalam dan mampu menghayati objek yang akan digarapnya. *Ketujuh*, *feature* umumnya ditulis atas nama seseorang. Ini juga yang membedakan *feature* dengan berita secara teknis. *Kedelapan*, tidak ada baris tanggal (*date line*) pada awal sebelum paragraf pertama dibuka. Inilah karakteristik *feature* secara umum sehingga jelas perbedaannya dengan karya jurnalistik lain, seperti berita, tajuk rencana, kolom, dan artikel. ↪

2

Unsur-Unsur dalam *Feature*

Ada beberapa unsur yang terdapat dalam *feature*. Unsur tersebut bisa kita cerna sebagai celah atau siasat menulis *feature* yang khas. *Feature* bisa ditulis sebagai sisi lain berita. Tujuannya untuk memperdalam informasi berita dengan gaya penulisan yang khas. Hal tersebut tentu akan menambah daya pikat isi media.

Lalu, apa saja unsur yang terdapat dalam materi *feature*? Berikut penulis uraikan penjelesannya.

KREATIF

Penulis *feature* harus kreatif. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), kreatif bersifat (mengandung) daya cipta. Pekerjaan yang kreatif menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Arti lainnya, kreatif adalah memiliki daya cipta. Dengan demikian, penulis *feature* harus memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang khas dan berbeda dengan yang sudah ada. Misalnya, menulis bagaimana memanfaatkan kertas bekas menjadi vas bunga, tas jinjing, kotak parcel lebar, dan hiasan lainnya.

Feature yang dibuat tidak selalu sesuatu yang baru. Masalah lama dan sudah sering ditulis pun tidak masalah untuk ditampilkan lagi asalkan dirangkai dengan sudut pandang yang berbeda. Di sini diperlukan sisi kreatif

penulis untuk memberi informasi baru atau informasi tambahan yang berbeda dari *feature* yang pernah ditulis orang lain. Misalnya, penulisan *feature* paralyang di Puncak, Bogor, sudah kerap dimuat di media massa. Anda masih bisa membuatnya dari sisi atau sudut lain. Ada baiknya, sebelum turun ke lapangan, Anda mencari referensi tentang objek tersebut atau Anda juga bisa cermati dan pikirkan saat di lapangan. Adakah sisi lain yang unik tentang objek tersebut?

MENGHIBUR

Dalam KBBI, menghibur berarti menyenangkan dan menyejukkan hati yang susah; melipur. Dengan demikian, setiap *feature* yang dibuat harus dapat membuat orang yang membaca dan menontonnya menjadi senang. Misalnya, berita Timnas Indonesia masuk kancah Piala Dunia. Sebagai variasi atau cantelan berita, bisa dibuat *feature news* tentang profil pemain atau kisah lainnya seputar tim.

AWET

Feature tidak terikat dengan waktu, tidak seperti berita yang terikat dengan waktu. Maksudnya, berita harus segera disampaikan kepada khalayak saat itu juga. Jika tidak segera disampaikan, informasinya menjadi basi. Sementara itu, *feature* bisa bertahan lama dan tidak harus segera disiarkan sehingga penulis punya cukup waktu untuk menyempurnakan karya *feature*-nya. Penulis bisa mengubah-ubah karyanya hingga ia merasa puas dengan kualitas tulisannya. Penulis *feature* ibarat pelukis. Ia akan menuangkan setiap inspirasi yang dapat menghibur pembaca dan penonton melalui tulisan.

SUBJEKTIVITAS

Penulisan *feature* bersifat subjektif. Maksudnya, penulis boleh memasukkan opininya sendiri, tetapi tidak boleh mengaburkan fakta atau

membohongi pembaca dan penonton. Subjektivitas penulis dimaksudkan untuk mempermanis jalan cerita. Intinya, perasaan dan emosi boleh bercampur dalam tulisan asalkan tidak merusak keutuhan informasi.

Contohnya, ketika menulis *feature* kuliner, Anda boleh memasukkan pendapat atau opini pribadi tentang masakan tersebut. Misalnya, “Makanan yang disajikan sangat nikmat, gurih, dan ingin kembali lagi untuk menikmatinya pada kesempatan lain”. Semua itu adalah pendapat atau opini penulis tentang kuliner tersebut. Berbeda dengan menulis berita. Ketika menulis berita, masalah yang disajikan harus sesuai fakta. Misalnya, kuliner tersebut mendapat penghargaan dari pemerintah karena membangkitkan wisata kuliner daerah. Jika mau memasukkan pendapat, harus ada sumbernya dari pihak lain. Misalnya, “Menurut Gubernur Jawa Barat, XYZ, Kota Bandung merupakan kota kuliner”. Bukan opini penulis yang dicantumkan, melainkan ada sumber yang menyatakannya, yakni Gubernur Jabar.

AKURAT

Menulis *feature* harus akurat. Maksudnya, penulis harus teliti, saksama, cermat, dan tepat dalam penulisan. Jangan membuat pembaca kecewa apabila *feature* ternyata tidak akurat. Ketidakakuratan bisa membuat pembaca kecewa dan tidak percaya dengan media tempat kita bekerja. Karena itu, penulis harus berhati-hati. Apalagi dengan hadirnya media sosial, mereka bisa menyebarkan sesuatu yang membuatnya kecewa kapan pun. Jika kekecewaan tersebut menyebar, akan ada dampak buruk ketidakpercayaan masyarakat terhadap media kita. Oleh karena itu, jangan remehkan pembaca!

Banyak faktor yang membuat penulis tidak akurat dalam penulisan. Bisa disengaja atau tidak mengecek kembali tulisannya sebelum dipublikasikan. Penulis baru menyadarinya ketika mendapatkan kritik dari pembaca. Dengan demikian, data harus ditulis secara akurat, seperti nama orang, tempat kejadian, usia, dan angka-angka. Istilah yang sulit dimengerti harus diperjelas sehingga tidak membingung-

kan. Selain itu, hal yang terpenting dan kerap dilewatkan para penulis adalah mengecek kembali tulisan. Mengecek kembali tulisan penting dilakukan untuk mengeliminasi kesalahan sebelum diterbitkan.

PANJANG TULISAN

Berapakah panjang tulisan yang ideal untuk *feature*? Sebenarnya tidak ada aturan yang baku untuk penulisan di media cetak dan daring. Pada kedua media tersebut, panjang tulisan bisa 2-10 halaman kuarto. Untuk media televisi dibatasi durasi, yaitu berkisar antara 1-2,5 menit untuk program regular dan 30 menit untuk program khusus. Biasanya dikemas menjadi satu atau dua *feature* dalam setiap tayangan. Durasi bersih *feature* yang akan ditayangkan sekitar 18-20 menit karena harus diselengi pembukaan, pengantar penyiar, cuplikan, dan iklan. Apabila ada dua judul yang hendak ditayangkan, produser harus bisa mengatur durasi setiap *feature* agar tidak melampaui batasan waktu yang ditetapkan.

Selain unsur-unsur tersebut, Mohamad (2015) menambahkan empat unsur lainnya dalam penulisan *feature*, yakni fokus, deskripsi, anekdot, dan kutipan:

1. Fokus

Fokus berarti sudut pandang materi yang disajikan dalam *feature* tidak melebar ke mana-mana. Hal tersebut memang memerlukan kepekaan dari penulis. Pasti banyak sudut pandang yang dapat kita sajikan mengenai satu objek. Namun, kita harus cermati mana yang paling menarik apabila ditonjolkan.

2. Deskripsi

Deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Jika menulis profil tokoh, tabiat dan gayanya bisa dilukiskan jelas serta terperinci. Jika menulis tentang objek wisata, bisa dilukiskan keunggulan dan daya tarik yang memesona. Gambaran tentang objek wisata dibuat seolah pembaca sedang menyaksikannya.

3. Anekdote

Anekdote adalah cerita singkat atau cuplikan yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdote bisa dimasukkan ke tulisan *feature* agar tidak menjenuhkan, tetapi harus berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Anekdote menjadi bumbu atau pemanis tulisan yang dibuat. Tanpa disadari, orang yang membaca akan tersenyum atau tiba-tiba tertawa tanpa sadar. Hal tersebut berarti tulisan kita berhasil membius pembaca atau penonton/pendengar. Akan tetapi, perlu diingat, jangan sampai merendahkan tokoh atau masalah yang diungkap. Jangan juga terkesan mengolok-olok dan membuka rahasia objek yang ditulis. Anekdote yang kita sajikan harus santun. Selalu ingat etika jurnalistik dalam menulis.

4. Kutipan

Kutipan adalah pernyataan langsung dari sumber atau tokoh. Pilih pernyataan yang menarik, lucu, atau relevan dengan masalah yang diungkap ketika mewawancarai narasumber. ➡



3

Sumber, Nilai, dan Bahan Penulisan *Feature*

Sumber penulisan *feature* adalah bahan untuk menulis *feature*. Dari mana bahan dasar penulisannya? Penulis pemula bisa pusing memikirkannya karena tidak tahu strateginya. Hal tersebut pun menjadi masalah pelik bagi mereka. Menulis saja belum tentu mampu, apalagi jika harus memikirkan cara mencari sumber tulisan.

Sumber bahan *feature* itu ada dua, yaitu manusia dan objek. Dari sumber manusia kita bisa menggali informasi atau keterangan mengenai *feature* yang akan digarap. Dari sumber objek, kita bisa menggali berbagai objek, seperti objek wisata, bangunan atau tempat bersejarah, kerajinan, atau kuliner. Kita bisa menggali dari berbagai daerah di Indonesia maupun mancanegara. Jumlahnya ada banyak dan kita tidak akan pernah kehabisan materi. Materi yang sudah pernah dimunculkan pun masih bisa digarap dengan sudut pandang yang berbeda.

Mengumpulkan bahan dari sumber *feature* harus dilakukan secara terperinci agar leluasa saat menulis. Jika kemudian tidak semua bahan digunakan, bukanlah persoalan. Justru akan lebih repot jika kekurangan bahan. Kekurangan bahan bisa membuat *feature* yang kita tulis

menjadi kering dan hambar. Tidak ada rasa atau gereget usai membaca atau menontonnya. Tulisan yang hambar tidak akan menyentuh emosi pembaca. Jadi, kumpulkan bahan sebanyak-banyaknya.

Pengumpulan bahan tulisan dapat dilakukan melalui dokumentasi, observasi, dan wawancara. Pengumpulan bahan juga bisa melalui riset jika diperlukan. Sebelum turun ke lapangan, yang harus dilakukan, *pertama*, mengumpulkan bahan melalui dokumentasi. Misalnya, ketika akan meliput berita ke Banjarmasin. Cari bahan laporan karena kita tidak tahu banyak tentang kota tersebut. Bagaimana kita melacak informasi yang dibutuhkan? Berkeliling kota tentu tidak mungkin karena membutuhkan banyak waktu, sedangkan waktu yang kita miliki sangat terbatas. Cara sederhananya ialah mencari bahan yang terdokumentasi, bisa dengan meminta kepada humas pemda, dari buku referensi, atau mencarinya di internet. Dari dokumentasi tersebut, misalnya, ditemukan amplang, sambal acan, kain batik sasirangan, kue rangai, rebuk ikan, dan batu permata. Setelah mendapatkan bahan tulisan, kita tinggal mencari lokasi dan memperdalamnya. Bahan pendukung akan diperlukan apabila kita sudah menemukan masalah yang akan dibahas. Semua langkah menjadi lebih mudah apabila menggunakan strategi.

Kedua, lakukan observasi. Observasi merupakan proses mengamati objek. Berdasarkan observasi, akan diperoleh informasi-informasi yang dibutuhkan guna melanjutkan penajakan bahan *feature*. Proses mencari dan mendapatkan bahan *feature* harus dilakukan secara objektif sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Hasil pemerhatian hendaklah dicatat atau direkam sebagai bahan yang akan digunakan untuk menyusun *feature*.

Ketiga, wawancara dengan pihak terkait. Banyak teknik wawancara yang bisa dilakukan, disesuaikan dengan situasi dan keperluan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi atau keterangan lebih jelas mengenai bahan *feature* yang akan digarap. Model wawancaranya bisa dilakukan secara tatap muka (*face to face*) atau melalui

telepon, aplikasi percakapan, atau surel. Agar wawancara berjalan baik, lakukan pendekatan dengan narasumber. Pelajari sifat dan latar belakangnya. Hal tersebut akan memudahkan dalam proses wawancara. Bagaimana cara mempelajarinya? Paling tidak, ada dua tipe orang yang akan diwawancarai, yaitu orang terkenal dan orang biasa. Jika mewawancarai orang terkenal, kita bisa mempelajarinya dari bahan tertulis atau media daring. Namun, apabila informasi mengenai narasumber minim, lakukan wawancara secara hati-hati agar bahan yang diperoleh sesuai harapan.

Setelah mengetahui informasi mengenai narasumber, tahap selanjutnya adalah menyiapkan pertanyaan. Pertanyaan yang disiapkan tidak perlu terlalu terperinci, cukup pertanyaan pokok saja. Pertanyaan pendukung bisa dikembangkan ketika wawancara berlangsung.

Wawancara untuk penulisan *feature* sebaiknya dilakukan secara tatap muka karena diperlukan bahan yang mendalam. Sebelum bertemu, mintalah izin atau buat janji terlebih dahulu dengan narasumber. Setelah membuat janji, usahakan datang tepat waktu. Jika perlu, datang sebelum waktu yang telah dijanjikan. Jangan berpikir bahwa narasumber akan menunggu kedatangan wartawan. Hargai waktu narasumber.

Kunci utama ketika mewawancarai narasumber adalah kesan pertama yang kita berikan karena akan sangat berpengaruh saat proses wawancara. Jika kita ramah dan mampu membangun suasana akrab, wawancara akan berjalan baik. Dengan demikian, narasumber akan merasa nyaman dan materi pun akan tergali secara mendalam. Jika bahan yang dibutuhkan sudah cukup, hentikan pembicaraan dengan santai. Jangan lupa ucapkan terima kasih. Sikap santun harus tetap dijaga hingga akhir wawancara. Buatlah narasumber merasa senang karena bukan tidak mungkin suatu saat kita akan membutuhkannya lagi.

Wartawan profesional adalah yang pandai menempatkan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kita harus mampu menyesuaikan

diri dengan cepat. Apabila narasumber yang dihadapinya intelek, kita pun harus terlihat intelek. Apabila narasumber adalah orang biasa, kita pun harus bersikap seperti orang biasa. Intinya, kita harus fleksibel dengan keadaan. Cara tersebut akan membuat simpati narasumber dan merasa berhadapan dengan orang yang sudah lama dikenal.

Keempat, periksa kembali bahan yang sudah dikumpulkan. Apakah masih ada yang kurang? Cermati bahan sebelum berpisah dengan narasumber. Jangan sampai Anda kesulitan menulis karena kekurangan bahan. Jika ternyata ada yang kurang, jangan ragu dan malu untuk meminta waktu serta bertanya lagi kepada narasumber. Mintalah waktu narasumber untuk melengkapi tulisan.

Setelah mengetahui bahan tulisan *feature*, langkah selanjutnya adalah mempertimbangkan apakah *feature* yang kita tulis layak diterbitkan atau disiarkan melalui media massa? Layak-tidaknya disiarkan atau diterbitkan sangat bergantung pada nilai *feature*. Apa itu nilai *feature*? Nilai *feature* adalah manfaat atau kegunaan *feature* bagi khalayak pembaca media cetak, daring, atau pemirsa televisi. Nilainya bisa tinggi, sedang, atau rendah. Jika nilainya tinggi, tentu khalayak akan tertarik untuk membaca atau menontonnya.

Nilai manfaat *feature* bisa kita tentukan secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat langsung bisa jadi setelah membaca dan menontonnya khalayak tertarik untuk segera mengunjungi lokasi yang disampaikan. Untuk manfaat tidak langsung, pembaca dan penonton hanya menggunakannya sebagai pengetahuan tentang berbagai masalah yang dipublikasikan. Penonton dan pembaca belum tentu mendatangi lokasinya usai *feature* dipublikasikan. Mungkin mereka baru mendatangnya jika dirasa perlu dan punya waktu. ➔

4

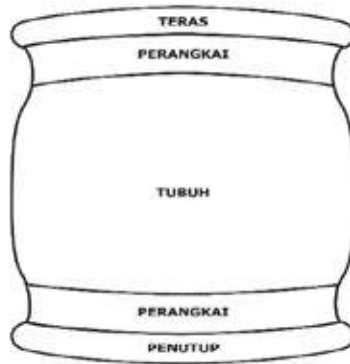
Struktur dan Format Penulisan *Feature*

STRUKTUR *FEATURE*

Setelah bahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah menuangkannya dalam bentuk tulisan. Namun, sebelum menulis, kita harus mengetahui strukturnya terlebih dahulu. Struktur penulisan *feature* berbeda dengan penulisan berita. Struktur penulisan berita berbentuk piramida terbalik. Materi yang dibahas mulai dari yang paling penting hingga kurang penting. Sementara itu, dalam struktur penulisan *feature*, bentuk strukturnya seperti gentong. Hampir semua bagian penting, mulai dari awal sampai akhir. Karena itu, menulis *feature* tidak bisa dipenggal-penggal seperti menulis berita. Kalaupun terpaksa harus memperpendek, biasanya karena keterbatasan halaman di media cetak atau durasi di media elektronik.

Menulis *feature* memang tidak boleh sembarangan. Bisa dibilang ada unsur seni dari penulisnya saat merancang dan menulisnya. Jika penyuntingan diserahkan kepada orang lain, bisa jadi alur kisahnya menjadi tidak mulus seperti yang dirancang penulis. Hal tersebut menjadi salah satu perbedaan penanganan penyuntingan penulisan *feature* dan berita.

Gambar 1
Struktur *Feature*



Grafis: Naufal Achmad Umair

Judul

Judul adalah langkah pertama untuk mengikat pembaca agar tertarik membacanya. Judul *feature* berbeda dengan judul berita dan tidak harus mengikuti aturan pembuatan judul. Judul harus memikat perhatian, boleh dibuat berdasarkan subjektivitasnya, tidak harus berupa kalimat lengkap (subjek, predikat, dan objek), tidak perlu tegas, boleh menggunakan kata-kata kiasan yang menyiratkan maksud penulis, pilih kata yang mengandung emosi, jangan menggunakan singkatan, dan jangan gunakan kalimat tanya.

Judul *feature* sebaiknya jangan dibuat terlalu panjang. Idealnya, antara 2-5 kata. Judul yang terlalu panjang bisa membingungkan sehingga tidak menarik. Menurut Santana (2005), judul *feature* yang cocok dan memikat harus disusun sedemikian rupa, melibatkan wawasan, emosi, dan kecerdikan penulis untuk menarik perhatian pembaca. Aspek ritme, humor, dan kreativitas harus terlihat. Hal tersebut memang tidak mudah. Diperlukan kreativitas untuk menghasilkan judul seperti itu.

Ada berbagai macam judul *feature* yang bisa digunakan dalam menulis *feature*, antara lain:

1. Judul *how to*

Judul *how to* dapat merangsang pembaca untuk mengetahui isinya. Apalagi jika masalah yang dibahas menyangkut kepentingan umum. Misalnya, cara agar tetap langsing atau bagaimana menjalankan bisnis waralaba.

2. Judul 5W+1H

Judul *feature* bisa juga dirangkai berdasarkan pola penulisan 5W+1H.

a. *Who* (siapa)

Judul ini dibuat untuk merujuk pada nama orang yang menjadi topik tulisan. Selebritas dan politikus kerap ditampilkan dalam judul model ini. Mengapa? Karena nama mereka punya nilai jual. Bisa juga untuk orang biasa asalkan memiliki sesuatu yang luar biasa. Misalnya, “Pelajar Berpenghasilan Jutaan dari Semarang” atau “Izan, Tukang Becak Berhati Malaikat”.

b. *What* (apa)

Judul ini dibuat untuk menunjukkan apa yang dibahas. Jadi, langsung pada pokok persoalan. Misalnya, “Taman Safari, Wisata Edukasi”, “Panorama Bali, Tempat Menghibur Diri”, “Pantai Lhok Bubon, Elok dan Menawan”.

c. *Where* (di mana)

Judul ini dibuat untuk mendiskripsikan sebuah tempat yang menjadi fokus materi tulisan. Sebaiknya tempat yang sudah dikenal umum dan memang memiliki daya pikat. Misalnya, “Panorama Bali Buat Hati Terpatri” dan “Pantai Kuala Merisi Penuh Misteri”.

d. *When* (kapan)

Judul yang dibuat berkaitan dengan fakta (sejarah) yang hendak ditonjolkan. Akan lebih bagus jika ada misteri masa lalu yang hendak diungkap. Misalnya, “Desa Trunyan Bali Penuh Misteri” dan “Kelamnya Masa Silam Fort Rotterdam”.

d. *Why* (mengapa)

Judul yang dibuat berkaitan dengan pertanyaan mengapa masalah tersebut terjadi. Judul jenis ini jarang digunakan, tetapi pada kasus tertentu bisa saja dimunculkan. Misalnya, “Candi Portibi Kian Kelam”, “Rendang Talua Payakumbuh Nyaris Sirna”, “Gua Tujoh di Aceh Kian Senyap”.

e. *How* (bagaimana)

Judul yang dibuat berkaitan dengan pertanyaan bagaimana masalahnya. Judul ini bisa menggambarkan daya pikat objek wisata yang kita tulis. Misalnya, “Taman Bunga Nusantara Fantastis” dan “Pesona Taman Langit Pangalengan”

3. Judul superlatif

Jenis judul ini digunakan untuk mengilustrasikan keluarbiasaan atau kehebatan dari materi yang ditonjolkan. Untuk membuat judul jenis ini, kita harus memiliki referensi perbandingan dengan objek wisata lain. Contoh, “Kawah Kelimutu Bagai Viti Islandia” dan “Indahnya Danau Toba Bagai Lukisan”.

Teras

Teras merupakan bagian penting dalam penulisan *feature*. Teras digunakan untuk memancing perhatian, minat, dan atensi pembaca. Menurut Gunawan Mohamad (2015), teras dalam *feature* mempunyai dua tujuan utama, yaitu menarik pembaca untuk mengikuti cerita dan membuka jalan bagi alur cerita. Kreativitas penulis sangat diperlukan untuk membuat teras yang menarik dan dapat menggiring pembaca untuk melahap keseluruhan isi tulisan. Jika menarik, pembaca tidak akan mengalihkan perhatian ke pembahasan lain.

Ada lima jenis teras yang bisa digunakan untuk menarik perhatian pembaca. Ada teras yang sengaja dipilih untuk menyentak pembaca atau untuk menggiring imajinasi pembaca, ada pula yang dipilih sekadar untuk meringkas keseluruhan tulisan. Kelima jenis teras tersebut, yaitu:

1. Teras ringkasan

Teras jenis ini dimulai dengan inti cerita. Jika memilih teras jenis ini, kita harus yakin bahwa pembaca akan tertarik untuk mengikuti tulisan yang dibuat. Contoh: “Meski tak memiliki kaki, Pak Beno tak sungkan dan malu bekerja sebagai tukang parkir di Pasar Rebo, Jakarta Timur. Ia sibuk memarkir kendaraan dengan suara peluit melengking. Tak peduli orang yang lalu lalang di sekitarnya, meski harus menggeser-geser tubuhnya yang tidak sempurna sejak kecil”.

2. Teras deskriptif

Teras jenis ini digunakan untuk menggambarkan seorang tokoh, apalagi jika tokoh besar atau inspiratif, atau suasana kejadian. Biasanya pembaca akan terkesima. Contoh: “Meski terik dan keringat membasahi wajah lelaki renta yang kakinya tidak sempurna, ia tetap gesit dan tak malu meniup peluit di tengah arus lalu lintas Pasar Rebo yang padat. Baginya, yang penting bisa membuat nyaman dan puas pengendara atas jasanya”.

3. Teras kutipan

Teras jenis ini akan memikat pembaca jika yang dikutip adalah cerita asli atau khas dari tokoh yang dibahas. Contoh 1: “‘Andai saja tidak berhenti kuliah, mungkin nasibku tidak seperti ini,’ keluh Santang di bawah terik mentari sambil memulung sampah di Bantar Gebang, Bekasi. Santang memang hanya lulusan SMA. Ia terpaksa bergelut dengan aroma sampah setiap hari untuk mencari sesuap nasi. Ia sempat kuliah di sebuah kampus ternama, namun ia tak serius hingga tergoda untuk bergaul dan bersenang-senang ketika orang tuanya masih ada. Kini, ia baru jera dan menyesal karena orang tuanya sudah tidak ada”.

Contoh 2: “‘Entah sampai kapan hidupku di tepi sungai ini dalam kesunyian?’ keluh Mbah Mijan, tersekat dalam nuraninya karena letih dan cucuran peluh di tubunya. Tangan rentanya terus memecah batu kali yang keras sambil berkisah pilunya menjadi pemecah batu. Padahal, pada masa silam hidupnya berkecukupan”.

4. Teras nyentrik

Teras jenis ini bisa dibuat dengan mengutip puisi, lirik lagu, kata-kata mutiara, atau bunyi-bunyian yang berkaitan dengan masalah yang dibahas. Contoh:

*Wahai, rembulan yang pudar
Jenguklah jendela kekasihku
Ia tidur sendirian
Hanya berteman hatinya yang rindu*

“Petikan puisi karya W.S. Rendra tertera di dinding lusuh rumah pelukis tua, Poniran Sadiran. Ketika ditanya mengenai tulisan lusuh itu, tiba-tiba matanya berkaca-kaca. Seakan ada kisah pilu menghenyak dadanya.

5. Teras gabungan

Teras gabungan bisa menggunakan beberapa jenis teras dengan tujuan menarik perhatian pembaca. Contoh penggabungan teras deskriptif dan teras kutipan: “Tubuhnya berguncang karena menahan dingin di tengah hujan deras sore itu. Tangannya sibuk menyusuri dasar kali pekat. Mencari sisa yang terbuang dan masih bisa dijual untuk mendapatkan uang. ‘Saya memang seperti orang terbuang. Hidup sendiri dan bekerja di tempat kotor seperti ini,’ ujar Keto Broto parau. Ia sesekali menghela napas ringan karena letih dan kedinginan”.

Perangkai

Ada dua jenis kalimat perangkai, yaitu setelah teras merangkai ke tubuh *feature* dan dari bagian akhir tubuh ke penutup *feature*. Kalimat perangkai disusun dengan menarik kesimpulan dari teras ke tubuh dan dari tubuh ke penutup. Tujuannya agar jalan cerita berjalan mulus. Caranya dengan memetik satu kata yang sama sehingga terangkai dengan baik. Berikut adalah contohnya:

1. Dari teras ke tubuh

“Puncak Mahameru adalah nama puncak dari Gunung Semeru yang berada di Jawa Timur. Gunung Semeru kerap disebut sebagai atap Jawa karena merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa. Gunung ini sangat menantang bagi para *pendaki* karena untuk mencapai puncaknya, diperlukan kekuatan fisik dan mental yang luar biasa.

Bagi yang ingin *mendaki* Gunung Semeru, datanglah pada musim kemarau, antara Mei dan September, karena pendakian akan lebih lebih mudah..”

Penggalan kalimat akhir sebelum penutup dan kalimat awal penutup dirangkai halus dengan memetik kata *pendaki* dan *mendaki* saat masuk ke tubuh *feature*.

2. Dari tubuh ke penutup

“Setibanya di Puncak Mahameru, udara menjadi sangat tipis karena berada di ketinggian 3.676 mdpl. Rasa haru dan bahagia pun bercampur menyelimuti hati setibanya di Puncak Mahameru. Semua rasa letih seolah terbayarkan. *Keindahan* Puncak Mahameru sulit dilukiskan.

Masih terkesima dengan *keindahannya*, tiba-tiba suara gemuruh terdengar. Asap belerang pun muncul dari kawah di Puncak Mahameru. Itu berarti kita harus segera turun dari puncak. Asap belerang sangat berbahaya jika sampai terhirup. Puncak Mahameru memang cantik luar biasa. Sayangnya, kita tak bisa menikmatinya dalam waktu yang lama. Puncak Mahameru menggoda, tetapi nakal. Kami pun terpaksa meninggalkan keindahanmu sekalipun belum puas menatap parasmu. Selamat tinggal cantik, lain waktu kami akan datang kembali”.

Penggalan kalimat akhir sebelum penutup dan kalimat awal penutup dirangkai halus dengan menggunakan kata yang sama, yakni *keindahan*.

Tubuh

Menurut Santana (2005), tubuh *feature* memiliki karakteristik tertentu. Setiap bagiannya *unity* (saling menyatu), koheren (saling berhubungan), dan mengandung *emphasis* (penekanan tertentu) pada tiap paragrafnya. Ketiganya mengarahkan tema pokok laporan, mengemas materi penting, menjembatani perpindahan paragraf dengan apik, mengalir, dan tidak kaku.

Rangkaian kalimat yang kita susun mulai dari teras hingga penutup tak akan memikat apabila susunan paragrafnya kurang baik. Bisa jadi, antara satu paragraf dan paragraf berikutnya agak sulit dicerna atau terputus. Oleh karena itu, rangkaian paragraf harus disusun berkesinambungan satu dengan lainnya. Tidak boleh ada kalimat sumbang atau menyimpang dari pikiran utamanya. Harus ada kepaduan atau kekompakan hubungan antara kalimat satu dan kalimat lain dalam paragraf tersebut.

Kepaduan kalimat dalam suatu paragraf dapat dijalin dengan penanda hubungan, baik penanda hubungan eksplisit maupun implisit. Makna eksplisit adalah makna tersurat, sedangkan makna implisit adalah makna tersirat. Makna eksplisit berarti maknanya terus terang dan tidak berbelit-belit sehingga orang dapat menangkap maksudnya dengan mudah dan tidak mempunyai gambaran yang kabur atau salah. Makna eksplisit biasanya menggunakan kata-kata yang bersifat denotasi atau sebenarnya.

Ada tiga jenis penanda hubungan secara eksplisit, yaitu:

1. Pengulangan kata dari kalimat sebelumnya

Contoh: “Bagi yang ingin *mendaki* Gunung Semeru, datanglah pada musim kemarau antara Mei dan September. *Pendakian* akan lebih lebih mudah. Apabila *mendaki* di luar bulan itu, tantangannya amat berat. Jika hujan turun, akan membuat jalan mendaki puncak menjadi becek dan licin”.

Pada contoh cermati kata *mendaki* sebagai perangkai antar-kalimat. Intinya petik satu kata dari kalimat sebelumnya sehingga kalimat yang anda susun terangkai dengan mulus.

2. Kata ganti

Contoh: “*Para pedagang* lebih senang berjualan sore hari. *Mereka* sadar, para pembeli lebih banyak karena saat pulang kantor”.

Kata *para pedagang* pada kalimat pertama diganti *mereka* pada kalimat kedua sehingga kedua kalimat saling terkait. Begitu seterusnya gunakan untuk memadukan antara satu kalimat dan kalimat lainnya.

3. Kata penghubung

Contoh: “Sepanjang bulan ini, hujan deras melanda Puncak, Bogor. *Akibatnya*, penyewa wisata paralayang sepi”.

Kata *akibatnya* adalah salah satu kata penghubung. Banyak kata penghubung yang dapat digunakan untuk mengaitkan kalimat satu dan kalimat lainnya, seperti, meskipun, bahkan, oleh karena itu, seandainya, seumpamanya. Semua dapat digunakan sesuai konteks kalimat yang tengah dirangkai.

Sementara itu, penanda hubungan secara implisit dikaitkan secara tidak jelas atau terang-terangan ditandai dengan tersimpul, terkandung halus, atau tersirat. Contohnya, “Langit pun berubah saat senja. Mentari kian terbenam di ufuk barat. Sinarnya nyaris redup membuat suasana temaram di Puncak, Bogor. Burung-burung pun seakan berlomba kembali ke sarangnya”. Penanda hubungan implisit jangan terlalu banyak digunakan dalam penulisan *feature*. Gunakan saat yang tepat sebagai variasi pemanis kalimat yang disusun. Jangan paksakan karena dapat membuat *feature* Anda bagai fiksi.

Penutup

Penutup bukan sekadar untuk mengakhiri tulisan, melainkan yang lebih penting adalah membuat pembaca terkesan atau terpesona usai membacanya. Karena itu, buat kesimpulan atau penutup yang menimbulkan kesan mendalam di benak pembaca. Ada beberapa jenis penutup yang bisa digunakan, antara lain:

1. Penutup ringkasan

Biasanya merangkai kembali kisah-kisah yang menggugah rasa dan meninggalkan kesan mendalam bagi pembaca. Saat tuntas dibaca, pembaca akan terkesima dan ada sesuatu yang tertanam dalam benaknya. Contoh: “Bagi Rido, memulung bukan pekerjaan hina. Ia tidak malu dan berkecil hati jika ada kawannya yang mengejek. Yang penting, ia mendapat uang untuk sekolah dan membantu orang tua. Hanya itu yang dapat dilakukannya untuk memperoleh uang halal. Jika rasa malu mengganggu benaknya, ia selalu ingat pesan ibunya, ‘Biarlah pekerjaanmu terkesan hina. Suatu hari nanti, jika kau jadi sarjana, justru orang akan salut padamu’. Pesan itu begitu melekat di benaknya dan kerap terngiang di telinganya hingga membuat gairahnya bangkit”.

2. Penutup penyengat

Penutup jenis ini dibuat agar pembaca terhenyak karena tidak menduganya. Contoh: “Kini Wawan kecil memang tidak lagi menawan. Kulitnya legam karena terpanggang matahari setiap hari. Masa jayanya sudah berlalu sejak ayahnya berpulang. Kini ia harus berjuang keras untuk membantu ibu. Baginya, hari esok masih panjang. Bukan tidak mungkin ia kembali menikmati masa indah jika terus berjuang memperbaiki diri dan bekerja keras untuk memperoleh uang halal sebagai pedagang asongan. Yang terpenting, sekolah tidak boleh putus. Kelak ia ingin jadi pengusaha besar. Prinsip ini begitu tertanam mendalam dalam benaknya”.

3. Penutup klimaks

Klimaks adalah puncak dari suatu hal, kejadian, keadaan, yang berkembang secara berangsur-angsur. Penutup jenis ini dibuat karena kisah yang disampaikan sudah terangkai. Penutupnya pun dibuat jelas. Contoh: “Pantai Pangandaran memang tempat yang nyaman untuk menghabiskan masa liburan. Debur ombak dan sepoi angin pagi begitu meneduhkan hati sembari menatap mentari yang merangkak naik. Hembusan angin laut pagi seolah berkata, ‘Nikma-

tilah keindahan ini'. Semua beban hidup di kota seakan larut terseret ombak ke tengah laut. Hati terasa begitu tenang dan damai”.

FORMAT PENULISAN *FEATURE* DI MEDIA CETAK DAN DARING

Penulisan *feature* di media cetak dan daring lebih leluasa menggunakan bahasa bertutur yang ringan. Penulis boleh membumbui dengan interpretasi secara mendalam agar lebih memikat atau memukau pembaca. Tetapi, jangan sampai melenceng jauh dari fakta sesungguhnya. Interpretasi ditambahkan hanya sebagai pemanis tulisan.

Feature ditulis secara detail hingga pembaca seolah menyaksikannya sekalipun mereka belum pernah mengunjunginya. Bukan sekadar menulis seperti membuat laporan. Penulis harus menjiwai betul *feature* yang ditulisnya. Ibaratnya, penulis *feature* melukis dengan kata-kata. Untuk itu, penulis hendaknya kerap membaca ulang dan merenungkan kembali, apakah *feature* yang ditulisnya sudah memadai untuk diterbitkan?

Setiap kosakata yang dipilih hendaknya dipikirkan betul apakah sudah memadai dan tepat. Oleh karena itu, penulis *feature* harus memiliki banyak perbendaharaan kata. Penulis harus pandai memilih padanan kata yang paling tepat. Semakin cerdas memilih kosakata yang tepat, *feature* yang disajikan pun semakin manis untuk dibaca.

Data yang dikisahkan pun harus akurat. Jangan sampai data yang dikisahkan menyesatkan pembaca. *Feature* yang dibuat hendaknya bisa menjadi rujukan bagi pembaca. Oleh karena itu, pastikan data akurat untuk menghindari kekeliruan, seperti nama, umur, alamat, dan istilah teknis yang mudah dipahami kalangan awam.

Jangan lupa sisipkan gambar atau foto yang selaras dengan materi yang ditulis. Pilih gambar atau foto yang paling memikat sehingga khalayak akan terpukau sebelum membaca isi *feature*. Gambar atau foto boleh ditampilkan lebih dari satu, tetapi jangan hanya sebagai pelengkap tulisan. Gambar atau foto yang disajikan harus dapat mempermanis *feature* yang disajikan.

FORMAT PENULISAN *FEATURE* DI TELEVISI

Penulisan *feature* di televisi sedikit berbeda dengan media cetak maupun daring. Penulisan dibuat langsung pada pokok persoalan. Kalimat dan kata yang digunakan pun boleh mendayu, tetapi jangan disamakan seperti menulis di media cetak dan daring. Materi naskah *feature* televisi pun jangan terlalu panjang dan berbunga-bunga seperti media cetak dan daring. Pada *feature* di televisi, selain menyiapkan materi naskah, kita pun harus menyiapkan gambar atau video. Dengan demikian, kita harus berkomunikasi dengan editor video agar narasi dan gambar *feature* yang kita buat selaras.

Pembuatan judul *feature* untuk televisi harus ringkas karena terbatas ruang. Judul hanya bisa dibuat maksimal 4 sampai 5 kata. Jika lebih dari itu, judul akan bertumpuk di layar sehingga akan sulit dipahami pemirsa karena waktu munculnya di layar tidak lebih dari 10 detik. Pilihan kata dalam penulisan judul pun harus memikat.

Penulisan teras yang berlaku di media cetak atau daring pun tidak berlaku bagi media televisi. Akan tetapi, petikan puisi dan lainnya bisa kita kreasikan dengan memasukannya pada pembukaan *feature* sebelum narator membacakan narasi. Rangkaian kata yang dipilih pun harus berisi/padat dan indah didengar ketika presenter membacanya. Tujuannya agar dapat membuat penonton terpana dan tak beranjak sebelum tuntas menontonnya.

Selanjutnya, tubuh *feature* yang dirangkai harus enak didengar dan mudah dipahami pemirsa. Inti kalimat harus selaras dengan visual yang muncul. Gambar harus lebih banyak bercerita daripada narasi. Idealnya, komposisi gambar 75 persen, sedangkan narasi 25 persen. Sementara untuk penutup, kita bisa membuatnya sama seperti di media cetak dan daring.

Penulisan *feature* untuk TV dibuat dalam dua kolom. Kolom pertama untuk rancangan gambar, sedangkan kolom kedua untuk naskah. Pada rancangan gambar dibuat menit dan detik gambar. Hal tersebut untuk memudahkan editor ketika mengedit gambar dan

narasi. Sementara itu, kolom kedua dibuat agar *feature* yang disunting editor menjadi selaras antara narasi dan gambar.

Berikut adalah contoh pembuatan *feature* untuk TV:

Judul: “Panorama Pangandaran”

Reporter: Arifin S. Harahap

Juru Kamera: Bambang Sudarso

Visual	Narasi
<i>Lead in: Penyiara on</i>	PANTAI PANGANDARAN RAMAI DIKUNJUNGI MASYARAKAT DARI BERBAGAI DAERAH PADA SETIAP AKHIR TAHUN // SULIT Mencari penginapan jika tidak memesan jauh hari // walaupun sudah beberapa kali berkunjung ke Pangandaran / tetap saja lokasi wisata ini membuat penasaran // =====
<i>Time code 11.20.03-11.35.08</i>	PANTAI PANGANDARAN MEMANG TEMPAT YANG NYAMAN UNTUK MENGHABISKAN MASA LIBURAN // DEBUR OMBAK DAN SEPOI ANGIN BEGITU MENEDUHKAN HATI SAAT BERADA DI TEPI PANTAI // SEMUA PENAT SEOLAH SIRNA DIGULUNG OMBAK //
<i>Time code 11.35.08-11.36.07</i>	<i>Roll suasana pantai dengan ombak dan pantai dari berbagai sudut (10 detik)</i>
<i>Time code 11.36.07-11.40.07</i>	JIKA MASA LIBURAN AKHIR TAHUN TIBA / JUMLAH PENGUNJUNG DI LOKASI WISATA INI PADAT / BISA MENCAPAI 20 RIBU ORANG SETIAP HARI // MESKI PADAT / PANORAMA PANTAI TETAP MEMIKAT BAGI PENGUNJUNG//

<p><i>Time code</i> 11.40.09-11.41.08</p>	<p>BUKAN HANYA KEINDAHAN PANTAI YANG DAPAT DINIKMATI DI OBJEK WISATA INI // PENGUNJUNG JUGA BISA MENIKMATI PESONA PANTAI PASIR PUTIH YANG MENAWARKAN PESONA KEINDAHAN ALAM //</p> <p>=====</p>
<p><i>Time code</i> 11.41.08-11.42.09</p>	<p><i>Roll Statement, Fanny Sabrina Azizah, pengunjung:</i> “Saya juga nggak ngerti. Sudah sering ke sini, tapi ya penasaran terus. Kalau liburan suka balik lagi ke sini. <i>Nggak</i> tahu, <i>kok</i> kangen aja ya. Kita juga bisa menikmati segarnya menu ikan laut di seputar pantai. Menikmati lezatnya ikan sambil menatap ombak. Nikmat dan indah <i>deh</i> pokoknya <i>mah</i>.”</p> <p>=====</p>
<p><i>Time code</i> 11.42.11-11.43.07</p>	<p>PANTAI PASIR PUTIH MENAWARKAN PESONA KEINDAHAN ALAM YANG KHAS // HAMPARAN PASIR PUTIH DAN JERNIHNYA AIR LAUT MEMBUAT PENGUNJUNG ENGGAN BERANJAK //</p>
<p><i>Time code</i> 11.43.34-12.43.07</p>	<p><i>Roll suasana hamparan pasir putih dan sekitarnya (10 detik)</i></p>
<p><i>Time code</i> 11.43.37-11.44.07</p>	<p>DARI PANTAI PASIR PUTIH / ANDA BISA BERANJAK MENIKMATI OBJEK TAMAN WISATA DAN CAGAR ALAM // PANTAI PANGANDARAN HANYA GERBANG AWAL MENIKMATI OBJEK WISATA DI PANGANDARAN//</p>

<i>Time code</i> 11.44.40-11.43.07	MASIH BANYAK OBJEK WISATA LAIN JIKA ANDA PUNYA WAKTU DAN PENASARAN // OBJEK WISATA PANTAI KARAPYAK / PANTAI BATU HIU / PANTAI BATUKARAS / DAN <i>GREEN CANYON</i> //
------------------------------------	---

Huruf yang digunakan untuk narasi naskah harus kapital. Tanda baca koma menggunakan garis miring satu (/), sedangkan titik menggunakan garis miring dua (//). Tujuannya agar narator mudah mengisi narasi. ↷





Feature dalam Jurnalistik

Jurnalistik tidak hanya menyangkut berita, tetapi juga karya pendapat, meliputi tajuk rencana, editorial, artikel, *feature*, kolom, pojok, karikatur, dan surat pembaca. Dengan demikian, berdasarkan jenis karya pendapat tersebut, *feature* dan berita adalah hal yang berbeda. Berita ditulis berdasarkan fakta peristiwa atau fakta pendapat atau keduanya, sedangkan *feature* ditulis berdasarkan fakta dan opini penulisnya.

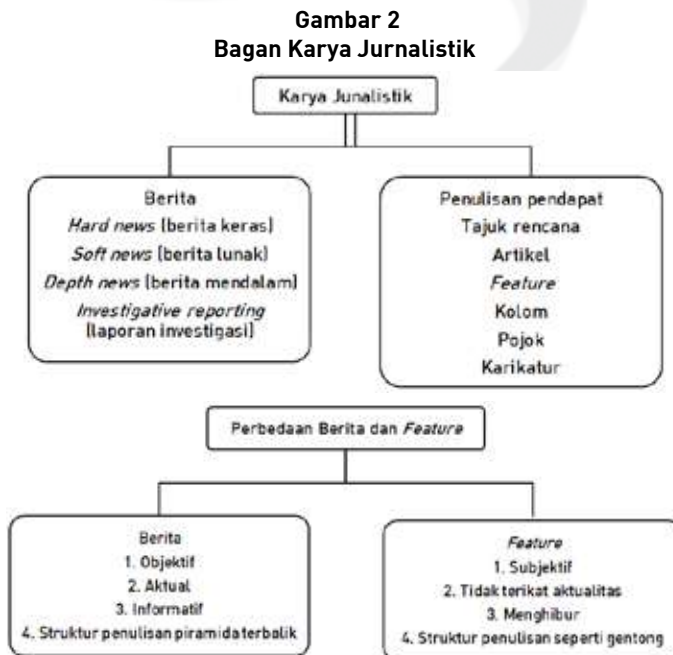
Fakta pendapat adalah keterangan sumber berita mengenai peristiwa atau pendapatnya mengenai suatu masalah/isu aktual. Fakta pendapat dikemukakan karena ada relevansi dan kapasitasnya untuk menjelaskan informasi terkait berita yang digarap wartawan. Sementara itu, pendapat adalah pandangan pribadi atau penilaian wartawan atau penulis mengenai objek yang tengah digarapnya dalam karya pendapat. Wartawan pemula kerap menganggap fakta pendapat dan opini/pendapat merupakan hal yang sama. Ketika menulis berita, wartawan kerap memasukan opini/pendapat ke berita yang ditulisnya. Hal tersebut tentu keliru. Wartawan harus tegas pada karya jurnalistik yang ditulisnya, mana tulisan fakta tanpa opini dan mana tulisan fakta bercampur opini atau pendapat.

Saat menulis berita, wartawan harus menulis berdasarkan fakta tanpa opini. Fakta adalah segala sesuatu sebagai-

mana adanya. Tidak boleh ditambah atau dikurangi berdasarkan selera wartawan karena bisa terjadi erosi dan distorsi fakta. Erosi fakta adalah pengikisan atau mengurangi fakta atau data dengan tanpa sengaja atau ada motif tertentu. Distorsi adalah menambah-nambah fakta atau data dengan tanpa sengaja atau ada motif tertentu. Namun, saat menulis karya pendapat, wartawan/penulis boleh mencampurkan fakta dan opini dirinya sendiri sepanjang tidak menipu. Opini yang ditambahkan pun sekadar menuangkan penilaian untuk mempercantik tulisan yang dibuatnya, bukan mengurangi atau menambah data dengan motif tertentu.

Sementara itu, fakta peristiwa adalah segala sesuatu sebagaimana adanya dan disaksikan wartawan. Misalnya, ketika terjadi kecelakaan. Wartawan akan sulit menggali fakta lebih jauh apabila tidak bertanya kepada saksi peristiwa, yaitu korban, saksi mata, dan aparat terkait. Jadi, ada relevansi dengan berita atau kapasitas orang tersebut dalam peristiwa yang terjadi.

Untuk lebih jelas, perhatikan bagan karya jurnalistik berikut:



Grafis: Naufal Achmad Umair

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *feature* berbeda dengan berita. Berita identik dengan kecepatan. Semakin cepat, semakin *up to date*. Semakin lama, semakin basi. Sementara itu, *feature* tidak identik dengan kecepatan. ↪





6

News Feature

News feature adalah tulisan ringan mengenai sisi lain dari sebuah berita aktual. *News feature* disajikan untuk melengkapi berita-berita yang kuat dan menarik perhatian khalayak, bisa juga berdiri sendiri. Menurut Kusumaningrat (2005), *news feature* ditekankan pada salah satu emosi kita, misalnya menimbulkan rasa sedih, heran, takjub, geli, jengkel, senang, dan sebagainya. Menurut Mappatoto (2009), *news feature* adalah artikel kreatif, kadang-kadang subjektif, yang dirancang untuk menghibur dan memberi tahu pembaca tentang suatu peristiwa, situasi, serta aspek kehidupan. Sementara itu, Romli (2001) menyatakan bahwa *news feature* adalah *feature* yang lebih banyak mengandung unsur berita, berhubungan dengan peristiwa aktual yang menarik perhatian khalayak.

News feature adalah tulisan ringan yang kreatif, menghibur, kadang-kadang subjektif, dan menggugah emosi pembaca/penonton. Mengenai respons pembaca atau penonton terhadap informasi tersebut, bergantung pada tema dan tujuan penulis yang merangkainya menjadi kisah sedih, jengkel, gembira, atau takjub. Misalnya, berita mengenai kecelakaan pesawat. Berita tersebut tentu menjadi berita utama, namun ada sisi lain yang menggugah rasa dari berita tersebut yang dapat digarap untuk menarik perhatian pembaca media cetak, daring, atau penonton televisi.

Berita mengenai kecelakaan pesawat terbang disajikan sebagai berita berat (*hard news*). Sisi lain yang dapat

digarap terkait kecelakaan tersebut, misalnya profil mengenai pilot, pramugari, penumpang, maupun jenis pesawatnya. Semuanya dapat disajikan sebagai pendamping berita berat kecelakaan pesawat. Kita bisa menggali informasi dari keluarganya. Misalnya, jam terbang sebagai pilot? Lulusan sekolah penerbangan mana? Bagaimana perjuangannya untuk menjadi pilot? Berapa tahun menjadi pilot? Adakah kebiasaan unik sebelum berangkat tugas? Gali informasi sebanyak mungkin dan pilah mana yang layak untuk ditulis sehingga akan menarik perhatian pembaca.

Kisah tentang penumpang pesawat pun bisa digali. Pasti ada kisah unik. Misalnya, pernah ada kisah seorang istri yang memaksa ikut suaminya yang akan bertugas ke Sumatera Utara pada 2000-an. Sang istri bahkan mengancam suaminya lebih baik bercerai jika tidak diajak. Rupanya, itulah perjalanan terakhir sang istri bersama suaminya. Keduanya tewas dalam musibah tersebut. Kisah tersebut begitu memikat dan menggugah penonton serta pembaca media massa.

News feature tentu tidak hanya berupa cerita sedih, tetapi juga bisa menyenangkan. Semuanya bergantung pada berita utama. Misalnya, tokoh publik yang mendapat penghargaan tingkat tinggi. Tulisan mengenai perjalanan hidupnya yang kerap meraih penghargaan sejak muda bisa menginspirasi orang untuk meniru tokoh tersebut. Misalnya, B.J. Habibie dengan teori *crack*-nya yang terkenal di dunia internasional.

Banyak *news feature* yang bisa membangun simpati masyarakat. Ketika masih bekerja di media massa, saya punya pengalaman mengenai hal tersebut. Saya pernah menulis kisah seorang wanita di Tangerang yang menderita penyakit kaki gajah. Keluarganya tidak mampu membiayai pengobatannya. Namun, setelah diberitakan di televisi, banyak masyarakat yang bersimpati. Banyak pemirsa yang menelepon kantor redaksi untuk meminta alamat wanita tersebut. Akhirnya, ada seseorang dari Medan yang bersedia menanggung penuh biaya perawatannya hingga sembuh. Kisah tersebut menjadi *feature* berkepanjangan karena banyak mendapat perhatian masyarakat. *Featue* tersebut disiarkan setiap hari, mengikuti perjalanan dan

perkembangannya, mulai dari berangkat ke rumah sakit, pemeriksaan, operasi, dan penyembuhan.

KIAT MENGHASILKAN NEWS FEATURE YANG BAIK

Salah satu kunci keberhasilan menulis *news feature* adalah membangun plot cerita dan jembatan agar kisahnya berangkai. Plot cerita adalah membangun drama dalam tubuh *news feature*. Itulah sebabnya ketika menyusun *news feature*, kita harus fokus dan memiliki sudut pandang yang tajam. Banyak *news feature* yang gagal karena penulisnya tidak fokus dan gagal membangun plot cerita.

Penulis *news feature* yang baik selalu berpikir keras untuk menciptakan cerita dalam sebuah tulisan yang memikat dan tidak terbayangkan pembacanya. Untuk mendapatkan tulisan yang memikat, rancanglah *feature* dengan baik. Jika sudah menemukan ide yang bagus, amati dan buatlah plot ceritanya. Lakukan wawancara mendalam saat turun ke lokasi. Plot yang kita buat bisa saja berubah sesuai kondisi lapangan.

Misalnya, Covid-19 yang membuat orang di seluruh dunia resah. Banyak kisah unik yang dapat digali dari kejadian tersebut. Salah satunya tindakan warga di Sambongpari, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, membantu warga lain yang terdampak Covid-19.

Plot cerita disusun sebagai berikut:

1. Warga yang dinyatakan positif Covid-19 di rumah sakit.
2. Suasana Kampung Sambong Pari.
3. Petugas RT berjaga dan menyapa warga dengan ramah.
4. Banyak warga yang masih membandel tidak mengenakan masker.
5. Warga diminta mengenakan masker saat hendak memasuki perkampungan.
6. Komentar warga mengenai penjagaan ketat, tetapi manusiawi karena ramah.
7. Kondisi warga kampung.
8. Masalah lainnya sesuai penggalian informasi di lapangan.

CONTOH NEWS FEATURE UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

“Covid-19 Melanda Sambongpari: Dulu Warga Tidak Peduli, Kini Menjaga Diri”

PANDEMI Covid-19 yang melanda Kampung Sambongpari Kulon, Kelurahan Sambongpari, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya, membuat perilaku warga berubah total. Dulu tak peduli, kini menjaga diri. Dulu enggan mengenakan masker, kini banyak yang mengenakannya dengan tertib. Kini mereka menjaga diri dengan tertib karena khawatir tertular penyakit tersebut.

Kasus Covid-19 di Kampung Sambongpari Kulon berawal ketika 37 warga berwisata ke Pangandaran pada 6 Juni 2021. “Di antara warga yang berwisata, ada yang mengeluh sakit batuk dan pilek. Seorang warga pada 14 Juni 2021 kemudian berobat ke klinik swasta dengan keluhan sama dan diperiksa *antigen*. Hasilnya positif terpapar Covid-19,” ujar Lurah Sambongpari, Sarip Jamjam.

Kasus warga yang terpapar Covid-19 di Kampung Sambongpari Kulon sangat memprihatinkan. Kondisi tersebut ternyata berdampak terhadap ekonomi warga. “Warga yang dinyatakan positif Covid-19, ada yang dirawat di rumah sakit atau melakukan isolasi mandiri di rumah. Selama isolasi, mereka tidak bisa beraktivitas, seperti mencari nafkah,” ucap Arif, warga Kampung Sambongpari Kulon.

Banyak warga kampung tidak memiliki pekerjaan tetap, seperti pegawai negeri atau pegawai swasta. Kebanyakan warga justru beraktivitas sebagai wiraswasta, kuli, buruh, maupun menjual jasa. Bagi warga, wabah Covid-19 sangat berat dan meruntuhkan sendi perekonomian mereka.

Arif mencontohkan, ada warga yang bekerja sebagai tukang pangkas rambut terkena Covid-19 karena menjadi peserta wisata ke Pangandaran. Ia terpaksa tutup dan isolasi mandiri. Selama isolasi mandiri, ia sulit memenuhi kebutuhan hidup. Andalannya hanya dari penghasilan sebagai tukang cukur. Sementara pelanggan enggan datang karena khawatir tertular.

Warga Kampung Sambongpari Kulon awalnya sangat meremehkan wabah virus yang mematikan tersebut. Mereka biasa keluar-masuk lingkungan dan berkumpul dengan warga lain tanpa mengenakan masker. Bahkan, ada warga yang keras dan tidak percaya virus Covid-19. Mereka pun enggan mematuhi protokol kesehatan, yaitu menjaga jarak dan memakai masker. “Saya pun protes kepada pengurus lingkungan untuk menyadarkan warga agar mematuhi prokes dan tidak berkumpul, tapi ya susah. Banyak yang tidak peduli dan meremehkan,” keluh Arif.

Namun, sejak adanya warga yang dirawat di rumah sakit dan ada yang meninggal, warga Kampung Sambongpari Kulon mulai menyadari bahwa virus Covid-19 sangat berbahaya. Mereka mulai tertib mengenakan masker. Lingkungan pun dijaga dari pendatang luar. Mereka diperiksa sebelum memasuki lingkungan.



Kondisi jalan utama Kampung Sambongpari, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya, kini sunyi. Warga seolah bersembunyi. Mereka keluar rumah hanya jika ada keperluan pribadi (Sumber foto: Lili Supaeli).

CONTOH NEWS FEATURE UNTUK MEDIA TV

Judul: “Warga Tertib Protokol Kesehatan”

Reporter: Lili Supaeli

Juru Kamera: Lili Supaeli

Gambar	Narasi
<p><i>PRESENTER IN VISION</i></p>	<p>KASUS COVID-19 DI KAMPUNG SAMBONGPARI KULON BERAWAL KETIKA 37 WARGA BERWISATA KE PANGANDARAN PADA 6 JUNI 2021 // LURAH SAMBONGPARI / SARIP JAMJAM / MENYATAKAN / WARGA YANG BERWISATA ADA YANG MENGELUH SAKIT BATUK DAN PILEK // SEORANG WARGA / PADA 14 JUNI 2021 / KEMUDIAN BEROBAT KE KLINIK DENGAN KELUHAN SAMA DAN DIPERIKSA ANTIGEN // HASILNYA / POSITIF TERPAPAR COVID-19 //</p> <p>=====</p>
<p>Suasana Kampung Sambongpari dan gambar berbagai aktivitas warga. Cut to korban Covid-19 (Time code: 05.03.05-05.13.07...)</p>	<p>WARGA YANG POSITIF COVID-19 DIRAWAT DI RUMAH SAKIT ATAU MELAKUKAN ISOLASI MANDIRI DI RUMAH // SELAMA ISOLASI / MEREKA TIDAK BISA BERAKTIVITAS / SEPERTI Mencari nafkah atau kegiatan lainnya //</p>
<p>Suasana warga di kampung (Time code: 07.07.06-07.14.00...)</p>	<p>TIDAK SEMUA WARGA KAMPUNG MERUPAKAN PEGAWAI NEGERI ATAU PEGAWAI SWASTA YANG MEMILIKI PENGHASILAN TETAP SETIAP BULANNYA // SEBAGIAN WARGA BEKERJA SEBAGAI KULI ATAU MENJUAL JASA UNTUK MENDAPATKAN PENGHASILAN //</p>

<p>(Time code: 09.10.07-09.14.07...)</p>	<p>=====</p> <p>SOUND UP, ARIF, WARGA...</p> <p>=====</p>
<p>Korban Covid di rumah dan RS (Time code:10.02.01-10.15.02...)</p>	<p>KEHIDUPAN WARGA YANG TIDAK PUNYA PENGHASILAN TETAP / SEMAKIN TERPURUK AKIBAT COVID-19 // MEREKA TIDAK BISA BERAKTIVITAS DI LUAR RUMAH UNTUK Mencari Nafkah // MEREKA HARUS ISOLASI MANDIRI //</p>
<p>Suasana kampung (Time code: 11.20.03-11.35.08...)</p>	<p>SEJAK WABAH MELANDA DESA / WARGA SEKITALAH YANG MEMBANTU KEBUTUHAN MEREKA YANG MENDERITA COVID // NAMUN / WARGA SEKITAR JUGA TIDAK MUNGKIN DIHARAPKAN TERUS MEMBERI BANTUAN BAGI KORBAN COVID-19 SETIAP HARI // MEREKA BERHARAP PEMERINTAH DAERAH TURUT MEMBANTU //</p>
<p>Time code: 12.20.03-12.35.08</p>	<p>WARGA KAMPUNG SAMBONGPARI KULON AWALNYA SANGAT MEREMEHKAN WABAH VIRUS COVID-19 // MEREKA BIASA KELUAR-MASUK LINGKUNGAN DAN BERKUMPUL DENGAN WARGA LAIN TANPA MENGENAKAN MASKER // BAHKAN / ADA WARGA YANG TIDAK PERCAYA WABAH VIRUS CORONA // MEREKA PUN TIDAK PATUH PROTOKOL KESEHATAN //</p>
<p>Time code: 11.20.03-11.35.08</p>	<p>KINI / WARGA KAMPUNG SAMBONGPARI KULON SUDAH MENYADARI BAHAYA VIRUS CORONA // WARGA PUN TERTIB MENGENAKAN MASKER//</p>

Itulah contoh *news feature* sederhana yang digarap untuk media cetak, daring, dan televisi. *Feature* tersebut masih bisa diperdalam dan dikembangkan sesuai fakta di lapangan. Kita bisa menambahkan pengalaman unik. Misalnya, ada warga yang sebelumnya tidak peduli, akhirnya sadar. Pernyataan mereka bisa disisipkan dengan *re-write* di rancangan *feature* yang sudah disusun. Pernyataan unik dan menggelikan atau lucu bisa disisipkan agar lebih memikat. Namun, jika untuk televisi, bisa dibuat sebagai sisipan wawancara atau *statement*. ➔



Feature Budaya

Budaya adalah sebuah pemikiran, adat istiadat, atau akal budi. Secara tata bahasa, kebudayaan diturunkan dari kata budaya, yaitu menunjuk pada cara pikir manusia. Menurut Soemardjan (1964), kebudayaan merupakan semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Sementara Koentjaraningrat (2002) mengatakan budaya berasal dari bahasa Latin, *colore*, dan Inggris, *culture*, yang memiliki arti segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah serta mengubah alam. Dari pengertian tersebut, bisa disimpulkan bahwa budaya adalah segala hasil karya manusia dalam mengolah dan mengubah alam yang menghasilkan karya, rasa, serta cipta masyarakat, seperti rumah adat, seni pertunjukan, pakaian adat, tari pertunjukan, senjata tradisional, makanan, lagu daerah, dan upacara adat.

Feature budaya adalah salah satu jenis *feature* yang menggambarkan ragam budaya yang khas dan unik, baik di Indonesia maupun di negara lain. Ada pula yang mengartikan *feature* budaya adalah tulisan ringan mengenai berbagai hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat yang subjektif serta tidak terikat waktu (aktualitas) dengan tujuan memberi informasi kepada pembaca.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *feature* budaya adalah tulisan ringan yang kreatif, kadang-kadang subjektif, serta menggugah emosi pembaca/

penonton terkait hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia dengan tujuan memberi informasi serta menghibur. *Feature* budaya biasanya dimuat di surat kabar dan TV pada akhir pekan.

KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Berdasarkan sensus BPS pada 2010, Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa. Masing-masing suku memiliki budaya yang khas dan menarik. Suku dengan populasi terbanyak di Indonesia, antara lain Jawa, Batak, Sunda, dan Madura. Dengan keragaman budaya tersebut, kita bisa membuat banyak tulisan mengenai kebudayaan di Indonesia, mulai dari rumah adat, pakaian, upacara, tarian, senjata tradisional, dan lagu daerah. Misalnya, jika ingin membahas mengenai rumah adat, di Tapanuli, Sumatera Utara, saja terdapat tujuh rumah adat, yaitu rumah adat Balon, Karo, Pakpak, Mandailing, Simalungun, Angkola, dan Nias. Rumah adat tersebut pasti memiliki cerita uniknya masing-masing. Belum lagi mengenai alat musik tradisional yang berjumlah lebih dari 15, seperti gendang, sisibah, gendang sinangki, sarune balon, dan taganing.

CONTOH PENULISAN *FEATURE* BUDAYA DI MEDIA CETAK DAN DARING

Tradisi Potong Jari Suku Dani di Lembah Baliem

Oleh: Arifin S. Harahap

Kepergian anggota keluarga memang memberikan duka mendalam bagi siapa pun. Banyak cara yang dilakukan untuk mengutarakan rasa duka. Bagi suku Dani di Lembah Baliem, Jayawijaya, Papua, caranya sangat mencekam. Mereka akan memotong ruas jari jika ada anggota keluarganya yang meninggal.

Bagi orang awam, tradisi yang disebut *iki palek* atau *iki patin* tersebut memang unik. Namun, bagi suku Dani, itu hal biasa. Hal

tersebut justru melambangkan kesetiaan dan duka mendalam atas berpulangnya anggota keluarga. “*Kitorang* buat ini tanda sedih kalau ada keluarga meninggal,” ujar seorang warga Dani.

Bagi suku Dani, jari tangan adalah perlambang kerukunan, kebersamaan, dan kekuatan dalam diri manusia. Tradisi potong jari diawali dengan mengikat jari hingga mati rasa, kemudian memotongnya dengan benda tajam atau digigit hingga putus. Unik dan mengerikan memang, tetapi itulah budaya mereka yang sudah ada turun temurun.

Jari Dipotong Sebagai Tanda Duka



Sumber: Dokumen Pribadi

Tradisi unik lainnya dari suku Dani ketika berduka adalah mandi lumpur. Ritual ini mengandung makna bahwa setiap orang yang meninggal akan kembali ke tanah.

Selain itu, suku Dani juga memiliki mumi nenek moyang mereka. Tidak diketahui sudah berapa lama mumi tersebut ada. Namun, mereka telah menyimpannya turun temurun. Jika datang ke sana,

mumi tersebut akan ditunjukkan. Menurut mereka, jenazah yang dijadikan mumi bukanlah orang sembarangan. Ia memiliki jasa yang luar biasa bagi suku Dani.

Mumi Warisan dari Leluhur



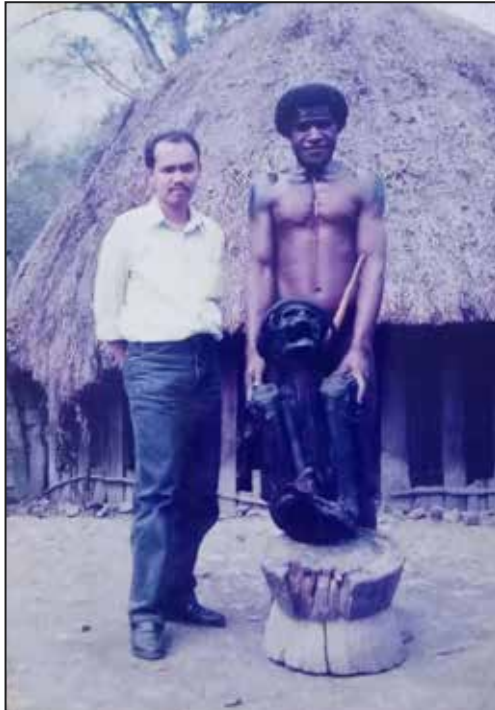
Sumber: Dokumen Pribadi

Suku Dani juga memiliki kebiasaan unik, yaitu selalu memegang telinga saat cuaca dingin, baik ketika berjalan maupun duduk. Mereka melakukannya untuk menghangatkan tubuh karena Lembah Baliem berada di ketinggian 1.500–2.000 meter di atas permukaan laut. Temperatur udara di sana berada di antara 14,5 derajat celsius sampai dengan 24,5 derajat celsius.

Berkunjung dan menelusuri keunikan wilayah ini seakan tidak ada jemu. Warga di sana pun santun kepada pendatang. Jika mengetahui kita pendatang baru, mereka akan mendekat. “Bapak... Bapak... Mau foto *kah?*” sapa mereka dengan ramah. Namun, jika mau berfoto dengan mereka, kita harus menyiapkan uang receh. Usai foto, mereka akan menadahkan tangan meminta uang ala kadarnya.

Jangan sembarangan memfoto sesuatu jika tak memiliki uang kecil. Pastikan juga tidak ada orang yang terbidik di belakang. Jika ada, ia akan menagih uang foto kepada Anda.

Tempat Menyimpan Mumi di Lembah Baliem



Sumber: Dokumen Pribadi

Budaya dan kondisi alam Lembah Baliem amatlah unik dan memukau. Masih banyak daya pikat lain yang terpendam di sana, seperti Danau Habema, Gua Kontilola, Pasir Putih Aikima, Telaga Biru Maima, Air Terjun Napua, Air Terjun Wollo. Lembah Baliem pun dikelilingi Pegunungan Jayawijaya yang terkenal dengan salju abadinya, seperti Puncak Trikora (4.750 mdpl), Puncak Mandala (4.700 mdpl), dan Puncak Yamin (4.595 mdpl). Puncaknya selalu ditutupi salju meski berada di kawasan tropis.

<p>Suasana warga di desa (<i>Time code</i>: 07.07.06-07.14.00...)</p>	<p>TRADISI POTONG JARI DIAWALI DENGAN MENGIKAT SEUTAS TALI DI JARI HINGGA MATI RASA / KEMUDIAN MEMOTONGNYA // BISA JUGA MEMOTONGNYA DENGAN BENDA TAJAM ATAU DIGIGIT HINGGA PUTUS // UNIK DAN MENCEKAM MEMANG / TAPI ITULAH BUDAYA MEREKA YANG SUDAH TURUN TEMURUN //</p>
<p>(<i>Time code</i>: 09.10.07-09.14.07...)</p>	<p><i>Roll</i> suasana mandi lumpur (10 detik)</p>
<p>Warga mandi lumpur (<i>Time code</i>: 10.02.01-10.15.02...)</p>	<p>TRADISI UNIK LAINNYA DARI SUKU DANI KETIKA BERDUKA ADALAH MANDI LUMPUR // RITUAL INI MENGANDUNG MAKNA BAHWA SETIAP ORANG YANG MENINGGAL AKAN KEMBALI KE TANAH //</p>
<p>Hamparan Lembah Baliem (<i>Time code</i>: 11.20.03-11.35.08...)</p>	<p>SUKU DANI DI LEMBAH BALIEM JUGA MEMILIKI MUMI YANG MENARIK PERHATIAN PENGUNJUNG // MUMI TERSEBUT SUDAH MEREKA SIMPAN TURUN TEMURUN // MENURUT MEREKA / JENAZAH YANG DIJADIKAN MUMI BUKANLAH ORANG SEMBARANGAN // IA MEMILIKI JASA LUAR BIASA BAGI SUKU DANI //</p>
<p><i>Time code</i> 12.20.03-12.35.</p>	<p><i>Sound up</i> warga suku Dani soal mumi (20 detik)</p>
<p>Warga Dani pagi hari berjalan sambil pegang telinga (<i>Time code</i> 12.40.03-12.45)</p>	<p>SUKU DANI JUGA SELALU MEMEGANG TELINGA APABILA CUACA DINGIN / BAIK KETIKA BERJALAN MAUPUN KETIKA DUDUK // MEREKA MELAKUKANNYA UNTUK MENGHANGATKAN TUBUH KARENA LEMBAH BALIEM BERADA DI KETINGGIAN 1.500–2.000 MDPL //</p>

<p>Suasana perkampungan suku Dani (<i>Time code: 12.45.03-12.50</i>)</p>	<p>BERKUNJUNG DAN MENELUSURI KEUNIKAN WILAYAH INI SEAKAN TAK ADA BOSANNYA // WARGA DI SINI PUN SANGAT RAMAH DENGAN PENDATANG // JIKA MENGETAHUI KITA PENDATANG / MEREKA AKAN MENDEKAT //</p>
<p><i>Sound up</i> warga (<i>Time code: 12.50.03-12.58</i>)</p>	<p><i>Sound up</i> warga menawarkan diri untuk berfoto</p>
<p>Warga menawarkan berfoto (<i>Time code 12.50.03-12.58</i>)</p>	<p>JIKA INGIN BERFOTO DENGAN WARGA / KITA HARUS MENYIAPKAN UANG RECEH // USAI FOTO MEREKA AKAN MENADAHKAN TANGAN MEMINTA UANG ALA KADARNYA //</p>
<p><i>Sound up</i> warga (<i>Time code 12.59.03-12.60.00</i>)</p>	<p><i>Sound up</i> narasumber warga Baliem</p>
<p>Suasana perkampungan suku Dani (<i>Time code: 12.60.03-12.68</i>)</p>	<p>MENELUSURI KEBERADAAN SUKU DANI MEMANG SEAKAN TAK ADA HABISNYA // MASIH BANYAK DAYA PIKAT LAIN YANG TERPENDAM DI LEMBAH BALIEM // SEMUANYA UNIK DAN MEMUKAU UNTUK DICERITAKAN //</p> <p>=====</p>
	<p>ARIFIN S. HARAHAHAP DAN PARLIN SIREGAR MELAPORKAN DARI PEDALAMAN JAYAWIJAYA // ↻</p>

Feature How to

Feature how to adalah *feature* petunjuk praktis/tip membuat sesuatu. Menurut Sumadiria (2017), *feature* petunjuk praktis atau *how to* adalah *feature* yang menuntun atau mengajarkan tentang bagaimana melakukan atau mengerjakan sesuatu. Sementara itu, menurut Santana (2005), *feature how to* merupakan sebuah tulisan yang berisi tentang bagaimana seseorang atau sesuatu hal melakukan proses kegiatan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat didefinisikan bahwa *feature how to* adalah tulisan ringan mengenai bagaimana membuat sesuatu atau petunjuk praktis yang subjektif, menghibur, dan tidak terikat waktu (aktualitas), dengan tujuan memberi informasi inovatif kepada pembaca.

Feature how to sangat sederhana. Tulisannya lebih pendek jika dibandingkan dengan *feature* lainnya. Biasanya berisi petunjuk tentang cara membuat sesuatu. *Feature* jenis ini menarik dan banyak manfaatnya bagi mereka yang mau belajar membuat sesuatu. Misalnya, cara membuat makanan khas, beternak hewan, berkebun, menanam, atau membuat kerajinan khas.

Masalah yang akan disajikan hendaknya istimewa. Jika produk lama, harus ada perbedaan dengan produk sejenis, baik dari rasa maupun cara mengemasnya. Bisa juga berupa produk baru. Misalnya, kue lapis talas

sangkuriang di Bogor. Awalnya diproduksi Rizka Wahyu Romadona pada 2011. Namun, kini banyak yang mencontohnya karena produk buaatannya menjadi oleh-oleh khas Kota Bogor.

Jika akan membahas masalah beternak, harus ada sesuatu yang khas atau berbeda dengan hasil yang lebih baik. Misalnya, ternak lele di sekitar rumah menggunakan drum atau peralatan bekas lainnya. Ada trik khusus yang bisa dilakukan, mulai dari cara memberi makan dan merawatnya. Hasil produksinya sangat bagus padahal hanya menggunakan lahan kosong di sekitar rumah. Cara tersebut diharapkan dapat ditiru untuk menambah penghasilan.

Trik berkebun juga banyak yang unik dengan cara yang khas. Produknya menjadi unggulan. Misalnya, menanam padi di *polybag*. Biasanya orang menanam padi di sawah dengan lahan luas dan pengairan khusus. Metode menanam padi *polybag* justru meningkatkan produktivitas padi sampai 50–100 persen karena terawat dengan baik di lingkungan sekitar.

Begitu pun dengan membuat kerajinan. Misalnya, membuat karya seni dari sedotan bekas. Di tangan seorang seniman, sedotan bekas bisa menjadi sebuah karya seni bernilai tinggi. Sedotan plastik yang hanya sekali pakai dan kemudian dibuang ternyata dapat menjadi kerajinan tangan yang dapat menghias rumah sehingga lebih berwarna, seperti bunga anggrek, bunga mawar, vas bunga, bingkai foto, dan lainnya.

Feature how to memiliki beberapa ciri-ciri, yaitu:

1. Memberitahukan cara membuat sesuatu.
2. Mengajak pembaca melakukan sesuatu yang bermanfaat.
3. Memberi informasi kiat memasarkan materi yang disampaikan.
4. Biasanya lebih pendek dari jenis *feature* lainnya.

Apa saja materi yang harus diulas dalam *feature how to*? Berikut di antaranya:

1. Apa pokok masalah yang diungkap?
2. Apa keistimewaannya?

3. Mengapa masalah tersebut penting?
4. Di mana bahan dapat ditemukan?
5. Kapan harus digunakan?
6. Berapa biaya yang harus dikeluarkan?
7. Berapa keuntungan yang bisa diperoleh?
8. Siapa contoh yang sukses?
9. Bagaimana latar belakang produk itu?
10. Bagaimana cara memasarkannya?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut bukanlah patokan, melainkan sebagai gambaran ketika Anda akan membuat *feature how to*. Anda bisa mengembangkannya saat berada di lapangan.

CONTOH *FEATURE HOW TO* UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

Payung *Geulis* yang *Geulis* Oleh: Ida Widiyaningsih

Geulis (cantik; Sunda) tidak selalu merujuk pada paras seorang wanita, tetapi juga bisa berarti sesuatu yang indah. Sesuai dengan namanya, payung *geulis* dilukis semenarik mungkin agar penampilannya tak kalah cantik dengan pemiliknya.

Payung *geulis* merupakan salah satu kerajinan khas Tasikmalaya, Jawa Barat. Payung *geulis* merupakan identitas dan melekat sebagai simbol Kota Tasikmalaya. Payung yang terbuat dari kayu dan kertas ini memang terlihat cantik dengan adanya lukisan tangan para pengrajinnya.

Payung *geulis* dibuat dari bahan-bahan yang sangat sederhana, seperti kayu dan bambu sebagai rangkanya serta kain atau kertas digunakan sebagai penutup. Sekalipun terlihat sederhana, proses pembuatan payung *geulis* ternyata tak bisa dikerjakan sendiri, tapi harus melibatkan beberapa orang, mulai dari meraut, mengecat, melukis, dan menjahit. Semua itu dikerjakan orang yang mempunyai keahlian khusus agar menghasilkan produk yang bagus dan berkualitas.

Proses Pembuatan Payung

Umumnya, pembuatan payung *geulis* dilakukan para wanita. Poses pembuatan payung *geulis* diawali dengan membuat rangka payung. Bagian tengah payung (*bola-bola*) dibuat dari kayu sebagai bagian pengikat jari-jari payung. Sementara itu, jari-jari payung dibuat dari bambu.

Pembuatan Rangka Payung



Sumber: <https://www.tarumpah.com/2014/03/proses-pembuatan-payung-geulis-kertas.html>

Jari-jari dibuat menjadi dua bagian. Bagian atas disebut *usuk*, sedangkan bagian dalam disebut *sanggah*. Keduanya berbeda bentuk dan ukuran, disesuaikan dengan jenis payung yang akan dibuat. Ukuran payung beragam, mulai dari 30 cm hingga 120 cm. Bahkan bisa dibuat dengan ukuran yang lebih besar, sesuai keinginan pembeli.

Usai membuat rangka, tahap selanjutnya adalah membuat gagang atau pegangan payung. Pengrajin menggunakan kayu berkualitas sebagai gagang payung. Kayu itu kemudian dibubut hingga gagang atau pegangan siap dipasang pada payung *geulis*.

Gagang Payung Geulis



Sumber: <https://www.tarumpah.com/2014/03/proses-pembuatan-payung-geulis-kertas.html>

Tahap selanjutnya adalah pemasangan kain atau kertas sebagai pelindung. Pemasangan ini pun melibatkan beberapa tenaga berbeda. Setelah penutup payung (*terap*) terpasang, kemudian pengrajin akan mengecat dan melukis payung hingga *geulis*.

Melukis Payung Geulis



Sumber: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/03/payung-geulis-simbol-mojang-tasikmalaya>

Motif payung pun senantiasa berkembang sesuai perubahan zaman. Namun, pemasaran masih cenderung bersifat lokal. Andai dipasarkan ke luar daerah maupun luar negeri, bisa menambah kesejahteraan para pengrajin payung *geulis*. Hal tersebut sepertinya harus melibatkan pemerintah untuk mengenalkan dan memasarkan payung *geulis*. Harga payung *geulis* saat ini berkisar antara Rp35 ribu hingga Rp350 ribu, sesuai ukuran dan kerumitan motif lukisan pada penutupnya.

Payung *Geulis* yang Sudah Jadi



Foto: *Ida Widiyaningsih*

Menurut sejarahnya, payung *geulis* mulai diproduksi seorang tokoh masyarakat di wilayah Kelurahan Panyingkiran, Kecamatan Indihiang, pada 1930-an. Ia adalah H. Muhi yang membuat sendiri payung untuk pergi ke ladang saat panas dan hujan. Tanpa disadarinya, ternyata warga lain terinspirasi dan membuat payung sejenis. Lambat laun, warga menjadikannya sebagai komoditas usaha. Sejak saat itu, warga mulai memproduksi payung *geulis* sebagai komoditas dagang di Kelurahan Panyingkiran, Kota Tasikmalaya.


CONTOH FEATURE HOW TO UNTUK MEDIA TELEVISI

Judul : “Payung *Geulis* yang *Geulis*”
 Reporter : Ida Widiyaningsih
 Juru Kamera : M. Faeyza Rabbany

Gambar	Narasi
<p><i>PRESENTER IN VISION</i></p> <p>Suasana Tasik (Time code: 05.03.05-05.13.07...)</p>	<p><i>GEULIS / ATAU CANTIK DALAM BAHASA INDONESIA / TIDAK SELALU MERUJUK PADA PARAS SEORANG WANITA / TAPI JUGA BISA BERARTI SESUATU YANG INDAH // SESUAI DENGAN NAMANYA / PAYUNG <i>GEULIS</i> DILUKIS SEMENARIK MUNGKIN AGAR PENAMPILANNYA TAK KALAH CANTIK DARI PEMILIKNYA //</i></p> <p>=====</p> <p>Cuplikan gambar berbagai payung <i>geulis</i>, diiringi musik khas Sunda... 7 detik</p>
<p><i>RAGAM PAYUNG <i>GEULIS</i></i> (Time code: 07.07.06-07.14.00...)</p>	<p><i>PAYUNG <i>GEULIS</i> MERUPAKAN IDENTITAS YANG MELEKAT SEBAGAI SIMBOL KOTA TASIKMALAYA // PAYUNG YANG TERBUAT DARI KAYU DAN KERTAS INI TERLIHAT CANTIK DENGAN LUKISAN TANGAN DARI PARA PENGRAJINNYA //</i></p> <p>Jeda 5 detik dan ilustrasi musik khas Sunda...</p>
<p><i>PROSES PEMBUATAN PAYUNG <i>GEULIS</i></i> (Time code: 09.10.07-09.14.07...)</p>	<p><i>PAYUNG <i>GEULIS</i> DIBUAT DARI BAHAN-BAHAN SEDERHANA / SEPERTI KAYU DAN BAMBU SEBAGAI RANGKA SERTA KAIN DAN KERTAS SEBAGAI PENUTUP // SEKALIPUN</i></p>

	<p>SEDERHANA / PEMBUATAN PAYUNG <i>GEULIS</i> MELIBATKAN BEBERAPA ORANG / MULAI DARI PEMBUAT RANGKA / MERAUT / GAGANG PAYUNG / MELUKIS / DAN MENJAHIT //</p>
(Time code: 10.02.01-10.15.02...)	<p>Jeda 5 detik dan ilustrasi musik khas Sunda...</p>
(Time code: 11.20.03-11.35.08...)	<p>TAHAP PERTAMA PEMBUATAN PAYUNG <i>GEULIS</i> ADALAH MEMBUAT RANGKA PAYUNG // PADA TAHAP INI / HARUS MELIBATKAN MINIMAL DUA ORANG // BAGIAN TENGAH PAYUNG <i>GEULIS</i> YANG DISEBUT <i>BOLA-BOLA</i> DIBUAT DARI KAYU SEBAGAI BAGIAN PENGIKAT JARI-JARI PAYUNG //</p>
(Time code: 11.35.08- 11.36.07...)	<p>JARI-JARI PAYUNG DIBUAT DARI BAMBU // JARI-JARI DIBUAT MENJADI DUA BAGIAN // BAGIAN ATAS DISEBUT <i>USUK</i> / SEDANGKAN BAGIAN DALAM DISEBUT <i>SANGGAH</i> // KEDUANYA BERBEDA BENTUK DAN UKURAN / DISESUAIKAN DENGAN JENIS PAYUNG YANG AKAN DIBUAT //</p>
(Time code: 11.36.07-11.40.09...)	<p>SELANJUTNYA / SEMUA JARI JARI DIPASANG PADA <i>BOLA-BOLA</i> DENGAN CARA MENGIKATNYA ATAU DISEBUT DENGAN ISTILAH <i>TIIR</i> //</p>
(Time code: 11.40.09- 11.41.08...)	<p>USAI RANGKA PAYUNG SELESAI DIBUAT / TAHAP SELANJUTNYA ADALAH MEMBUAT GAGANG ATAU PEGANGAN PAYUNG // PENGRAJIN MEMILIH KAYU BERKUALITAS SEBAGAI GAGANG PAYUNG // KAYU ITU KEMUDIAN</p>

	DIBUBUT HINGGA GAGANG ATAU PEGANGAN SIAP DIPASANG //
(Time code: 11.41.08-11.42.09...)	Jeda 5 detik dan ilustrasi musik khas Sunda...
(Time code: 11.42.11-11.43.07...)	TAHAP SELANJUTNYA ADALAH MEMASANG KAIN ATAU KERTAS ATAU DISEBUT <i>TERAP</i> // PEMASANGAN INI PUN MELIBATKAN BEBERAPA TENAGA BERBEDA / MULAI DARI PEMASANGAN BENANG PADA RANGKA PAYUNG DAN RANGKA PADA GAGANG// SELANJUTNYA / <i>TERAP</i> ATAU PENUTUP DILUKIS HINGGA MENJADI <i>GEULIS</i> //
(Time code: 11.43.11-11.50.12...)	PEMBUATAN PAYUNG <i>GEULIS</i> MEMANG CUKUP PANJANG DAN RUMIT // TAPI / SEMUA DIKERJAKAN DENGAN TULUS OLEH PARA PENGRAJIN //
(Time code: 11.51.12-11.65.13...)	Jeda 5 detik dan ilustrasi musik khas Sunda... HARGA PAYUNG <i>GEULIS</i> BERKISAR ANTARA 35 RIBU RUPIAH HINGGA 350 RIBU RUPIAH // SAYANGNYA / PAYUNG <i>GEULIS</i> KOTA TASIKMALAYA INI HINGGA KINI MASIH BELUM MELUAS KE MANCANEGARA //
	<i>Reporter on cam</i>
	KENDALA PEMASARAN MASIH DIHADAPI PARA PENGRAJIN PAYUNG <i>GEULIS</i> // MEREKA BEGITU BERHARAP PEMDA TURUT MEMBANTU AGAR KARYA KHAS WARGA PANYINGKIRAN / KOTA TASIKMALAYA INI TETAP LESTARI DAN PEMASARANNYA KIAN MELUAS KE MANCANEGARA //

DARI PANYINGKIRAN /
KOTA TASIKMALAYA / IDA
WIDIYANINGSIH MELAPORKAN
UNTUK SEPUTAR “KOTA
PARAHYANGAN” // 



Feature Perjalanan

Sebelum membahas apa itu *feature* perjalanan, terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian perjalanan. Perjalanan berarti kepergian (perihal bepergian) dari suatu tempat ke tempat yang lain. Bisa juga berarti jarak (jauh) yang dicapai dengan berjalan dalam waktu tertentu. Jadi, *feature* perjalanan adalah tulisan yang mengulas sebuah tempat atau perjalanan. Tulisannya bisa memberikan informasi kepada pembaca mengenai suatu objek wisata atau destinasi, tips, dan saran jika mengunjungi objek wisata tersebut

Feature perjalanan merupakan karya jurnalistik perpaduan jurnal perjalanan yang melibatkan opini penulis dan informasi teknis tentang lokasi atau kegiatan wisata yang dikunjungi. *Feature* ditulis dari sudut pandang orang pertama. Biasanya penulis melakukan sendiri perjalanannya.

Semua aktivitas perjalan dicatat mulai dari:

1. Lokasi yang dituju.
2. Lokasi tempat singgah yang nyaman.
3. Jarak dan waktu.
4. Tantangan yang dihadapi.
5. Potensi dan keindahan alam.
6. Tempat istirahat.
7. Saran terbaik bagi yang berminat mengunjungi lokasi.
8. Gambaran atau deskripsi keindahan dan potensi alam/wisata yang dituju.

Masih banyak hal yang bisa digali. Semua bisa dikembangkan sesuai pengamatan dan pengalaman penulis.

Feature perjalanan yang dibuat diharapkan menjadi inspirasi bagi pembaca yang berminat dan menghibur bagi pembaca media cetak, daring, serta penonton televisi.

Untuk membuat sebuah *feature* perjalanan, tidak mesti mengenai wisata terkenal, sulit dijangkau, atau petualangan yang menaikkan adrenalin. Mulailah dengan objek wisata di sekitar kita. Jangan pula sungkan menuliskan objek wisata yang pernah ditulis orang lain karena setiap perjalanan bersifat personal. Kita selalu bisa menemukan hal-hal menarik lainnya yang belum pernah diungkap.

Feature perjalanan yang baik adalah jika penulis mengungkap masalah yang dapat dinikmati pancaindranya. Selain itu, pembaca pun dapat merasa seakan sedang berada di tempat yang diulas.

Ada beberapa tips yang perlu diperhatikan untuk menghasilkan *feature* perjalanan yang baik, antara lain:

1. Riset

Setiap akan melakukan sesuatu, alangkah baiknya jika kita melakukan riset terlebih dahulu. Carilah data dan fakta sebanyak mungkin tentang objek wisata yang akan diulas. Riset bisa dilakukan di perpustakaan, buku panduan, atau internet. Riset sebaiknya mengenai keunikan objek wisata, kondisi geografis, adat istiadat, moda transportasi, akomodasi yang tersedia, dana yang dibutuhkan, dan jadwal pertunjukan khusus.

2. Tetapkan sudut pandang

Berdasarkan riset yang didapatkan, kita bisa menentukan sudut pandang yang akan dibuat. Hal tersebut penting agar *feature* yang dibuat berbeda dengan yang sudah ada. Sudut pandang juga ditentukan sesuai kriteria pembaca media yang akan memuat *feature* kita.

3. Buat daftar pertanyaan sementara

Siapkan bekal pertanyaan untuk menggali informasi dan data mengenai objek tersebut. Daftar pertanyaan sementara disiapkan sebagai modal awal. Jangan sampai berangkat tanpa bekal tersebut karena hasilnya bisa tidak memuaskan.

4. Siapkan catatan khusus

Catatan khusus digunakan sebagai panduan ketika melakukan perjalanan. Catatan akan membuat tulisan lebih terarah mengenai masalah yang akan diulas.

5. Dokumentasi

Sebagai wartawan dan penulis, jangan lupa siapkan dokumentasi.

6. Eencana perjalanan

Tetapkan rencana perjalanan, seperti berangkat dari titik mana dan istirahat di titik mana saja. Jangan lupa, tetapkan pula waktu kembalinya.

7. Hitung waktu dan biaya

Jangan lupa menghitung waktu dan biaya perjalanan. Hal tersebut penting dilakukan agar biaya dan waktu yang dikeluarkan menjadi efisien serta efektif. Biaya juga bisa diungkap dalam *feature* sebagai gambaran bagi pembaca jika hendak mengunjungi tempat yang kita ulas.

Selama berada di lokasi wisata, kita harus menikmati setiap peristiwa dan proses perjalanan. Catat hal-hal menarik yang bisa memikat pembaca dan agar tertarik untuk mengunjunginya. Gunakan seluruh pancaindra agar tulisan tidak hanya berupa laporan, tetapi juga melibatkan emosi. Opini yang memikat dapat menambah daya tarik objek yang diulas.

Gali data sebanyak mungkin untuk bahan penulisan. Jangan pernah berpikir apakah data tersebut penting dan akan digunakan. Walaupun data tersebut tidak digunakan, tidak menjadi masalah. Lebih baik kita memiliki data yang banyak daripada kekurangan data.

Satu hal yang sangat penting ketika membuat *feature* perjalanan adalah foto perjalanan dan tempat wisata yang akan diulas. Dokumentasi yang lengkap akan membuat *feature* yang ditulis kian menarik. Dengan dokumentasi, diharapkan pembaca akan semakin tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut. Perlu diingat! Pastikan foto yang ditampilkan sesuai dengan apa yang kita tulis.

Segera tuangkan laporan dalam tulisan ketika usai mengunjungi objek wisata atau menyaksikan suatu atraksi. Jangan ditunda! Jika ditunda, kita bisa lupa dengan momen menarik selama peliputan tersebut.

Usai menulis, jangan lupa membaca ulang tulisan yang dibuat. Mungkin ada data yang tertinggal atau bisa saja ada ide yang lebih menarik untuk dituangkan dalam tulisan. Kita juga bisa mengubah sudut pandang agar lebih memikat. Selain itu, jangan terburu-buru memublikasikannya. Baca dan cermati berulang-ulang. Nikmati karya yang telah dibuat. Jika sudah diyakini sempurna, barulah kemudian dipublikasikan.

CONTOH *FEATURE* PERJALANAN UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

Pendaki Bernyali Tinggi di Puncak Mahameru

Oleh: M. Fauzan Haromain Harahap

Puncak Mahameru adalah nama puncak dari Gunung Semeru yang berada di Jawa Timur. Gunung Semeru kerap disebut sebagai atap Jawa karena merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa. Gunung ini sangat menantang bagi para pendaki karena untuk mencapai puncaknya, diperlukan kekuatan fisik dan mental yang luar biasa.

Bagi yang ingin mendaki Gunung Semeru, datanglah pada musim kemarau, antara Mei dan September, karena pendakian akan lebih mudah. Jika mendaki di luar bulan itu, tantangannya akan lebih berat. Hujan bisa turun tiba-tiba dan membuat jalan menuju puncak menjadi becek serta licin. Ini tentu sangat berbahaya bagi para pendaki.

Keindahan Alam Fantastis

Menurut para pendaki, Gunung Semeru memiliki keindahan alam yang fantastis dan tidak dimiliki gunung lainnya di Pulau Jawa. Sebelum menuju Puncak Mahameru, para pendaki akan disuguhi

pemandangan danau vulkanik Ranu Kumbolo yang sangat cantik. “Capek memang *nanjak*, tapi pemandangan alam yang indah buat rasa capek hilang tiba-tiba,” ujar Raihan yang baru pertama kali mendaki Gunung Semeru. Gunung Semeru memang salah satu gunung yang harus dikunjungi, setidaknya sekali seumur hidup.

Suhu di Puncak Mahameru bisa mencapai nol derajat celsius. Meski demikian, hal tersebut tidak menyurutkan niat para pendaki untuk mencapai puncak tertinggi di Pulau Jawa. Para pendaki pun tampak menggigil karena rasa dingin yang luar biasa. Namun, rasa dingin itu seakan sirna tatkala menatap indahny panorama alam sekitar.

Bagaimana pun, gunung tertingi di Pulau Jawa tersebut tidak mudah dicapai. Selain cuaca dingin, jalur pendakiannya pun sangat menantang. Karena itu, selain menyiapkan fisik yang prima, kita juga harus menyiapkan mental yang kuat. Kita juga harus memperhatikan perbekelan, peralatan berkemah yang sesuai standar keamanan, dan jaket yang tebal. Karena kerap terjadi pendaki yang membawa perbekelan dan peralatan seadanya. Kehabisan perbekelan dan minimnya peralatan berkemah dapat berakibat fatal.

“Jangan lupa, rencanakan berapa lama berkemah di Semeru. Sesuaikan waktu dengan perbekelan. Jangan sampai nikmat justru membawa sengsara,” tegas Raihan. Menurut Raihan, yang mendaki bersama dua rekannya, waktu yang dibutuhkan untuk mendaki Gunung Semeru adalah 4-5 hari.

Perlu diingat! Sebelum mendaki, kita harus mendaftar terlebih dahulu di *basecamp* pendakian Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (TNBTS). Sebaiknya lakukan pendaftaran sebelum hari pendakian. Jangan mendaftar secara mendadak karena pihak taman nasional membatasi jumlah pendakian setiap harinya. Jika jumlah pendaki pada hari itu sudah mencapai batas, Anda bisa tertahan dan harus menunggu giliran berikutnya.

Peta TNBTS



Sumber: <https://liburanbromomurah.com/lokasi-letak-gunung-bromo/>

Untuk menuju ke Gunung Semeru, kita bisa berangkat dari Malang atau Lumajang. Pendakian pun bisa dimulai dari Desa Ranu Pani. Sebelum mendaki, pelajari terlebih dahulu peta menuju Puncak Mahameru. Selain itu, cari info sebanyak-banyaknya, terlebih jika Anda pendaki pemula. Sebaiknya bawa minimal 1 orang yang sudah sering mendaki. Jangan sampai Anda tersesat karena banyak kasus pendaki tersesat apalagi jika cuaca tiba-tiba berkabut. Jangan pernah memaksakan diri. Beristirahatlah jika lelah. Ingat! Tujuan mendaki gunung bukan mencapai puncak, melainkan kembali ke rumah dengan selamat.

Terdapat 4 pos selama perjalanan menuju tempat berkemah di Ranu Kumbolo. Waktu yang ditempuh mulai dari pintu pendakian menuju Ranu Kumbolo kurang-lebih 5 jam. Ranu Kumbolo dijuluki sebagai surganya Gunung Semeru karena terdapat danau vulkanik yang sangat indah. Hamparan rerumputan yang luas bisa dijadikan tempat berkemah. Air dari danau Ranu Kumbolo pun sangat jernih sehingga bisa langsung dikonsumsi tanpa dimasak.

Ranu Kumbolo pada Pagi Hari



Sumber: Dokumen Pribadi M. Fauzan Haromain Harahap

Warga lokal sangat memercayai Danau Ranu Kumbolo sebagai wadah air yang suci. Air danau senantiasa dimanfaatkan dalam ritual suci kepercayaan masyarakat setempat sejak ratusan tahun lalu. Para pendaki dilarang berlama-lama di tempat ini. Mereka juga tidak diperkenankan untuk mandi, mencuci, apalagi buang air di danau. Terlepas dari kebenaran mitos tersebut, pendaki memang harus mematuhi semua larangan itu. Kedalaman danau ini mencapai 28 meter dan suhunya amat dingin. Jadi, jangan coba-coba berenang karena bisa mencelakakan diri. Setiap aktivitas di area ini sebaiknya dilakukan dalam jarak 10 meter dari tepi danau. Jika ingin mandi, bisa memanfaatkan toilet umum di area Ranu Kumbolo.

Tanjakan Cinta di Atas Cinta

Di sebelah barat Ranu Kumbolo, ada Tanjakan Cinta untuk menuju ke puncak gunung. Mitosnya, jika pendaki melewati Tanjakan Cinta sambil memikirkan kekasih dan tanpa menoleh ke belakang, akhir kisah cintanya akan berakhir bahagia. Jika menoleh ke belakang, kisah cinta akan runtuh dan berakhir pilu. Mitos ini berawal ketika sepasang tunangan mendaki Gunung Semeru. Saat melewati Tanjakan

Cinta, sang pria tiba lebih dulu di puncak. Malangnya, saat menoleh ke belakang, ia menyaksikan tunangannya terguling jatuh hingga tewas karena kelelahan. Tapi, sekali lagi, ini hanya mitos. Hal tersebut hanya sebagai selingan untuk menghibur diri dari beratnya pendakian menuju puncak gunung.

Selepas beristirahat di Ranu Kumbolo, perjalanan dilanjutkan menuju Oro-Oro Ombo, yaitu sabana yang sangat luas dan menakjubkan. Sangat disarankan untuk berangkat pada pagi hari karena perjalanan menuju tempat berkemah selanjutnya, yaitu Kalimati, cukup panjang. Kalimati berarti sungai yang sudah kering karena di sana terdapat jalur aliran sungai yang sudah kering. Waktu yang ditempuh dari Ranu Kumbolo menuju Kalimati kurang-lebih 2 jam. Kita pun bisa melihat Puncak Mahameru dari Kalimati.

Puncak Mahameru dari Kalimati



Sumber: Dokumen Pribadi M. Fauzan Haromain Harahap

Kalimati merupakan tempat perkemahan terakhir sebelum Puncak Mahameru. Biasanya para pendaki meninggalkan peralatan berkemah dan perbekalan mereka di sini untuk mengurangi beban menuju puncak. Para pendaki biasanya hanya membawa air dan makanan secukupnya. Perjalanan dari Kalimati ke Puncak Mahameru membutuhkan waktu sekitar 6-7 Jam. Biasanya para pendaki mulai berangkat dari pukul 1 atau 2 pagi.

Puncak Mahameru



Sumber: Dokumen Pribadi M. Fauzan Haromain Harahap

Selama perjalanan menuju Puncak Mahameru, lintasan didominasi oleh bebatuan dan pasir. Naik 2 langkah, turun 1 langkah. Itulah yang akan terjadi selama perjalanan menuju Puncak Mahameru. “Kemiringan puncak Mahameru hingga 45 derajat. Berjalan dengan cara merangkak. Kesabaran tinggi serta fokus sangat dibutuhkan. Cara terbaik adalah mengikuti jejak kaki yang tertinggal di pasir agar tidak salah jalan,” ujar Ozan, rekan Raihan.

Pendaki Berpose di Puncak Mahameru



Sumber: Dokumen Pribadi Raihan Fadil M. Harahap

Setibanya di Puncak Mahameru, udara menjadi sangat tipis karena berada di ketinggian 3.676 mdpl. Rasa haru dan bahagia pun bercampur menyelimuti hati setibanya di Puncak Mahameru. Semua rasa letih seolah terbayarkan. Keindahan Puncak Mahameru sulit dilukiskan.

Masih terkesima dengan kecantikannya, tiba-tiba suara gemuruh terdengar. Asap belerang pun muncul dari kawah di Puncak Mahameru. Itu berarti kita harus segera turun dari puncak. Asap belerang sangat berbahaya jika sampai terhirup. Puncak Mahameru memang cantik luar biasa. Sayangnya, kita tak bisa menikmatinya dalam waktu yang lama. Puncak Mahameru menggoda, tetapi nakal. Kami pun terpaksa meninggalkan keindahanmu sekalipun belum puas menatap parasmu. Selamat tinggal cantik, lain waktu kami akan datang kembali.

CONTOH *FEATURE* PERJALANAN UNTUK MEDIA TV

Judul : “Pendaki Bernyali Tinggi di Puncak Mahameru”
 Reporter : M. Fauzan Haromain Harahap
 Juru kamera : Raihan Fadil M.

Gambar	Narasi
<i>PRESENTER IN VISION</i>	MENDAKI PUNCAK MAHAMERU MEMANG PENUH PERJUANGAN // DENGAN KETINGGIAN SEKITAR 3.600 METER DI ATAS PERMUKAAN LAUT DAN DINGIN YANG LUAR BIASA / MEMBUAT TUBUH PARA PENDAKI MENGGIGIL SAAT TIBA DI PUNCAK // NAMUN / RASA DINGIN SEAKAN SIRNA MANAKALA MENATAP INDAHNYA PANORAMA ALAM SEKITAR // BAGAIMANA PERJALAN MENDAKI PUNCAK MAHAMERU? // MARI IKUTI PERJALANANNYA //

<p>Gunung Semeru <i>long shot</i> (<i>Time code: 05.03.05-05.13.07...</i>)</p>	<p>PUNCAK MAHAMERU ADALAH NAMA PUNCAK DARI GUNUNG SEMERU // GUNUNG SEMERU ADALAH GUNUNG TERTINGGI DI PULAU JAWA SEHINGGA MEMBUATNYA SANGAT MENANTANG BAGI PARA PENDAKI // JIKA INGIN MENDAKI / SEBAIKNYA DATANGLAH PADA MUSIM KEMARAU ANTARA MEI DAN SEPTEMBER // PENDAKIAN ANDA AKAN LEBIH MUDAH DAN LANCAR // JIKA MENDAKI DI LUAR BULAN ITU / BISA SAJA HUJAN TIBA-TIBA MENGGUYUR YANG MEMBUAT JALAN MENJADI BERLUMPUR DAN LICIN//</p>
<p>Bahan ekstasi (<i>Time code: 07.07.06-07.14.00...</i>)</p>	<p>BAGI PARA PENDAKI / GUNUNG SEMERU JUSTRU MENJADI TANTANGAN TERSENDIRI // SEBELUM MENCAPAI PUNCAK / BANYAK KEINDAHAN ALAM YANG MENEDUHKAN HATI // SUHU GUNUNG SEMERU BISA BERADA DI BAWAH NOL DERAJAT CELSIUS // TAPI / BAGI PARA PENDAKI / HAL TERSEBUT JUSTRU TAK MENYURUTKAN MEREKA UNTUK MENGUJI NYALI MENDAKI GUNUNG TERTINGGI DI PULAU JAWA //</p>
<p>Pendaki menyusuri perjalanan (<i>Time code: 09.10.07-09.14.07...</i>)</p>	<p>GUNUNG TERTINGGI DI PULAU JAWA INI TIDAK MUDAH DIGAPAI // SELAIN CUACA DINGIN / JALUR PENDAKIANNYA JUGA PENUH RINTANGAN // SELAIN MENYIAPKAN FISIK DAN MENTAL / SEBELUM MENDAKI / PERSIAPKAN JUGA PERBEKELAN DAN PERALATAN YANG SESUAI STANDAR //</p>
<p>Kabut Semeru dan pendaki masih menyusuri perjalanan (<i>Time code: 10.02.01-10.15.02...</i>)</p>	<p><i>Time code 11.20.03-11.35.08</i></p>

	<p>KARENA BANYAK KASUS PENDAKI YANG MEMBAWA PERBEKALAN DAN PERALATAN SEADANYA // UJUNG-UJUNGNYA MALAH MEMBAWA SENGSARA //</p>
<p><i>Time code:</i> 11.35.08-12.02</p>	<p>WAKTU YANG DIBUTUHKAN YAITU SEKITAR 4-5 HARI / BISA JUGA MELEBIHI ATAU KURANG DARI WAKTU TERSEBUT / TERGANTUNG KONDISI DI LAPANGAN // ATURLAH WAKTU BERMALAM SAAT BERANGKAT DAN PULANG //</p>
<p><i>Time code</i> 11.35.08-12.02</p>	<p>KEBERANGKATAN MENDAKI SEMERU DIMULAI DARI DESA RANU PANI // SEBELUMNYA / PASTIKAN ANDA SUDAH MENDAFTAR DI BASECAMP TAMAN NASIONAL BROMO TENGER SEMERU (TNBTS) // LAKUKAN PENDAFTARAN SECARA DARING DAN MENDAFTAR JAUH SEBELUM HARI PENDAKIAN // JANGAN DAFTAR MENDADAK KARENA PIHAK TAMAN NASIONAL MEMBATASI JUMLAH PENDAKI SETIAP HARINYA // JIKA JUMLAH PENDAKI HARI ITU SUDAH MENCAPAI BATAS / ROMBONGAN ANDA BISA TERTAHAN DAN HARUS MENUNGGU GILIRAN BERIKUTNYA //</p>
<p><i>Time code:</i> 11.35.08-12.02</p>	<p>SEBELUM MENDAKI / JANGAN ABAI UNTUK MEMBUKA PETA PERJALANAN DAN MEMPERSIAKAN DENGAN MATANG SEGALA SESUATUNYA // PELAJARI JALAN YANG AKAN DITEMPUH / JANGAN SAMPAI ANDA TERSESAT // CARI INFO SEBANYAK-BANYAKNYA APALAGI JIKA ANDA DAN</p>

Time code bisa Anda lanjutkan sesuai gambar yang diperoleh.

ROMBONGAN MERUPAKAN
PENDAKI PEMULA // BANYAK KASUS
PENDAKI YANG TERSESAT TERLEBIH
JIKA CUACA TIBA-TIBA BERKABUT //

JANGAN PERNAH MEMAKSAKAN
DIRI KETIKA MENDAKI //
ISTIRAHATLAH KETIKA MERASA
LELAH // INGATLAH SELALU BAHWA
TUJUAN MENDAKI BUKANLAH
PUNCAK / MELAINKAN KEMBALI KE
RUMAH DENGAN SELAMAT //

TERDAPAT 4 POS SELAMA
PERJALANAN MENUJU RANU
KUMBOLO // RANU KUMBOLO
MERUPAKAN TEMPAH BERKEMAH
YANG AMAN BAGI PARA PENDAKI
// RANU KUMBOLO JUGA DIJULUKI
SEBAGAI SURGANYA GUNUNG
SEMERU KARENA TERDAPAT DANAU
YANG SANGAT INDAH DI SANA // AIR
DARI DANAU RANU KUMBOLO PUN
SANGAT JERNIH SEHINGGA BISA
LANGSUNG DIKONSUMSI TANPA
DIMASAK TERLEBIH DAHULU //

SETELAH BERKEMAH DI RANU
KUMBOLO / PERJALANAN
DILANJUTKAN MENUJU ORO-
ORO OMBO / YAITU SABANA
YANG SANGAT LUAS // SANGAT
DISARANKAN UNTUK BERANGKAT
PADA PAGI HARI KARENA
PERJALANAN MENUJU TEMPAT
BERKEMAH SELANJUTNYA / YAITU
KALIMATI / CUKUP PANJANG //

KALIMATI BERARTI SUNGAI YANG SUDAH KERING // DINAMAKAN KALIMATI KARENA DI SANA TERDAPAT BEKAS ALIRAN SUNGAI YANG SUDAH MENGERING KARENA TERTUTUP ABU VULKANIK ATAU LAHAR DINGIN GUNUNG SEMERU // DI KALIMATI KITA BISA MELIHAT PUNCAK MAHAMERU DARI KEJAUHAN //

KALIMATI MERUPAKAN TEMPAT BERKEMAH TERKAHIR SEBELUM PUNCAK MAHAMERU // BIASANYA PARA PENDAKI MENINGGALKAN PERALATAN MENDAKI DAN PERBEKALAN DI SINI UNTUK MEMUDAHKAN PERJALANAN MENUJU PUNCAK // PENDAKI HANYAK MEBAWA AIR DAN MAKANAN SECUKUPNYA //

PERJALANAN MENUJU PUNCAK MAHAMERU DILAKUKAN PADA DINI HARI // PERJALANAN DARI KALIMATI HINGGA PUNCAK MAHAMERU MEMBUTUHKAN WAKTU SEKITAR 6-7 JAM // BIASANYA PARA PENDAKI BERANGKAT MULAI DARI PUKUL 1 ATAU 2 DINI HARI//

SELAMA PERJALANAN MENUJU PUNCAK MAHAMERU / LINTASAN DIDOMINASI OLEH BEBATUAN DAN PASIR // NAIK 2 LANGKAH / TURUN SATU LANGKAH // ITULAH YANG DIRASAKAN SELAMA MENDAKI PUNCAK MAHAMERU // KEMIRINGAN PUNCAK MAHAMERU MENCAPAI 45 DERAJAT //

PERJALANAN PUN DILAKUKAN
DENGAN CARA MERANGKAK //
KESABARAN SERTA FOKUS SANGAT
DIBUTUHKAN // CARA TERBAIK
ADALAH MENGIKUTI JEJAK KAKI
YANG TERTINGGAL DI PASIR AGAR
TIDAK SALAH JALAN //

RASA LELAH PUN TERBAYAR
KETIKA TIBA DI PUNCAK
MAHAMERU // BETAPA INDAHNYA
PEMANDANGAN DARI PUNCAK
TERTINGGI PULAU JAWA //
DADA SEAKAN BERGEMURUH //
RASA HARU DAN GEMBIRA PUN
BERCAMPUR // ۞



Feature Objek Wisata

Sebelum membahas definisi *feature* objek wisata, terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian wisata. Menurut KBBI, wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan lain-lain), sedangkan objek wisata adalah perwujudan ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, sejarah bangsa, dan keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Objek wisata dapat berupa wisata alam, seperti gunung, sungai, laut, danau, pantai, atau berupa bangunan, seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain. Berdasarkan pengertian tersebut, jika dikaitkan dengan *feature*, *feature* objek wisata adalah tulisan ringan mengenai objek wisata secara subjektif, menghibur, dan tidak terikat waktu (aktualitas), dengan tujuan memberi informasi kepada pembaca.

Lalu, apa perbedaan *feature* objek wisata dan *feature* perjalanan? Pertanyaan tersebut akan muncul karena masalah yang dibahas hampir sama. Perbedaannya sebagai berikut:

1. *Feature* perjalanan lebih menggambarkan mengenai perjalanan dan tantangan menuju objek wisata.
2. Tekanan *feature*-nya lebih pada tantangan perjalanannya.
3. *Feature* perjalanan sekadar mengungkap betapa indahnya objek wisata yang dituju. Artinya, tidak semua objek wisata dapat dibuat *feature* perjalanan.

4. Ada kriteria tersendiri mengenai objek wisata yang bisa dijadikan *feature* perjalanan, seperti tantangan menuju lokasi, bagaimana mesti menghadapi tantangan itu, tidak semua orang dapat melakukannya, dan ada keindahan alam yang menakjubkan sepanjang perjalanan menuju objek wisata.
5. *Feature* objek wisata hanya menekankan pada keindahan objek wisata dan segala sarana serta prasarana di lokasi wisata.
6. Kalaupun mengungkap rute perjalanan, tidak diceritakan secara terperinci.

CONTOH *FEATURE* OBJEK WISATA UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

Menelusuri Pangandaran nan *Geulis Pisan*

“*Peuting ieu langit bengras luhureun lemah Pananjung. Kalangan bulan nu ngangkleung cai. Ririakan kaoyag umpalan ombak*” (malam ini langit cerah di atas langit tanah Pananjung. Bayangan bulan berlayar di atas air. Bersinar digoyang gumpalan ombak).

Petikan sajak berbahasa Sunda tersebut menggambarkan betapa indahnyanya Pantai Pangandaran dan sekitarnya. Pengunjung yang datang ke Pangandaran biasanya hanya tahu soal pantai. Padahal, banyak tempat wisata lain yang menarik untuk dijelajahi. Pesonanya *geulis pisan* (sangat cantik). Maka dari itu, jangan hanya datang ke Pantai Pangandaran pagi dan pulang petang.

“Saya sudah berulang kali ke Pangandaran. Saya juga bingung, *kok nggak* ada bosannya. Datang ke sini buat hati tenang,” ujar Ibu Ida yang kerap datang ke Pangandaran.

Bukan hanya pemandangan alam yang membuat orang berulang kali mengunjungi objek wisata tersebut. Ibu Rina, misalnya, mengatakan makanan lautnya juga enak. “Pokoknya *mah nggak* nyaman kalau *nggak* balik lagi ke sini,” tuturnya.

Pantai Pangandaran Menjelang Senja



Foto: Hendra Purnama

Selain pantainya yang indah, masih banyak objek wisata lain yang dapat ditelusuri. Namun, kebanyakan orang hanya tahu pantai. Berikut beberapa objek wisata lain yang berada di sekitar Pangandaran.

Cagar Alam

Tidak jauh dari Pantai Pangandaran, Anda bisa menelusuri keindahan Cagar Alam Pangandaran seluas 530 hektar. Jika beruntung, Anda bisa melihat rusa di sini. Selain rusa, fauna yang bisa ditemukan di Cagar Alam Pangandaran, di antaranya kera ekor panjang, lutung, kelelawar, banteng, kancil, landak, biawak, ular, macan kumbang, dan beberapa jenis burung.

Cagar Alam Pangandaran juga memiliki banyak gua, seperti Gua Panggung, Parat, Lanang, Sumur Mudal, dan benteng peninggalan Jepang. Tiap-tiap gua tersebut memiliki keunikannya yang khas. Anda juga bisa menggunakan jasa pemandu wisata agar mengetahui cerita, baik mitos maupun sejarah, dari gua-gua tersebut. Selain itu, Anda juga bisa mengunjungi beberapa lokasi wisata lain di sekitar Cagar Alam Pangandaran, seperti Batu Layar, Cirengganis, dan air terjun.

Kera Ekor Panjang di Cagar Alam Pangandaran



Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Cagar_Alam_Pangandaran,_Jawa_Barat#/media/Berkas:Monyet_di_Cagar_alam_Pangandaran.jpg

Menurut pemandu di Cagar Alam Pangandaran, Gua Lanang diyakini merupakan Kerajaan Pananjung yang dipimpin seorang raja bernama Prabu Anggalarang. Kisahnya boleh Anda yakini atau sebagai hiburan semata karena tidak ada bukti autentik. Selanjutnya, menurut legenda di Gua Panggung pernah hidup seorang kiai bernama Kiai Pancing Benar yang merupakan anak angkat Nyai Roro Kidul. Ia merupakan orang Mesir yang datang ke Pangandaran untuk menyebarkan agama Islam.

Adapun benteng peninggalan Jepang yang terbuat dari tembok beton yang sengaja ditimbun tanah sebagai benteng pertahanan tentara *Dai Nippon* (Jepang). Di dalamnya terdapat lubang-lubang pengintai yang menghadap ke arah laut untuk mengawasi pendaratan dari pihak sekutu Belanda. Menurut sejarah, benteng tersebut dibuat pada sekitar

1941-1945 oleh para pekerja paksa (*romusha*). Benteng tersebut belum pernah direnovasi sehingga keasliannya masih terlihat jelas.

Jika Anda ingin berkunjung ke Cagar Alam Pangandaran, siapkan perbekalan makan dan minum. Namun, Anda juga harus waspada karena banyak kera ekor panjang yang bisa mengambil barang bawaan Anda, terutama makanan.

Pantai Pasir Putih

Pantai Pasir Putih berada di kawasan Cagar Alam Pangandaran. Ada dua rute yang dapat ditempuh menuju Pantai Pasir Putih, jalur darat dan jalur laut. Jika melalui jalur darat, masuklah melalui gerbang Cagar Alam Pananjung. Anda harus berjalan beberapa ratus meter sambil menikmati keteduhan Cagar Alam. Saat berjalan, jangan terkejut jika bertemu dengan kawanan kera. Tak perlu takut karena kawanan kera tersebut jinak. Namun, Anda harus berhati-hati dengan bawaan, terutama kantong plastik, karena bisa diambil kawanan kera.

Keindahan Pantai Pasir Putih



Sumber: <https://www.nativeindonesia.com/pantai-pasir-putih-pangandaran/>

Jika melalui jalur laut, Anda bisa menyewa perahu dari Pantai Pangandaran. Biasanya, setiap perahu dibatasi tujuh penumpang. Anda

bisa tawar menawar harga sewa dengan pemilik perahu. Dalam perjalanan menuju Pantai Pasir Putih, Anda bisa melihat bangkai kapal MV Viking Lagos berbendera Nigeria yang ditenggelamkan oleh Menteri Kelautan dan Perikanan saat itu, Susi Pudjiastuti, pada 2016. Anda juga bisa melihat keindahan biota laut sebelum sampai ke Pantai Pasir Putih.

Green Canyon

Orang-orang lokal biasanya menyebutnya *Cukang Taneuh* atau jembatan tanah karena terdapat jembatan alami dari tanah yang melintang di atas Sungai Cijulang dan masih digunakan warga sekitar hingga sekarang. Kini, orang-orang lebih mengenalnya dengan nama *Green Canyon*. *Green Canyon* berjarak 31 kilometer dari Pantai Pangandaran. Tepatnya berada di Desa Kertayasa, Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran.

Keindahan Alam Green Canyon



Sumber: gotravelindonesia.com

Untuk menuju *Green Canyon*, kita harus menyusuri Sungai Cijulang selama 30-45 menit menggunakan perahu. Selama perjalanan menuju

Green Canyon, Anda akan disugahi pemandangan yang menakjubkan. Apalagi saat menyusuri celah tebing, betapa mengagumkan.

Sungai Citumang

Sungai Citumang juga dijuluki sebagai *Green Valley*. Di sana, Anda bisa melakukan aktivitas *rafting*. Anda bisa menyewa peralatan *rafting* di sana. Anda akan dibawa aliran air menuju ke sebuah gua. Di sepanjang perjalanan, Anda bisa melihat keindahan alam sekitar sungai yang begitu asri dengan hutan lebat. Anda juga akan disugahi beberapa air terjun kecil.

Indahnya Alam Sepanjang Sungai Citumang



Sumber: Dokumentasi Muklis Efendi

Selain keempat objek wisata tersebut, masih ada tempat lain yang bisa ditelusuri, seperti Jogiokan dan Curuk Bojong. Aturilah jadwal dan luangkan waktu jika ingin mengunjungi Pangandaran dan sekitarnya. Semua keindahannya akan membuat Anda terkesima dan ingin kembali ke sana.

CONTOH *FEATURE* OBJEK WISATA UNTUK MEDIA TELEVISI

Judul : Pangandaran nan *Geulis Pisan*
 Reporter : M. Fauzan Harahap
 Juru Kamera : M. Faeyza Rabbani Harahap

Gambar	Narasi
<p><i>PRESENTER IN VISION</i></p>	<p>PANTAI PANGANDARAN DAN SEKITARNYA MEMANG INDAH // NAMUN / PENGUNJUNG BIASANYA HANYA TAHU SOAL PANTAI DAN SEKITARNYA // PADAHAL KALAU MAU MENJELAJAJAHINYA / BANYAK TEMPAT WISATA LAIN YANG BISA DINIKMATI //</p> <p>=====</p>
<p><i>Time code: 05.03.05-05.13.00</i></p>	<p>CG: Cagar Alam TAK JAUH DARI PANTAI / ANDA BISA MENELUSURI KEINDAHAN CAGAR ALAM PANGANDARAN SELUAS 530 HEKTAR // TERDAPAT BERANEKA RAGAM FLORA DAN FAUNA DI CAGAR ALAM PANGANDARAN / DI ANTARANYA RUSA / MONYET EKOR PANJANG / LUTUNG / KALONG / BANTENG KANCIL / LANDAK / BIAWAK / ULAR / DAN BEBERAPA JENIS BURUNG //</p>
<p><i>Time code: 07.07.06-07.14.00</i></p>	<p>CG: Gua di Pangandaran CAGAR ALAM PANGANDARAN JUGA MEMILIKI BEBERAPA GUA / SEPERTI GUA PANGGUNG/ GUA PARAT / GUA LANANG / GUA SUMUR MUDAL / DAN GUA-GUA PENINGGALAN JEPANG // MASING-MASING GUA TERSEBUT MEMILIKI KEKHASANNYA DAN KEINDAHAN //</p>

<i>Time code:</i> 09.10.07-09.14.00	SELAIN ITU / MASIH DI SEKITAR CAGAR ALAM / ANDA BISA MENGUNJUNGI BATU LAYAR / CIRENGGANIS / DAN AIR TERJUN //
<i>Time code:</i> 10.02.01-10.15.00	JIKA ANDA BERKUNJUNG KE CAGAR ALAM PANGANDARAN / BERHATI-HATILAH DENGAN KAWANAN KERA KARENA MEREKA BISA MENGAMBIL BARANG BAWAAN ANDA / TERUTAMA MAKANAN //
<i>Time code:</i> 11.20.03-11.35.08	BANYAK PEMANDU LOKAL YANG BISA ANDA GUNAKAN JASANYA UNTUK MENELUSURI CAGAR ALAM PANGANDARAN //
<i>Time code:</i> 11.21.03-11.35.08	CG: Pantai Pasir Putih SELANJUTNYA ADALAH PANTAI PASIR PUTIH // LOKASINYA BERADA DI SEKITAR CAGAR ALAM // ADA DUA RUTE YANG DAPAT DITEMPUH/ JALUR DARAT DAN JALUR LAUT // JIKA MELALUI JALUR DARAT / MASUKLAH MELALUI GERBANG PANANJUNG DI CAGAR ALAM // JIKA MELALUI JALUR LAUT / ANDA BISA MENYEWAWA PERAHU // PEMILIK PERAHU AKAN MENGAJAK ANDA MELIHAT KAWASAN KONSERVASI LAUT // DI KAWASAN KONSERVASI / ANDA BISA MELIHAT BERAGAM JENIS IKAN DAN BIOTA LAUT LAINNYA //
<i>Time code:</i> 11.35.08-11.36.08	CG: <i>Green Canyon</i> ANDA DAPAT PULA MAMPIR KE <i>GREEN CANYON</i> PANGANDARAN // ANDA BISA MENYEWAWA PERAHU UNTUK MENELUSURINYA //

<i>Time code:</i> 11.37.09-11.38.08	ANDA AKAN DISUGUHI PEMANDANGAN YANG MENAKJUBKAN DI SEPANJANG PERJALANAN MENUJU GREEN CANYON // ANDA PUN AKAN TERPESONA DENGAN CELAH TEBING DI DESA KERTAYASA-CIJULANG //
<i>Time code:</i> 11.38.03-11.39.08	CG: Sungai Citumang JIKA MASIH ADA WAKTU / SINGGAH PULA KE SUNGAI CITUMANG // SUNGAI INI BIASANYA DIJULUKI SEBAGAI <i>GREEN VALLEY</i> DAN DIGUNAKAN PENGUNJUNG UNTUK <i>RAFTING</i> KARENA MEMILIKI ALIRAN AIR MEMADAI // ALIRAN AIRNYA MEMBELAH HUTAN MENUJU KE SEBUAH GUA // DI SEPANJANG PERJALANAN / ANDA BISA MENIKMATI KEINDAHAN SEKITAR SUNGAI YANG BEGITU ASRI DENGAN HUTAN LEBAT // ANDA JUGA AKAN DISUGUHI BEBERAPA AIR TERJUN KECIL YANG TAK KALAH CANTIK//
<i>Time code:</i> 11.39.03-11.40.08	MASIH BANYAK TEMPAT YANG BISA ANDA TELUSURI / SEPERTI JOGJOKAN DAN CURUG BOJONG // TEMPAT TERSEBUT PUN TAK KALAH CANTIK // ATUR WAKTU ANDA UNTUK MENELUSURI KEINDAHAN ALAM PANGANDARAN DAN SEKITARNYA // ➔

Feature Sejarah

Secara terminologi, sejarah berasal dari bahasa Arab, *syajaratun*, yang berarti pohon. Pohon yang dimaksud adalah pohon keluarga yang bermakna asal-usul atau silsilah, adanya suatu kejadian, perkembangan tentang sebuah peristiwa secara berkesinambungan. Sejarah merupakan bidang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis perkembangan masyarakat serta kemanusiaan pada masa lampau beserta segala kejadiannya.

Feature sejarah adalah *feature* tentang peristiwa masa lalu yang menarik untuk diinformasikan pada masa kini. *Feature* sejarah bercerita tentang fakta-fakta sejarah, peristiwa sejarah, tokoh masa lampau, dan peninggalan bersejarah, baik dalam lingkup internasional dan nasional maupun dalam lingkup regional serta lokal. Penulis yang baik mampu mengajak pembaca atau penonton ke masa lalu melalui *feature* yang dibuat.

Masalah yang bisa diulas dalam *feature* sejarah, antara lain:

1. Tanggal-tanggal dari sebuah peristiwa penting, seperti proklamasi kemerdekaan Indonesia, pemboman Hiroshima-Nagasaki, pembunuhan jenderal-jenderal revolusi, peringatan hari lahir atau meninggalnya seorang tokoh besar yang mempunyai pengaruh besar, baik nasional maupun internasional.
2. Peristiwa-peristiwa terkini. Misalnya, ketika terjadi erupsi gunung berapi, kita bisa memuat peristiwa pada masa lalu mengenai gunung tersebut.

3. Membahas *landmark* (monumen atau gedung) terkenal, pionir, filosofi, fasilitas hiburan dan medis, perubahan dalam komposisi rasial, pola perumahan, makanan, industri, agama, serta kemakmuran.
4. Sejarah suatu kota atau daerah, misalnya mengkaji peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi, bisa dari dokumentasi historis atau dengan mewawancarai orang-orang yang terlibat dalam peristiwa tersebut.

Feature sejarah diharapkan dapat memberi pengetahuan bagi pembaca, penonton, dan pendengar. Ada pula manfaat pendidikan sejarah bagi masyarakat. Itulah yang sebaiknya dituangkan dalam *feature* sejarah agar mengetahui kondisi masa lalu dan menjadi panduan untuk menatap masa depan yang lebih baik.

CONTOH *FEATURE* SEJARAH UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

Istana Siak yang Masih Berdiri Kokoh

Istana Siak, atau juga dikenal dengan nama Istana Asserayah Hasyimiah atau Istana Matahari Timur, masih berdiri kokoh hingga kini. Istana tersebut sudah ada sejak 1732. Istana Siak memang tidak sepopuler Keraton Jogja atau Keraton Surakarta dan tidak banyak orang yang tahu. Namun, jika Anda berkunjung ke Riau, tidak ada salahnya mampir sejenak untuk melihat sejarah Kerajaan Siak dan jejak Raja Siak, Sri Indrapura.

Istana Siak



Sumber: Dokumentasi Bambang Sudarso

Istana Siak serupa kastil yang ada di Eropa. Arsitekturnya memadukan tiga budaya, yakni Arab, Melayu, dan Eropa. Bangunan bersejarah tersebut berdiri di atas lahan seluas 1.000 meter persegi. Istana ini memiliki dua lantai yang dapat kita masuki. Di bagian dalam istana, pengunjung dapat melihat lantai istana yang dihiasi keramik dari Prancis. Di lantai dasar, kita bisa melihat enam ruangan, antara lain ruang tunggu tamu, ruang tamu kehormatan, ruang tamu laki-laki, ruang tamu perempuan, ruang sidang, dan ruang pesta. Di lantai atas, terdapat sembilan ruangan yang dahulu digunakan untuk tempat istirahat sultan serta tamu istana.

Istana Siak Masih Kokoh



Sumber: Dokumentasi Bambang Sudarso

Pengunjung juga dapat melihat delapan meriam yang tersebar di halaman Istana Siak. Ada juga bangunan yang dahulu digunakan sebagai penjara sementara bagi para pelanggar hukum.

Sejumlah barang koleksi Kesultanan Siak pun masih tersimpan rapi, antara lain singgasana bersepuh emas, duplikat mahkota kerajaan, tombak, payung, patung perunggu, dan alat musik tradisional yang diberi nama komet.

Istana Siak terletak di tepi Sungai Siak. Jika ingin berkunjung, Anda dapat menemukannya melalui jalur darat atau lewat sungai. Datang dan menerawanglah ke masa lalu.

CONTOH FEATURE SEJARAH UNTUK MEDIA TELEVISI

Judul : Istana Siak yang Masih Berdiri Kokoh
 Reporter : Bambang S.
 Juru kamera : Cecep N.

Gambar	Narasi
<p><i>PRESENTER IN VISION</i></p>	<p>ISTANA SIAK MASIH BERDIRI KOKOH HINGGA KINI // PADAHAL ISTANA TERSEBUT SUDAH BERDIRI SEJAK 1732 // ISTANA SIAK JUGA DIKENAL DENGAN NAMA ISTANA ASSERAYAH HASYIMIAH ATAU ISTANA MATAHARI TIMUR // MARI KITA TELUSURI JEJAK SEJARAH ISTANA SIAK //</p> <p>=====</p>
<p><i>Time code: 05.03.05-05.13.00</i></p>	<p>ISTANA SIAK MUNGKIN TIDAK SEPOPULER KERATON JOGJA DAN TIDAK BANYAK ORANG YANG TAHU // NAMUN / JIKA ANDA BERKUNJUNG KE RIAU / TAK ADA SALAHNYA MAMPIR SEJENAK UNTUK MENERAWANG SEJARAH KERAJAAN SIAK //</p>
<p><i>Time code: 07.07.06-07.14.00</i></p>	<p>ISTANA SIAK SERUPA KASTIL YANG ADA DI EROPA // ARSITEKTURNYA MEMADUKAN TIGA BUDAYA / YAKNI ARAB / MELAYU / DAN EROPA // BANGUNAN BERSEJARAH INI BERDIRI DI ATAS LAHAN SELUAS 1.000 METER PERSEGI //</p> <p>ISTANA SIAK MEMILIKI DUA LANTAI YANG DAPAT DIMASUKI PENGUNJUNG // DI BAGIAN DALAM / PENGUNJUNG DAPAT MELIHAT</p>

<i>Time code:</i> 09.10.07-09.14.07	LANTAI ISTANA YANG DIHIASI KERAMIK DARI PRANCIS // DI LANTAI DASAR / TERDAPAT 6 RUANGAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI RUANG TUNGGU TAMU / RUANG TAMU KEHORMATAN / RUANG TAMU LAKI-
<i>Time code:</i> 10.02.01-10.15.02	LAKI / RUANG TAMU PEREMPUAN / RUANG SIDANG / DAN RUANG PESTA // SEMENTARA DI LANTAI ATAS TERDAPAT 9 RUANGAN YANG DULU DIGUNAKAN UNTUK TEMPAT ISTIRAHAT SULTAN SERTA TAMU-TAMU ISTANA //
<i>Time code:</i> 11.20.03-11.35.08	PENGUNJUNG JUGA DAPAT MELIHAT 8 MERIAM YANG TERSEBAR DI HALAMAN ISTANA SIAK // ADA JUGA BANGUNAN YANG DULU DIGUNAKAN SEBAGAI PENJARA SEMENTARA BAGI PARA PELANGGAR HUKUM //
<i>Time code:</i> 11.21.03-11.35.08	SEJUMLAH KOLEKSI KESULTANAN SIAK JUGA MASIH TERSIMPAN RAPI / SEPERTI SINGGASANA BERSEPUH
<i>Time code:</i> 11.35.08-11.36.8	EMAS / DUPLIKAT MAHKOTA KERAJAAN / TOMBAK / PAYUNG / PATUNG PERUNGGU / DAN ALAT MUSIK TRADISIONAL YANG DIBERI NAMA KOMET //
<i>Time code:</i> 11.37.09-11.38.08	ISTANA SIAK TERLETAK DI TEPI SUNGAI SIAK / KEPULAUAN RIAU //
<i>Time code:</i> 11.38.03-11.39.0	JIKA INGIN BERKUNJUNG / ANDA DAPAT MELALUI JALUR DARAT ATAU SUNGAI // DATANG DAN MENERAWANGLAH KE MASA LALU // PASTI ADA NILAI SEJARAH YANG MEMIKAT DAN MUNGKIN DAPAT ANDA PELAJARI SERTA MENJADI CONTOH UNTUK MASA KINI // ➡



Feature Kuliner

Kuliner berasal dari bahasa Inggris, *culinary*, yang artinya masak-memasak, sedangkan orang yang memasak disebut *chef* atau koki dalam bahasa Indonesia. Jadi, kuliner adalah hasil olahan masakan berupa lauk-pauk, panganan, maupun minuman. Jika dikaitkan dengan *feature*, *feature* kuliner adalah tulisan ringan mengenai berbagai menu masakan yang subjektif, menghibur, dan tidak terikat waktu (aktualitas), dengan tujuan memberi informasi kepada pembaca.

Kuliner kini banyak dibahas di media cetak maupun media audiovisual, mulai dari cara mengolah, menyajikan, hingga memasarkannya. Penulis *feature* kuliner banyak memberikan estetika visual dan narasinya mampu mengajak pembaca untuk mencoba serta mencicipi makanan yang disajikan.

Setiap daerah di Indonesia memiliki banyak kuliner khas. Jika kita berkunjung ke suatu daerah, di sana pasti ditemukan kuliner khas yang diburu pendatang. Jika tidak mencicipinya, seakan tidak ada cerita untuk dibawa pulang kepada handai tolan. Berdasarkan data www.gotravelly.com, ada 10 kota di Indonesia yang terkenal dengan wisata kulinernya. Pada hari libur, terutama Sabtu dan Minggu, kota-kota tersebut diburu orang banyak. Kesepuluh kota tersebut, yakni Bandung, Bogor, Yogyakarta, Jakarta, Cirebon, Surabaya, Medan, Palembang, Semarang, dan Makassar.

1. Bandung

Bagi warga Jakarta dan sekitarnya, Bandung dikenal sebagai surganya kuliner dan fesyen. Setiap akhir pekan dan hari libur nasional, terlebih jika libur panjang, Kota Bandung diburu wisatawan, baik dari Jakarta maupun kota-kota lain, untuk mencari hiburan, termasuk kuliner.

Apa saja kuliner yang diburu di Bandung? Kuliner yang sering diburu adalah bakso tahu goreng atau batagor. Batagor merupakan makanan khas Bandung dan sangat terkenal. Banyak pedagang batagor asal Bandung yang membuka usahanya di berbagai kota di Indonesia. Selain itu, ada juga kue tradisional, seperti surabi, dan minuman khas, seperti bajigur, bandrek, serta cendol. Selain makanan tradisional, Bandung juga memiliki banyak kuliner kekinian yang tentunya unik, khas, dan terkenal.

2. Yogyakarta

Yogyakarta memiliki ragam kuliner enak. Malioboro adalah salah satu tempat yang selalu menjadi perbincangan. Menu angkringan yang khas, seperti sego kucing dan es teh manis. Segok kucing biasanya dibungkus pincuk berukuran kecil dengan lauk tahu, tempe, ayam, jeroan, dan telur. Pengunjung bisa memilihnya sesuai selera. Tentu ada juga menu yang sangat terkenal, yaitu gudeg.

3. Jakarta

Jakarta juga memiliki banyak kuliner khas yang membuat wisata merindukannya. Menu khas Betawi tradisional hingga modern tersedia di kota ini, mulai dari kerak telur, nasi udak Betawi, gado-gado, semur jengkol, soto Betawi, asinan Betawi, bubur ase, dan lain-lainnya.

4. Surabaya

Kuliner khas Surabaya, seperti rawon, lontong balap, dan sate klop, banyak diburu wisatawan ketika mengunjunginya. Satu kuliner khas yang tidak boleh dilewati ketika mengunjungi Surabaya adalah rujak cingur.

5. Bogor

Beragam camilan khas dapat Anda temukan di Bogor. Setiap akhir pekan, kota ini padat oleh wisatawan, terutama dari Jakarta. Hampir setiap rumah makan dan tempat belanja camilan dipenuhi wisatawan. Kota ini memang memiliki banyak camilan khas, seperti asinan, taoge goreng, lapis talas, dan laksa.

6. Medan

Wisatawan yang berkunjung ke Medan bukan hanya dari dalam negeri, melainkan juga dari luar negeri, seperti Malaysia dan Singapura. Kuliner khas dari Kota Medan, di antaranya bika ambon, bakmi Medan, soto kesawen, dan sirup markisa.

7. Palembang

Kota Palembang terkenal dengan pempeknya. Jika mengunjunginya, tak lengkap rasanya jika tidak mencicipi atau membawa oleh-oleh pempek. Begitu banyak penggemar makanan tersebut. Cita rasa ikan tenggiri yang khas dan nikmat membuat kuliner tersebut selalu dirindukan dan diperbincangkan. Menu lain yang dapat dinikmati di Kota Palembang, antara lain es kacang merah, tempoyak, tekwan, dan mie celor.

8. Semarang

Semarang banyak dikenal orang sebagai kota lumpia. Padahal, Kota Semarang memiliki banyak menu khas, seperti soto bangkong, mie sangkie, gulai kambing Bustaman, ayam goreng Pakde Heksa, bakmi Pak Ateng, babat gongso Pak Karmin, nasi gandum Pak Memet, es puter cinglok, lekker paimo, soto kudus Mbak Lien, dan mie kota kembang.

9. Makassar

Coto Makassar tentu sudah tidak asing bagi pecinta kuliner Nusantara. Bahkan, kita bisa menemukannya di kota lain karena kelezatannya yang luar biasa. Selain itu, Makassar juga memiliki banyak kuliner andalan, seperti sop konro, es pisang ijo, dan es palu butung.

10. Cirebon

Kuliner khas Cirebon yang menggiurkan, antara lain nasi jambang, mie koclok, nasi lengko, docang, dan tahu gejrot. Nasi jambang merupakan menu favorit warga setempat maupun pendatang.

Semua contoh kuliner tersebut bisa kita ulas dalam *feature* kuliner. Selain contoh yang disebutkan, masih banyak kuliner khas terkenal dari berbagai daerah di Indonesia. Ada banyak bahan yang bisa digali untuk membuat *feature* kuliner.

CONTOH *FEATURE* KULINER UNTUK MEDIA CETAK DAN DARING

Ragam Kuliner Tasik yang Asyik

Jika Anda sedang menuju Jawa Tengah atau Jawa Timur menggunakan jalan darat, cobalah untuk melewati jalur selatan. Anda dapat singgah di Tasikmalaya dan menikmati sajian kuliner unik serta khas di sana, mulai dari tutug oncom, bubur, pecel, gado-gado, kupat tahu, hingga soto khas Tasikmalaya. Menu-menu tersebut dijamin membuat Anda ketagihan dan ingin kembali melalui jalur selatan sambil menikmati pesona alam yang luar biasa.

Bubur Ayam Khas Tasikmalaya

Bubur ayam Tasik sangat khas dan berbeda jika dibandingkan dengan bubur di daerah lain. Daging ayamnya melimpah dan rasanya gurih. Kita bisa menemukannya mulai dari pagi hingga petang. Biasanya para pedagang mangkal di tepi jalan atau kedai di gang sempit. Makanan sederhana dan merakyat ini diramu dengan khas.

Bubur ayam Tasikmalaya memiliki kekhasan, yaitu tekstur buburnya kental dan suwiran ayam yang melimpah. Pelengkapanya begitu menggoda dengan taburan daun bawang, bawang goreng, dan kacang tanah.

Pedagang bubur ayam tersebar di banyak tempat di Kota Tasikmalaya, mulai dari kelas kaki lima sampai berkonsep rumah

makan. Ada tiga tempat bubur yang kerap dipadati pengunjung, seperti Bubur Zainal, Bubur Biasa Malam, dan Bubur Betet.

Bubur Ayam Tasik



Sumber: Dokumentasi Ida Widiyansih

“Buburnya kental. Enak *pisan*. Topingnya aduhai, banyak,” ujar seorang pengunjung dengan riang. Penikmatnya bukan hanya warga sekitar, melainkan banyak pengunjung dari luar kota yang datang dan mampir untuk menikmatinya. Harga buburnya mulai dari Rp10.000 hingga Rp40.000. Silakan mencicipinya ketika berkunjung ke Kota Tasikmalaya dan akan membuat Anda ingin kembali.

Nasi Tutug Oncom

Nasi tutug oncom atau nasi TO adalah kuliner khas kebanggaan masyarakat Tasikmalaya. Rasanya sangat spesial dan gurih. Tampilannya memang sederhana, tetapi kenikmatannya luar biasa. Apalagi jika dinikmati pada malam hari. Dinginnya malam seakan bercampur dengan kehangatan. Anda akan ketagihan dengan paduan makanan lainnya, seperti telur dadar kripi dan ayam goreng.

Nasi Tutug Oncom



Sumber: Dokumentasi Ida Widiyaningsih

Nasi TO diracik dari campuran oncom khas Sunda, cabe, dan kencur. Akan lebih nikmat jika disajikan saat masih hangat dengan ditemani ikan asin khas Tasikmalaya. Jika Anda tidak menyukai ikan asin, banyak lauk pelengkap lain, seperti tempe, tahu, ayam, dan ikan goreng. Harga per porsinya antara Rp15.000 hingga Rp30.000, tergantung Anda makan dengan lauk apa.

Pecel Tasikmalaya

Menu khas lainnya dari Tasikmalaya adalah nasi pecel. Nasi pecel memang terdapat di berbagai daerah di Indonesia. Namun, nasi pecel khas Tasik sangat legendaris dan sudah ada sejak 1920-an. Perpaduan rasa manis, asam, dan asin menjadi keunikan tersendiri dibanding nasi pecel lainnya.

Pecel Tasikmalaya terdiri atas sayuran segar, seperti kol, kacang panjang, taoge, dan sayuran lainnya. Semua sayuran tersebut kemudian disiram bumbu kacang. Perpaduan antara sayuran dan bumbu kacangnya begitu memanjakan lidah.

Harganya berkisar Rp15.000 hingga Rp20.000 per porsi. Anda bisa menemukan nasi pecel, mulai dari warung tenda, rumah makan, hingga restoran.

Pecel Tasikmalaya



Sumber: Dokumentasi Ida Widiyaningsih

Kupat Tahu Mangunreja

Kuliner khas ini wajib dicoba jika berkunjung ke Tasikmalaya. Kupat tahu Mangunreja memiliki rasa yang berbeda dibandingkan kupat tahu di daerah lain. Cara masaknya pun menggunakan kayu bakar sehingga aromanya sangat khas. Cita rasanya kian sedap dengan siraman bumbu kacang yang luar biasa.

Kupat yang digunakan memiliki tekstur yang cukup padat. Bumbunya kental dan kacang tanah yang ditumbuk tidak halus menjadi ciri khasnya. Anda bisa mendapatkan Kupat tahu Mangunreja di Jalan Raya Garut, Mangunreja, Tasikmalaya. Harga satu porsi kupat tahu berkisar Rp15.000 hingga Rp20.000.

Kupat Tahu Mangunreja



Sumber: Dokumentasi Ida Widiyaningsih

Masih banyak kuliner khas lainnya yang bisa Anda cicipi jika berkunjung ke Tasikmalaya, seperti soto ayam patamuran, mie bakso tahu loma, atau raja sate maranggi.

CONTOH *FEATURE* KULINER UNTUK MEDIA TELEVISI

Judul: Ragam Kuliner Tasik yang Asyik

Reporter: Ida Widiyaningsih

Juru kamera: M. Faeyza Rabbany

Gambar	Narasi
<p><i>PRESENTER IN VISION</i></p> 	<p>ANDA INGIN KE DAERAH JAWA TENGAH DAN SEKITARNYA? // SESEKALI COBALAH MELEWATI JALUR SELATAN // SINGGAHLAH SEBENTAR DI KOTA TASIKMALAYA UNTUK MENIKMATI SAJIAN KULINER KHASNYA / SEPERTI TUTUG ONCOM / BUBUR / PECEL / GADO-GADO / KUPAT TAHU / HINGGA SOTO KHAS TASIKMALAYA //</p> <p>=====</p>
<p><i>Time code: 05.03.05-05.13.07</i></p>	<p>CG: NASI TUTUG ONCOM NASI TUTUG ONCOM / ATAU NASI TO / ADALAH KULINER YANG PALING TERKENAL DARI TASIKMALAYA // TAMPILANNYA YANG SEDERHANA AKAN MEMBUAT ANDA KETAGIHAN DENGAN PADUAN MENU LAINNYA //</p>
<p><i>Time code: 07.07.06-07.14.00</i></p>	<p>KULINER INI DIBUAT DARI CAMPURAN ONCOM KHAS SUNDA / CABE / DAN KENCUR // AKAN LEBIH NIKMAT JIKA DISAJIKAN DALAM</p>

	<p>KONDISI HANGAT // APALAGI DINIKMATI DENGAN IKAN ASIN KHAS TASIKMALAYA // JIKA TIDAK MENYUKAI IKAN ASIN / ANDA BISA MEMILIH MENU LAIN / SEPERTI SEPERTI TEMPE DAN TAHU GORENG / AYAM / ATAU IKAN GORENG //</p>
<p><i>Time code:</i> 09.10.07-09.14.07</p>	<p>CG: NASI PECEL MENU KHAS LAINNYA ADALAH NASI PECEL // NASI PECEL KHAS TASIK SANGAT LEGENDARIS DAN SUDAH ADA SEJAK 1920-AN // NASI PECEL MEMANG BISA KITA TEMUKAN DI BERBAGAI DAERAH DI INDONESIA //</p>
<p><i>Time code:</i> 10.02.01-10.15.02</p>	<p>// NAMUN / NASI PECEL KHAS TASIKMALAYA MEMILIKI BUMBU SANGAT KHAS // KOMBINASI RASA MANIS / ASAM / DAN ASIN MENJADI CIRI KHASNYA // ANDA BISA MENEMUKAN NASI PECEL DI WARUNG TENDA / RUMAH MAKAN / HINGGA RESTORAN //</p>
<p><i>Time code:</i> 11.20.03-11.35.08</p>	<p>CG: KUPAT TAHU KUPAT TAHU INI SUDAH TERKENAL SEJAK ZAMAN DAHULU // KUPAT TAHU MANGUNREJA ADALAH SAJIAN KULINER YANG WAJIB DICoba KETIKA BERKUNJUNG KE TASIKMALAYA // KUPAT TAHU INI BERBEDA DENGAN KUPAT TAHU DI</p>
<p><i>Time code:</i> 11.35.08-11.40.08</p>	<p>DAERAH LAIN // CARA MASAKNYA PUN MENGGUNAKAN KAYU BAKAR SEHINGGA AROMANYA SANGAT KHAS // CITA RASANYA KIAN SEDAP DENGAN BUMBU KACANGNYA YANG KHAS // KUPAT TAHU INI BISA ANDA DAPATKAN DI JALAN RAYA GARUT / MANGUNREJA / TASIKMALAYA //</p>

<i>Time code:</i> 11.40.08-11.45.08	<i>Sound up...</i> Fanny Azizah, Warga Pendetang, soal kuliner Tasik (15 detik)
<i>Time code:</i> 11.37.09-11.38.08	CG: BUBUR AYAM KHAS TASIKMALAYA BUBUR AYAM TASIK SANGAT KHAS DAN BERBEDA JIKA DIBANDINGKAN DENGAN BUBUR DI DAERAH LAIN // BUBURNYA AGAK KENTAL // SUWIRAN DAGING AYAMNYA MELIMPAH DAN RASANYA GURIH //
<i>Time code:</i> 11.38.03-11.39.08	ANDA BISA MENJUMPAINYA MULAI DARI PAGI HINGGA PETANG // BIASANYA / PARA PEDAGANG MANGKAL DI TEPI JALAN ATAU KEDAI DI GANG SEMPIT//
<i>Time code:</i> 11.39.03-11.40.08	BUBUR AYAM TASIKMALAYA MEMILIKI TEKSTUR AGAK KENTAL DAN SUWIRAN AYAM YANG BANYAK // JUGA DILENGKAPI DENGAN TABURAN DAUN BAWANG / BAWANG GORENG / DAN KACANG TANAH //
<i>Time code:</i> 11.39.03-11.40.08	MASIH BANYAK MENU LAINNYA YANG BISA ANDA COBA KETIKA BERKUNJUNG KE TASIKMALAYA // ANDA MUNGKIN TIDAK BISA
<i>Time code:</i> 11.39.03-11.40.08	MENCOBA SEMUA SAJIAN KOTA INI // PALING TIDAK / ANDA HARUS MENCOBA SALAH SATUNYA // 



Daftar Pustaka

Buku

- Harahap, Arifin S. 2006. *Jurnalistik TV: Teknik Memburu dan Menulis Berita TV*. Jakarta: Indeks Gramedia.
- Harahap, Arifin S. 2018. *Manajemen Pemberitaan dan Jurnalistik TV*. Jakarta: Indeks.
- Irianta, Yosol & Surahman A. Yani. 2006. *Public Relations Writing: Pendekatan Teoretis dan Praktis*. Bandung: Simbiosia.
- Ishwara, Luwi. 2005. *Catatan-catatan Jurnalisisme Dasar*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Isnawijayani. 2019. *Menulis Berita di Media Massa & Produksi Feature*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Itule, Bruce D. dan Andeson, Douglas A. 1991. *News Writing And Reporting For Today's Media*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Jeffkins, Frank. 1982. *Public Relations*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kasali, Rhenald. 1994. *Manajemen Public Relation: Konsep dan Aplikasi di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Koentjoroningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kriyantono, Rahmat. 2012. *Public Relations & Crisis Management: Pendekatan Critical Public Relations Etnografi Kritis & Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Kusumaningrat, Hikmat. 2006. *Jurnalistik Teori dan Praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Lesmana, Fanny. 2017. *Feature Tulisan Jurnalistik yang Kreatif*. Yogyakarta: Andi.
- Mappatoto, Andy. 1999. *Teknik Penulisan Feature*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mohamad, Gunawan. 2015. *Seandainya Saya Wartawan Tempo*. Jakarta: PT Tempo Media, Tbk.
- Romli, Asep Syamsul M. 2018. *Jurnalistik Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Santana, Septiawan K. 2005. *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Simatupang, RM. 1977. *Adat Budaya Batak dan Biografi*. Sumatera Utara: Balige.
- Soemardjan, Selo. 1964. *Setangkai Bunga Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI.
- Sumadiria, A.S. Haris. 2016. *Jurnalistik Indonesia: Menulis Berita dan Feature, Panduan Praktis Jurnalis Profesional*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Jurnal

<https://blog.tempoinstitute.com/berita/jenis-foto-jurnalistik/>

https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Course-16450-7_0410.pdf

<https://e-journal.uajy.ac.id/2374/3/2TA12077.pdf>



Indeks

A

Aktualitas 4, 43, 51, 77, 93

Akurat 7, 25

Anekdote 8, 9

Artikel 4, 31, 35

B

Berita 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12, 15, 16, 31, 32, 33, 35, 36

C

Covid-19 37, 38, 39, 40, 41

Culture 43

D

Daring 1, 2, 3, 8, 13, 14, 25, 26, 35, 38, 42, 44, 53, 62, 64, 72, 78, 88, 96

E

Editor 26, 27, 31

Emosional 2

Empati 3

F

Feature 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 31, 33, 35, 36, 37, 38, 40, 42, 43, 44, 48, 51, 52, 53, 57, 61, 62, 63, 64, 70, 77, 78, 85, 87, 88, 90, 93, 96, 100

Feature budaya 43, 44, 48

Feature how to 51, 53, 57

Feature kuliner 7, 93, 96, 100

Feature objek wisata 77, 78, 84

Feature perjalanan 61, 62, 63, 64, 70, 77, 78

Feature sejarah 87, 88, 90

Feature wisata 1

G

Geulis 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59

H

Hard news 3, 35

Human interest 2, 3, 4

Humor 16

I

Inspiratif 19

J

Jurnalistik 3, 4, 9, 31, 33, 61

K

Karakter 2, 3, 4, 22

Karikatur 31

Kolom 4, 26, 27, 31

M

Media cetak 1, 2, 8, 14, 15, 25, 26, 35, 38, 42, 44, 53, 62, 54, 78, 88, 93, 96

Media massa 1, 2, 4, 6, 14, 36
Memukau 2, 25, 47, 50
Menghibur 1, 6, 17, 35, 44, 51,
62, 68, 77, 93

N

Narasi 26, 27, 29, 40, 48, 57, 70,
84, 90, 93, 100
Narasumber 9, 13, 14, 50
Narator 26, 29
News feature 35, 36, 37, 38, 40, 42

O

Objektif 12
Opini 4, 6, 7, 31, 32, 61, 63

P

Pendapat 1, 3, 7, 31, 32, 51
Plot 37

S

Soft news 3
Subjektif 1, 3, 6, 35, 43, 51, 77, 93
Subjektivitas 6, 7, 16
Surat kabar

T

Teras 18, 19, 20, 21, 22, 25, 26
Tajuk rencana 4, 31
Televisi 1, 3, 8, 14, 26, 35, 36, 42,
48, 57, 62, 84, 90, 100
TV 1, 4, 26, 27, 40, 44, 71

U

Unik 6, 36, 37, 42, 43, 44, 45, 46,
47, 48, 49, 50, 52, 94, 96, 98

W

Wartawan 2, 13, 31, 32, 63
Wawancara 9, 12, 13, 37, 42, 88



Tentang Penulis



Arifin S. Harahap adalah dosen tetap di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul, Jakarta, sejak 2003 hingga saat ini. Ia menempuh pendidikan S-1 di Jurusan Jurnalistik IISIP Jakarta (1988) serta S-2 Komunikasi Pembangunan Pertanian dan Pedesaan (KMP) IPB Bogor (2001).

Sebelumnya, ia pernah bekerja di bidang pemberitaan MNCTV sebagai reporter, produser, dan eksekutif produser, terakhir di bagian Litbang News MNC.

Sejak masa SMA hingga kuliah kerap menulis cerpen remaja, novel anak-anak, serta artikel di berbagai media massa dan majalah remaja.



Hamida Syari Harahap adalah dosen tetap di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Mengajar sejak 2000 sampai sekarang. Ia menempuh pendidikan S-1 di IISIP Jakarta, S-2 Jurusan Komunikasi Pembangunan di IPB Bogor (2002-2004), dan S-3 di Jurusan Komunikasi Pembangunan IPB Bogor (2016-2019) melalui program beasiswa BUDI DIKTI.

Selain mengajar, ia juga menjadi pengulas penelitian dan pengabdian masyarakat di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, baik di tingkat fakultas maupun universitas, dan *editorial board* di salah satu jurnal ilmiah ilmu komunikasi.

