

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Komunikasi menjadi sangat penting karena hal ini tidak dapat dihilangkan dan akan terus dilakukan oleh setiap manusia. Pada dasarnya komunikasi adalah proses penyampaian suatu informasi dalam bentuk lisan atau tulisan yang memiliki maksud atau tujuan tertentu. Tanpa disadari juga, kegiatan berkomunikasi akan terus berkembang, namun itu tergantung pada kemampuan manusia dalam memahami suatu informasi yang ada di dalamnya. Semakin berkembang keahlian berkomunikasi tentu akan membuat manusia bisa melakukan beberapa bentuk komunikasi yang lebih bervariasi, contohnya adalah melakukan proses komunikasi massa.

Komunikasi massa secara sederhana yaitu salah satu bentuk komunikasi yang proses penyampaian pesannya kepada banyak individu secara tersebar dan meluas, sehingga pesan yang sama bisa diterima serentak dalam waktu singkat. Komunikasi massa memang sangat berpengaruh besar pada kehidupan manusia untuk zaman modern seperti sekarang. Perkembangan teknologi yang sangat cepat adalah salah satu faktor yang berperan besar dalam melahirkan beberapa sumber media

sebagai sarana dalam penyampaian pesan kepada masyarakat luas.

Media massa sangat berpengaruh dalam proses komunikasi massa, karena media massa memiliki keuntungan untuk melipat gandakan pesan dan bisa menyampaikannya pada masyarakat luas dalam waktu yang sangat singkat. Selain lebih mudah dan efektif, media massa juga semakin bervariasi dalam bentuk dan wujud penyampaiannya. Berbagai media massa telah lahir di masyarakat, yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu media cetak, media display dan media audio visual. Media cetak antara lain seperti poster, koran, majalah, flayer, brosur, dan kemasan; pada media display yaitu rak pameran, stand pameran, meja promosi; sedangkan pada media audio visual seperti film, video, internet, dan televisi.

Namun dari berbagai macam media massa yang ada, media massa yang paling diminati baik penyampai dan penerima pesan adalah televisi, karena televisi masih menjadi media massa yang paling mudah untuk diakses oleh semua orang khususnya masyarakat Indonesia sampai sekarang ini. Baik karena akses untuk melihat program-program acara yang disiarkan oleh stasiun televisi tidak dipungut biaya, tayang selama 24 jam, dan tentunya karena banyaknya televisi dengan harga yang terbilang murah semakin memudahkan masyarakat untuk mendapatkannya.

Sudah sangat jelas dan terbukti bahwa televisi merupakan bentuk penyampaian pesan atau informasi paling cepat dengan penerima pesan yang paling banyak, khususnya untuk masyarakat Indonesia yang pada umumnya menganggap televisi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi, hiburan, maupun edukasi. Dengan kenyataan yang seperti itu, banyak dari stasiun televisi di Indonesia seperti TVRI, RCTI, METROTV, dan TVOne mereka membuat berbagai jenis program acara yang diharapkan nanti bisa membuat masyarakat tertarik dan akhirnya mendapatkan perhatian secara berlanjut oleh masyarakat Indonesia.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang meningkat pesat masyarakat Indonesia sekarang ini, sangat dimudahkan dalam pilihan program-program acara televisi. Dengan adanya hal seperti itu, tentu akan berdampak pada program acara televisi yang ditawarkan oleh stasiun televisi. Masing-masing stasiun televisi saling bersaing dalam membuat sebuah program yang diminati masyarakat. Banyak program acara televisi dengan keanekaragamannya, seperti yang sudah dibagi berdasarkan jenisnya yaitu program acara fiksi, non-fiksi, dan berita.

Pengertian berita secara umum adalah suatu laporan tentang fakta atau opini yang menarik perhatian masyarakat. Pada hakikatnya, sebuah berita harus memiliki beberapa bagian penting, diantaranya adalah masih hangat untuk dibicarakan, faktual, penting untuk diketahui, dan akan

memberikan dampak pada setiap orang yang mengetahuiberita tersebut. Jenis dari berita pun terbagi dalam beberapa hal, terdiri dari berita paket, investigasi, dialog, dan feature.

Feature dalam pengertian dasar adalah program berita dengan membahas satu tema secara kritis namun menampilkan sudut pandang dan tinjauan yang berbeda. Feature juga merupakan sebuah gabungan dari dokumenter, opini, dan ekspresi. Objek dari pembahasan sebuah feature sebenarnya sudah ada didalam masyarakat, namun jarang untuk dikupas secara tuntas atau mendalam. Contoh, sebuah program feature bertemakan tempat-tempat peninggalan bersejarah yang berada di Indonesia, dengan pengharapan masyarakat Indonesia khususnya para remaja dapat mengetahui tentang keberagaman peninggalan yang ada di Indonesia.

Sejarah merupakan salah satu bukti dari peradaban manusia yang tidak boleh dilupakan, karena sejarah merupakan hal penting bagi suatu negara mengenai perkembangan di negaranya. Sejarah sendiri mempunyai dua bagian, yaitu zaman pra-sejarah dan jaman pasca-sejarah, yang ditandai dengan hitungan tahun sebelum masehi dan sesudah masehi. Peradaban sejarah di Indonesia dimulai dengan munculnya kerajaan-kerajaan yang diawali oleh kerajaan Kutai di daerah Kalimantan Timur. Kemudian diteruskan dengan munculnya kerajaan-kerajaan lain yang tersebar di seluruh Indonesia, seperti kerajaan sriwijaya, kerajaan taruma negara, kerajaan siliwangi, kerajaan samudera

pasai, kerajaan sambas, kerajaan majapahit, dan kerajaan lainnya.

Dari setiap kerajaan-kerajaan yang ada di Indonesia, pastilah memiliki nilai sejarah, kebudayaan, adat-istiadat yang berbeda. Oleh karena itu stasiun televisi sering sekali meliput dan menyiarkan beberapa kerajaan di Indonesia yang berpotensi untuk menarik minat masyarakat mengenai peninggalan-peninggalan sejarah bangsa yang harus dijaga dan di lestarikan keberadaanya. Salah satu dari antaranya adalah Kerajaan (kesultanan) Sambas, yang terletak di kota Sambas, Kabupaten Sambas, daerah provinsi Kalimantan barat.

Kerajaan Sambas berdiri sekitar abad ke-7 sampai sekitar tahun 1675 di Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat, Indonesia. Kerajaan ini tak hanya sebagai tempat jalur perdagangan pada jamannya, namun juga sebagai kerajaan yang ikut dalam memperebutkan kemerdekaan dengan menahan bangsa portugis dan inggris yang ingin menjajah wilayah Kalimantan barat. Namun seiring berjalannya waktu, keraton sebagai peninggalan sejarah dari kerajaan Sambas mulai tidak ter urus sehingga menjadi berantakan, dan mengurangi minat masyarakat untuk berkunjung serta mengetahui tentang sejarah dari kerajaan ini.

Dengan permasalahan yang telah dijelaskan oleh penulis secara umum dan menyeluruh, maka penulis saat ini ingin membuat feature program acara televisi dengan tema Keraton Sambas, selain sebagai karya untuk Tugas Akhir, juga untuk mencoba memvariasikan jenis

program berita dalam format feature dengan program acara televisi yang sudah ada di beberapa stasiun televisi swasta di Indonesia.

## 1.2 Penegasan Makna Judul

Adapun judul dari tugas akhir ini adalah Perancangan Program Acara Televisi dalam Format Feature dengan Tema Keraton Sambas. Guna memperjelas pengertian pada perancangan judul tugas akhir penulis akan memberikan uraian pengertian dari judul tersebut:

- (1) Perancangan : Artinya proses, cara, perbuatan merancang. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (2) Program : Artinya mata acara, susunan kesatuan acara dalam sehari. (Achlina dan Suwardi 136).
- (3) Acara : Artinya hal atau pokok yg akan dibicarakan (dalam rapat, perundingan, dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (4) Televisi : Artinya sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang

dapat didengar. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).

- (5) Dalam : Artinya kata depan untuk menandai tempat yang mengandung isi. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (6) Format : Artinya bentuk dan ukuran (buku, surat kabar, dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (7) Feature : Artinya program yang membahas suatu pokok bahasan, satu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurai, menyoroti secara kritis, dan disajikan dengan berbagai format. (<http://blog.tp.ac.id/format-acara-televisi>, diakses pada tanggal 5 Desember 2012).
- (8) Dengan : Artinya kata penghubung menyatakan hubungan kata kerja dengan pelengkap atau keterangannya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (9) Tema : Artinya pokok pikiran. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).

- (10) Keraton : Artinya tempat kediaman ratu atau raja atau istana raja. (Kamus Besar Bahasa Indonesia Luar Jaringan / Luring).
- (11) Sambas : Nama kota; kerajaan; kabupaten yang ada di Kalimantan Barat.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar penulis tidak keluar jauh dari permasalahan utama, oleh karena itu penulis membuat batasan masalah bahwa penulis hanya akan fokus pada kategori media audio visual berupa perancangan program acara televisi dalam format feature dengan tema Keraton Sambas yang akan di siarkan oleh TVONE.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dengan adanya batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana caranya membuat sebuah program acara televisi dalam format feature dengan tema Keraton Sambas agar masyarakat tertarik untuk melihat?

### **1.5 Asumsi Dasar**

Berdasarkan pada pemikiran dan pengalaman penulis terhadap keraton Sambas, masalah pertama yang ditemukan oleh penulis adalah



sulitnya mencari informasi atau data yang lengkap mengenai sejarah dari berdirinya keraton Sambas dikarenakan kurangnya minat masyarakat kota Sambas sendiri terhadap peninggalan bersejarah daerahnya. Hanya ada beberapa tokoh sejarawan daerah tersebut dan keturunan-keturunan dari sultan kerajaan Sambas yang tetap berusaha untuk menjaga keberadaan sejarah dan peninggalan dari kerajaan tersebut.

Selain karna hal tersebut, pihak keraton bersikeras untuk mempertahankan keadaan keraton yang ada, tanpa menerima bantuan pemerintah untuk meremajakan kembali bangunan keraton agar tidak rusak, dan terlihat lebih menarik. Sehingga masyarakat sekitar juga para wisatawan dari luar pulau maupun luar negeri dapat tertarik untuk datang masuk dan mengetahui sejarah serta peninggalan dari kerajaan tersebut.

Berkaitan dengan perancangan program acara televisi yang menjadi induk dalam penciptaan karya tugas akhir, maka penulis menguatkan perencanaan program acara televisi tersebut dengan keraton Sambas sebagai salah satu bagian dari pelestarian dan pengembangan budaya serta sejarah dalam format feature.

## **1.6 Tujuan**

Tujuan penulis membuat program acara televisi dalam format feature bertemakan Keraton Sambas adalah sebagai berikut:

- (1) Sebagai syarat kelulusan dan perolehan gelar

kesarjanaan dari perkuliahan Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.

- (2) Memberikan warna lain dalam menciptakan program acara televisi, khususnya dalam format feature, sehingga nanti timbul keanekaragaman dalam program televisi.
- (3) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.

## **1.7 Manfaat**

Penulis juga ingin mendapatkan manfaat selama proses pembuatan program acara televisi dengan format feature bertemakan keraton Sambas, dengan harapan sebagai berikut:

### **1.7.1. Manfaat Bagi Institusi**

Hasil karya yang diciptakan bisa menjadi dasar pengembangan pada disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual untuk masa-masa ke depannya agar lebih baik lagi.

### **1.7.2. Manfaat bagi Perusahaan**

Menjadi salah satu referensi atau bahan dalam pengembangan pembuatan video program acara televisi dengan format feature untuk ke depannya nanti.

### **1.7.3. Manfaat bagi Masyarakat**

Menjadikan masyarakat mengetahui dan paham betul akan karya audio visual pada khususnya dan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual pada umumnya.

## **1.8. Metode Perancangan**

Tentu dalam proses perancangan sebuah karya, perlu adanya metode perancangan. Biasanya metode perancangan terdiri dari metode pengumpulan data dan metode analisa data. Penjelasan lebih detail adalah sebagai berikut:

### **1.8.1. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam proses perancangan karya tugas akhir ini akan di bagi dalam beberapa bagian yang akan dijelaskan sebagai berikut:

### **1.8.1.1. Data Lapangan**

Data merupakan bahan dasar dari informasi yang bisa mewakili sebuah benda, tindakan, atau fakta. Berarti data lapangan adalah sebuah informasi yang didapat dengan cara turun langsung ke tempat yang sesungguhnya. Dengan melakukan kegiatan tersebut, penulis bisa mendapatkan data atau informasi akurat tentang tema yang sedang diangkat. Untuk lebih detailnya terdapat pada penjelasan sebagai berikut:

#### **(1) Data Observasi**

Observasi yang dilakukan dengan mendatangi langsung tempat keberadaan dari keraton Sambas yang berada di kota Sambas provinsi Kalimantan Barat. Tujuan observasi ini ialah untuk mengetahui lebih dalam mengenai apa saja yang dapat diangkat untuk dimasukkan kedalam karya tugas akhir penulis.

#### **(2) Data Wawancara**

Guna memperkuat data observasi yang telah dilakukan, maka penulis juga akan mencari data melalui wawancara. Penulis akan mewawancarai beberapa tokoh yang ada di kota Sambas tersebut dan yang juga tentunya paham mengenai sejarah dari kerajaan dan keraton Sambas.

Beberapa narasumber yang telah diwawancarai ialah Bpk.Hasan selaku juru kunci keraton, Bpk.Rusli, Bpk.Urai Riza Fahmi,S.pd sebagai salah satu anggota Majelis Adat Istiadat Kesultanan Sambas dan Bpk.

John Hendry Tenggo selaku tokoh masyarakat di kabupaten Sambas. Sedangkan dari badan pemerintahan, penulis mewawancarai Bpk. DR. Pabali Musa sebagai wakil Bupati kota Sambas, dan Bpk. H. Sukari.S.Sos selaku Kepala Dinas Porabudpar Kabupaten Sambas.

### **1.8.1.2. Data Kajian Literatur**

Pengertian literatur adalah bahan atau sumber ilmiah yang biasa digunakan pada saat membuat sebuah karya tulis atau kegiatan ilmiah lainnya. Bentuk dari literatur bisa softcopy atau hardcopy. Yang dimaksud softcopy adalah ebook atau artikel dalam blog atau situs, sedangkan hardcopy bisa berupa buku, majalah, dan koran. Namun disini penulis membaginya menjadi tiga, yaitu media cetak, media elektronik, dan dokumentasi, berikut adalah penjelasan lebih lengkapnya:

#### **(1) Media Cetak**

Secara umum, media cetak adalah bahan kajian literatur yang paling banyak digunakan, karena media cetak memiliki bentuk fisik (nyata) dan lebih mudah untuk pertanggung jawabkan atas isi dari media cetak, baik dari si pembuat dan orang yang mengutip isi dari media cetak tersebut.

Dengan salah satu buku yang berjudul "Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi" karya Tommy Suprpto. Buku tersebut membahas tentang ilmu komunikasi mulai dari dasar, seperti arti komunikasi sampai dengan teori-teori dari para ahli yang

berhubungan dengan komunikasi.

Ada juga buku dengan judul "Teori Komunikasi Massa" yang ditulis oleh M. Husseyn Umar. Isi dari buku ini adalah membahas secara teoritis dan praktis tentang penggunaan komunikasi massa, baik dari penjelasan tentang cara menggunakan komunikasi massa dan juga efeknya komunikasi massa yang dilakukan pada zaman sekarang ini.

Berikutnya adalah buku berjudul "Crisis Public Relations: Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan", karya tulis dari Firsan Nova. Di dalam buku itu membahas bagaimana penggunaan media massa bisa menjadi sangat penting karena mampu memberikan dampak dominan bagi tiap individu pada informasi yang telah didapat.

Untuk pembahasan tentang program acara televisi, ada sebuah buku dengan judul "Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video" karya Sutisnio. Dalam buku tersebut membahas tentang pengertian program televisi, cara membuat skenario program televisi, dan produksi program televisi.

Data literatur berikutnya adalah buku yang dibuat Wahana Komputer dengan judul "Video Editing & Video Production". Buku itu menjelaskan secara jelas tentang proses produksi, meliputi tentang apa saja yang harus disiapkan sebelum melakukan produksi, baik itu hardware dan software. Selain itu menjelaskan juga tentang teknik

kamera, proses produksi, editing, sampai dengan hasil akhir dari produksi yang berupa karya audio visual dan siap untuk disiarkan.

Lalu ada juga buku hasil karya Ana Yulianti dengan judul "Bekerja Sebagai Desainer Grafis" yang dijadikan penulis sebagai salah satu referensi data literturnya. Di buku tersebut terdapat penjelasan-penjelasan secara umum tentang apa itu desain komunikasi visual dan bagaimana sebenarnya kegiatan yang berada dalam ruang lingkup desain komunikasi visual.

Dan literatur selanjutnya berasal dari buku yang berjudul "Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka Terhadap Jagat Maya" karya Astar Hadi. Dalam bukunya terdapat pembahasan secara umum tentang pengertian komunitas. Dalam hal ini komunitas sebagai salah satu lapisan sosial dalam masyarakat.

Beberapa literatur di atas belum semuanya disebutkan, karena nanti pasti akan adanya penambahan-penambahan disaat penulis mengerjakan karya tugas akhir nanti. Literatur tersebut hanya menjadi salah satu dari bagian dari patokan dalam penulisan laporan dan penciptaan tugas akhir.

## **(2) Media Elektronik**

Untuk data kajian dari media elektronik penulis mengambil dari berbagai sumber seperti dari website [www.ilmugrafis.com](http://www.ilmugrafis.com), dan dari blog <http://artdecodekave.wordpress.com/aliran-desain/>, menjelaskan tentang

beberapa aliran desain sedangkan dari segi siaran yang ada, penulis mengambil alur cerita seperti yang diterapkan pada program acara feature jelajah TRANS TV dan tidak menutup kemungkinan akan ada penambahan lain dalam penyusunan nantinya.

### **(3) Dokumentasi**

Dokumen-dokumen pendukung dalam perancangan karya ini berasal dari dokumen-dokumen yang diberikan oleh pihak pemerintahan Sambas. Dokumen-dokumen yang diterima antara lain adalah silsilah dari kerajaan Sambas, dokumen mengenai sejarah Masjid Agung Sambas yang berada di pelataran kompleks keraton serta buku mengenai sejarah dari kerajaan Sambas, serta beberapa arsip foto-foto jaman dahulu dari kerajaan tersebut.

#### **1.8.1.3. Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan**

Data kajian karya komunikasi visual acuan nantinya akan dijadikan sebagai pembanding sekaligus referensi data oleh penulis adalah karya yang pernah disiarkan di televisi, dikarenakan Tugas Akhir penulis adalah membuat program acara televisi dengan format feature.

### **(1) Alasan Pemilihan**

Karya yang akan menjadi salah satu acuan penulis adalah program acara televisi dengan format feature dari KOMPAS TV berjudul Jendela Indonesia dengan tema Keraton Yogyakarta. Karya tersebut membahas



mengenai fungsi serta adat-istiadat yang ada di keraton tersebut. Alasan penulis mengambil karya ini sebagai acuan karena terdapat kesamaan tujuan dari program acara ini, yaitu untuk melestarikan dan memperkenalkan sebuah peninggalan bersejarah yang terdapat di Negara Indonesia. Dalam hal ini sesuai dengan tema yang diangkat penulis yaitu guna melestarikan salah satu peninggalan bersejarah dari Indonesia. Oleh karena itu, karya ini dijadikan pembandingan untuk karya Tugas Akhir penulis, apakah akan menjadi lebih menarik atau tidak.

## **(2) Keistimewaan/Keunikan/Khusus**

Berikutnya feature dari TRANS TV yang berjudul jelajah dengan tema Upacara Pelepasan Menuju Keabadian. Karya tersebut membahas mengenai sebuah proses pemakaman adat Toraja yang masih mengikuti adat istiadat dari suku Toraja. Alasan penulis mengambil karya ini sebagai acuan karena video feature ini menunjukkan keanekaragaman teknik yang dipakai dalam pengambilan gambar. Hal itu diharapkan bisa menjadi bahan referensi dalam pengerjaan karya Tugas Akhir penulis agar lebih bervariasi.

### **1.8.2. Metode Analisa Data**

Tujuan dari analisa data adalah untuk mendapatkan informasi relevan yang terkandung di dalam data tersebut, dan menggunakan hasil analisa untuk memecahkan suatu masalah. Oleh sebab itu, penulis melakukan tiga cara untuk memecahkan permasalahan yang sedang

diangkat dalam Tugas Akhirnya, yaitu dilakukannya metode analisa kuantitatif, analisa SWOT, dan sintesis. Berikut adalah penjelasan dan pembahasan lebih detail dari ketiga cara tersebut:

### **1.8.2.1. Metode Analisa Kualitatif**

Di dalam melakukan analisa kualitatif terhadap permasalahan yang sedang dibahas, penulis melakukannya dalam tiga tahapan. Yaitu penelitian sebelum di lapangan, penelitian selama di lapangan, dan penelitian setelah di lapangan. Berikut adalah penjelasannya:

1. Penelitian sebelum di lapangan, dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan data berdasarkan pada hasil data yang sudah ada sebelumnya. Namun hal itu bersifat sementara, karena kemungkinan besar terjadinya perubahan data sangat besar, mengingat dari kapan pengambilan data. Setelah dirasa cukup data yang didapat melalui penelitian sebelum di lapangan, selanjutnya adalah melakukan penelitian di dalam lapangan.
2. Penelitian selama lapangan. Dalam proses penelitian ini, penulis langsung terjun menuju lokasi. Penulis melakukan observasi dan wawancara untuk

### **1.8.2.2. Analisa SWOT**

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, maka penulis membuat karya Tugas Akhir ini sebagai apresiasi terhadap salah satu

peninggalan bersejarah di Indonesia yaitu Keraton Sambas yang berada di Kalimantan Barat.

Pembuatan karya tugas akhir ini mempunyai kualifikasi dan dapat dianalisa dengan analisa SWOT sebagai berikut :

**(1) Strength** : Video feature Keraton Sambas ini mempunyai kekuatan gambar yang tajam dan jernih, serta suara narasi dengan lafal bahasa yang jelas sehingga memudahkan audience saat menyaksikannya juga disertai beberapa tampilan animasi di dalamnya.

**(2) Weakness** : Durasi penayangan video berformat feature sangat sedikit yang menyebabkan pembahasan tentang objek terbatas oleh durasi dan juga keterbatasan produksi serta distribusi.

**(3) Opportunity** : memberikan informasi kepada masyarakat dan juga sebagai apresiasi terhadap peninggalan bersejarah untuk masyarakat Kalimantan Barat dan tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat diluar Kalimantan Barat.

**(4) Treath** : jika karya tugas akhir ini berhasil, kemungkinan besar akan ditiru atau diikuti oleh pihak lain.

### **1.8.2.3. Sintesis**

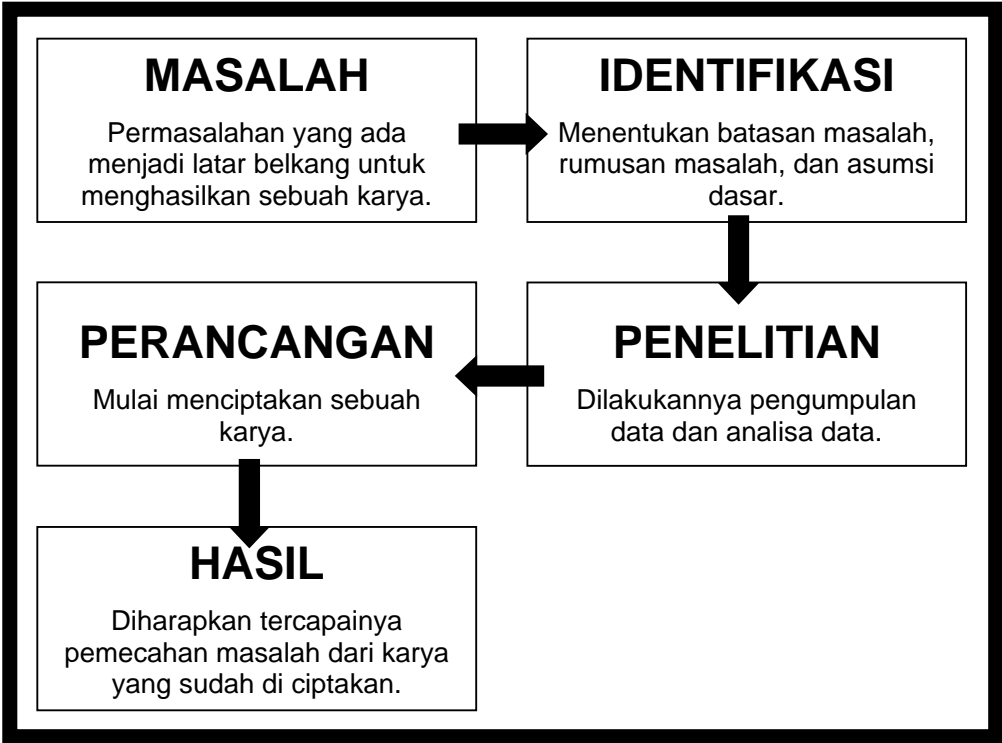
Sesuai dengan konsepnya yang telah dijelaskan penulis diatas, maka dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan ditampilkan sejarah dari kerajaan dan keraton Sambas, bagaimana fungsi keraton pada saat dulu, dan seperti apa perkembangannya di era globalisasi saat ini, yang

pada akhirnya akan memberikan pengetahuan tentang sejarah dari keraton tersebut.

### 1.9. Kerangka Pemikiran Perancangan

Untuk mempermudah pemahaman terhadap masalah yang sedang diangkat dalam karya Tugas Akhir ini. Penulis melakukan pemetaan pada permasalahan secara sederhana, yang nantinya akan dihasilkan sebuah karya audio visual dengan format feature dengan tema Komunitas Sepeda Tua Indonesia. Berikut ini adalah gambaran lebih jelasnya:

Tabel 1.1.  
KERANGKA PEMIKIRAN



### **1.10. Tempat dan Tahun Produksi**

Dalam melaksanakan Tugas Akhir berupa program acara televisi dengan format feature, yang bertemakan Keraton Sambas. Penulis membuat laporan beserta karya Tugas Akhirnya di kota Jakarta dan kota Sambas pada tahun 2013. Hal ini dicantumkan sebagai pembuktian kepada para pembaca nantinya, bahwa laporan dan karya Tugas Akhir ini benar-benar baru dibuat oleh penulis.

### **1.11. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab beserta beberapa lampiran sebagai pendukung laporan Tugas Akhir dengan rincian sebagai berikut:

(1) Bab I Pendahuluan

Bab I membahas tentang latar belakang masalah yang akan atau sudah muncul disaat penulis membuat laporan dan karya tugas akhir. Bab I terdiri dari Latar Belakang, Penegasan Makna Judul, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Asumsi Dasar, Tujuan, Manfaat, Metode Perancangan, Kerangka Pemikiran Perancangan, Tempat dan Tahun Produksi, dan Sistematika Penulisan.

(2) Bab II Tinjauan Pustaka dan Data

Bab II membahas dengan detail tentang teori dan pendapat yang berhubungan dengan tema Tugas Akhir penulis. Teori dan pendapat tersebut digunakan sebagai acuan dalam pembuatan konsep atau ide, lalu dijadikan pedoman dalam perancangan karya. Bab II terdiri dari Tinjauan

Pustaka, Identifikasi Data Perusahaan, Identifikasi Data Kompetitor, Data Pendukung, Analisa Data, Asumsi Dasar, dan Sintesis.

(3) Bab III Konsep Penciptaan

Bab III berisi sebuah penjelasan menyeluruh tentang bagaimana proses pembuatan karya Tugas Akhir ini, dimulai dari penjelasan secara lengkap tentang bagaimana nanti penulis akan membuat tugas akhir, sampai akhirnya terciptalah karya Tugas Akhir seperti yang diharapkan oleh penulis. Bab II terdiri dari Konsep Pemasaran, Konsep Media, dan Konsep Kreatif.

(4) Bab IV Aplikasi Desain

Bab IV berisi hasil dari karya Tugas Akhir penulis (preview dalam bentuk gambar dan foto), baik dari awal pembuatan, sampai dengan hasil jadi (final) karya beserta karya pendukung lainnya. Bab IV terdiri dari Sketsa Alternatif Desain, Sketsa Terpilih dijadikan Desain Manual, dan Sketsa Terpilih sebagai Karya Final.

(5) Bab V Penutup

Bab V adalah kesimpulan yang dibuat penulis dari pembahasan serta penyelesaian masalah dari tema yang sedang diangkat. Selain itu, terdapat saran yang merupakan tanggapan atau respon dari penulis berupa ide dan pemikiran terhadap proses selama penulis membuat Tugas Akhir ini. Bab V terdiri dari Kesimpulan dan Saran.