

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Sebelum mengeksekusi karya yang diproduksi, penulis tentunya meninjau beberapa karya terdahulu yang memiliki kesamaan fokus terhadap topik yang dibuat. Hal tersebut guna sebagai acuan referensi dan landasan pembuatan tugas akhir skripsi berbasis karya. Hal ini karena karya terdahulu tersebut dinilai dari keterkaitan atau relevansi dengan karya yang akan dibuat, dari segi format maupun konten. Kemudian, dari beberapa karya terdahulu tersebut penulis menemukan celah, guna sebagai kesempatan penulis untuk membuat keunikan dari topik yang dibuat. Berikut karya terdahulu yang memiliki relevansi tersebut.

2.1.1 Video Dokumenter *Punden Berundak Lebak Cibedug*



Gambar 2. 1 Thumbnail video dokumenter Punden Berundak Lebak Cibedug

Sumber: YouTube.

Video dokumenter yang dirilis oleh Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK) Wilayah VIII ini menampilkan Situs Sejarah Cibedug yang berlokasi di Cibedug, Desa Citorek Barat, Kecamatan Cibeber, Lebak, Banten. Video yang berdurasi 17:47 menit ini menjelaskan secara garis besar mengenai

sejarah dan fungsi dari situs sejarah. Berangkat dari lokasi situs sejarah yang berada di lereng perbukitan Gunung Halimun, hingga membahas struktur, peninggalan secara kebendaan dan kebudayaan. Deskripsi dalam video dokumenter ini juga memperlihatkan bentang alam dari sekitar situs. Membuat suasana menjadi lebih intens atau terasa bahwa lingkungan sekitar situs masih asri, sakral, dan kuat jiwa historisnya.

Situs sejarah tersebut merupakan salah satu peninggalan megalitikum yang diperkirakan sudah ada sejak zaman Neolitikum. Dalam tayangan tersebut, menampilkan punden berundak dengan enam teras, dilengkapi dengan altar, menhir, dan dolmen. Situs Sejarah Cibedug ini pada zaman dahulunya berfungsi sebagai tempat ritual upacara pemujaan terhadap roh leluhur. Dalam video dokumenter tersebut juga menghadirkan arkeolog sebagai ahli yang menjelaskan secara detail mengenai punden berundak yang berada di situs dan antropolog yang membedah tahapan kebudayaan dan sifat masyarakat yang berada di sekitar situs.

Dari segi kebendaan, arkeolog menjelaskan punden berundak adalah sebagai orang pada zaman dahulu sudah mengenal ilmu arsitektur. Selain menelisik dari punden berundaknya, pun diperlihatkan altar, dolmen, dan menhir sebagai sarana ritual pemujaan hingga penguburan pada zaman prasejarah. Hal ini menunjukkan bahwa manusia zaman prasejarah telah menganut sistem kepercayaan yang dilakukan secara spiritual.

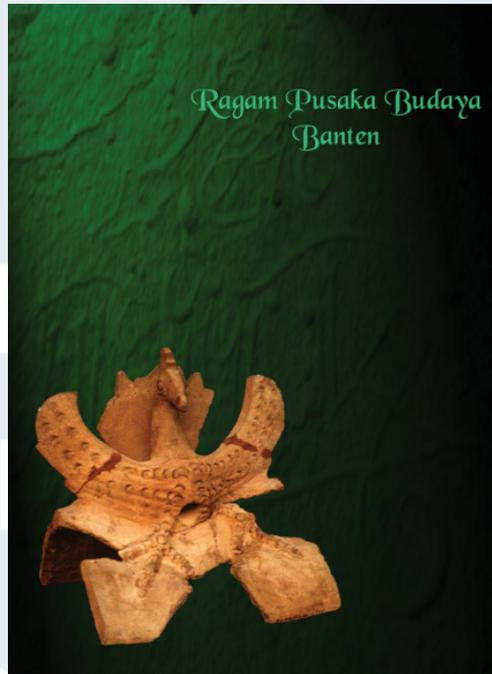
Dari sisi antropolog, menjelaskan masyarakat yang saat ini merupakan masyarakat adat Cibedug tertumpu pada tiga pilar utama, yaitu pilar kepemimpinan, religi, dan pertanian. Oleh sebab itu, ketika leluhur dari masyarakat Cibedug menetap di sana dan melihat situs tersebut, mereka langsung diasosiasikan sebagai bagian dari situs tersebut dalam unsur religi atau kepercayaan mereka. Adapun dipaparkan bahwa masyarakat Cibedug yang turun langsung dalam upaya perawatan Situs Sejarah Cibedug sehingga Antropolog menuturkan bahwa masyarakat adat Cibedug merupakan masyarakat penjaga Situs Cibedug.

Menghadirkan pula klip ritual yang dipimpin oleh ketua adat yang sedang melakukan ritual kepada salah satu batu yang dianggap sakral demi lancarnya acara hajatan di desa. Meski masyarakat Cibedug didominasi beragama Islam, tetapi akulturasi antara Islam dan ritual-ritual yang bersifat kepercayaan lokal masih beriringan demi melestarikan kebudayaan Desa Cibedug. Menekankan pula bahwa meski situs sejarah ini dirawat oleh masyarakat adat Cibedug, tetapi pemerintah juga perlu terlibat dalam konservasi agar tetap terjaga kelestarian situs, sebagai simbol identitas budaya, sejarah lokal Nusantara, dan tempat wisata yang edukatif.

Penulis menetapkan video dokumenter ini sebagai rujukan karya karena memiliki kesamaan fokus dan topik yang akan ditekuni dalam seminar karya proposal. Salah satu situs sejarah yang akan penulis dalami adalah Situs Sejarah Cibedug sehingga dapat membantu dalam mengembangkan ide melalui *gap*-nya dan sekaligus sebagai referensi dasar dalam proses penyusunan tugas akhir skripsi karya ini.

Secara garis besar, video dokumenter ini menunjukkan situs sejarah dan masyarakat adat secara umum. Namun, untuk menekuni atau mendalami situs sejarah dan gelombang kebudayaan di desanya kurang cukup menjelaskan secara dalam dan mendetail. Tidak dijelaskan secara spesifik pula fungsi-fungsi setiap kebendaan yang ditinggalkan oleh situs dan tahapan kebudayaan serta kehidupan sosial yang ditinggalkan oleh orang zaman dahulu hingga manusia modern sekarang. Selain itu, belum diperkaya pula interaksi dengan warga lokal yang seharusnya mendukung pernyataan “warga lokal turut membantu membersihkan sekitar situs”. Oleh sebab itu, melalui celah dari tayangan video dokumenter *Punden Berundak Lebak Cibedug*, memberikan inspirasi penulis dalam menyusun seminar proposal karya ini agar mendapatkan kebaruan dan keunikan tersendiri.

2.1.2 Buku *Ragam Pusaka Budaya Banten*



Gambar 2. 2 Sampul buku *Ragam Pusaka Budaya Banten*

Sumber: Tangkapan Layar.

Buku dengan tajuk *Ragam Pusaka Budaya Banten* merupakan sebuah arsip prasejarah dari Banten yang dirangkap dalam satu buku. Buku setebal 144 halaman ini bentuk kolaborasi antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten dengan Balai Pelestarian Cagar Budaya Serang dalam mengabadikan arsip prasejarah dan kebudayaan bentuk dalam tulisan. Buku ini pada awalnya menjelaskan Banten secara geografis, sejarah, dan kebudayaan Banten.

Sebelum memasuki ke ranah kerajaan Banten, buku ini menjelaskan terlebih dahulu bahwa Banten pada awalnya bermula dari zaman prasejarah yang melalui beberapa tahap kebudayaan. Terdapat bukti-bukti bahwa Banten juga pernah ditinggali oleh manusia prasejarah dengan dibuktikannya terdapat kapak penetak dan kapak perimbas di Situs Cigeulis.

Kapak-kapak tersebut menandakan bahwa suatu daerah telah melalui masa berburu dan mengumpulkan makanan.

Kemudian, memasuki ke masa bercocok tanam dan berternak, serta masa perundagian. Akan tetapi, sebagai bahan rujukan karya yang penulis garis bawah adalah zaman megalitikum, konsep awal adanya pemujaan kepada roh leluhur. Dalam buku ini, dipaparkan pula pelbagai situs sejarah megalitikum yang ada di Banten, seperti di Serang, Pandeglang, dan Lebak. Namun, untuk menjalankan seminar proposal karya ini penulis menitikberatkan kepada situs sejarah yang berada di Lebak.

Dinarasikan pula dalam buku ini terdapat dua situs sejarah yang ada di lebak, yaitu Situs Sejarah Kosala dan Situs Sejarah Cibedug. Keduanya membahas peninggalan zaman prasejarah yang bersifat kebendaan di situs sejarah, meliputi punden berundak, menhir, dolmen, altar, dan bebatuan purba. Hal ini menambah pengetahuan baru bagi penulis untuk giat menekuni karya yang ditulis. Selain itu, kedua situs dalam buku ini merupakan situs-situs yang penulis kunjungi sebagai objek karya.

Namun, terdapat beberapa situs sejarah di Lebak yang tidak masuk ke dalam buku ini, seperti Situs Sejarah Parigi yang berlokasi di Lebak Binong, Lebak, Banten. Hal ini menjadi celah dalam buku tersebut dan menjadikan penulis untuk mencari tahu mengenai Situs Sejarah Parigi guna menjadi objek karya yang dibuat. Selain itu, buku ini tidak mengulas banyak mengenai tahapan kebudayaan yang diturunkan kepada generasi sekarang dan informasi setiap situs yang disajikannya pun tergolong singkat, hanya dijelaskan secara garis besar. Oleh sebab itu, dari rujukan karya ini penulis mengambil ide untuk mengulasnya lebih detail dan mendalam demi mendapatkan nilai kebaruan.

2.1.3 Video Dokumenter *Menelusuri Peradaban yang Hilang di Muarajambi*



Gambar 2. 3 Thumbnail video dokumenter *Menelusuri Peradaban Yang Hilang Di Muarajambi*

Sumber: YouTube.

Video dokumenter dengan tajuk *Menelusuri Peradaban yang Hilang di Muaro Jambi* ini berdurasi 33 menit 57 detik yang memaparkan secara menyeluruh mengenai situs sejarah Candi Muara Jambi di Provinsi Jambi yang kurang terekspos dibandingkan situs sejarah lainnya. Candi Muara Jambi yang berdiri sejak abad ke-7 hingga ke-13 Masehi tersebut merupakan salah satu bangunan candi Buddha terluas di Asia Tenggara dengan luas 3.981 hektar dan diprediksi candi tersebut berfungsi sebagai pusat intelektual, yaitu pendidikan dan penyebaran agama Buddha.

Video dokumenter tersebut membawa audiens dalam menyusuri pelbagai struktur candi dan beberapa objek kebendaan yang ditinggalkan oleh situs tersebut. Memaparkan pula upaya pemugaran dan revitalisasi situs yang melibatkan pemerintah, arkeolog, dan komunitas lokal guna Candi Muaro Jambi menjadi eksis. Upaya tersebut bukan hanya sekadar untuk mewariskan budaya saja, tetapi juga sebagai bentuk destinasi wisata yang edukatif bagi pengunjung.

Tayangan yang dipimpin oleh Najwa Shihab, sebagai kolaborasi Narasi TV dengan Indonesian Heritage Agency menghadirkan arkeolog dalam video ini. Video dokumenter ini tidak hanya mengupas tentang asal-usul ditemukannya situs sejarah atau berapa lama situs sejarah ini berdiri. Namun, dinarasikan pula situs sejarah ini sebagai pusat pendidikan orang-orang Buddha pada zaman itu. Pun dengan mitos-mitos yang berseliweran semakin memerkaya informasi mengenai situs sejarah ini. Memerlihatkan pula cara masyarakat yang masih melakukan ritual dan sikap masyarakat sekitar terhadap Candi Muara Jambi.

Menariknya, temuan atau keunikan dari video dokumenter yang dibawakan oleh Najwa Shihab ini adalah menguak kegiatan ilegal penambangan batu bara yang dilakukan bersebelahan dengan situs sejarah. Polusi yang dihasilkan oleh kegiatan ilegal tersebut dapat mengotori Candi Muara Jambi dan kegiatan para arkeolog dalam mengeruk atau meneliti situs sejarah. Oleh sebab itu, terdapat polemik dalam konten ceritanya.

Penarasian penginderaan pun menjadi sangat tersusun dan sastrawi dalam video dokumenter tersebut. Menjadikan video tersebut kaya dengan pendeskripsian. Penuturan konten dari fakta sejarah, mitos, hingga polemik dengan pemerintah disusun dengan sistematis dan berkesinambungan. Membuat alasan kuat mengapa situs sejarah ini perlu dan penting untuk dijaga. Terlebih dari itu, membuat penulis menjadi terinspirasi dengan sistematika penuturan konten yang telah dibuat, seperti dari segi kegunaan candi, mitos, dan polemiknya.

Kemudian, terdapat celah terhadap video dokumenter ini yang menjadikan inspirasi dibuatnya buku *feature* oleh penulis. Video dokumenter ini kurang eksplorasi dalam menampilkan bebatuan atau reruntuhan dari situs sejarah tersebut. Video tersebut didominasi oleh penjelasan fungsi candi saja. Selain itu, tidak dijelaskan dengan bagaimana sifat masyarakat atau murid-murid pada abad tersebut dalam mencari ilmu atau mengembangkan pendidikan serta agama Buddha di sana. Pun, tidak

dijelaskan dengan pasti kebudayaan Buddha yang diturunkan oleh orang-orang pada zaman tersebut kepada generasi sekarang.

Dokumenter ini semakin memantik banyak inspirasi dan ide pertanyaan untuk karya yang diproduksi, seperti cara menarasikan situs sejarah, memunculkan ide pertanyaan yang akan diajukan, dan mendapatkan celah. Selain itu, situs sejarah Candi Muara Jambi kurang eksis dibandingkan situs sejarah lainnya, hal ini memberikan kesamaan atau keterkaitan terhadap situs sejarah yang dikunjungi pun bahkan tidak eksis juga, seperti kurangnya publikasi yang mendalam.

2.1.4 Buku *Feature Parade Hantu Siang Bolong: Kumpulan Reportase Jurnalistik Menyoal Mitos dan Lokalitas*



Gambar 2. 4 Parade Hantu Siang Bolong:

Kumpulan Reportase Jurnalistik Menyoal Mitos dan Lokalitas.

Sumber: Mojok Store

Buku dengan judul *Parade Hantu Siang Bolong: Kumpulan Reportase Jurnalistik Menyoal Mitos dan Lokalitas* ini merupakan kumpulan 16 artikel

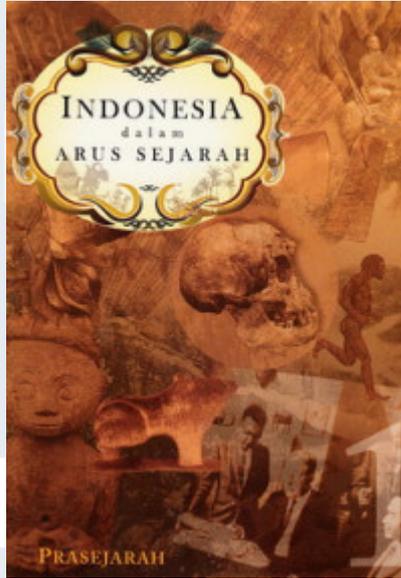
feature jurnalistik yang ditulis oleh Tita AW. Artikel-artikel tersebut sebelumnya pernah diunggah pada media daring *VICE Indonesia*. Buku ini memiliki ketebalan 247 halaman yang diterbitkan oleh Warning Books, sebuah penerbit indie di Yogyakarta.

Buku kumpulan artikel ini lebih menekankan pada kebudayaan lokal di daerah Jawa. Kemudian, membahas mitos, tradisi, dan lokalitas yang langgeng dari yang masyarakat Suku Jawa percayai. Setiap babnya memiliki topik berbeda, seperti upacara ritual Ebeg di Banyumas, pesan-pesan lewat tarot, hingga menelusuri desa yang hanya bisa dihuni oleh tujuh keluarga saja. Membaca buku ini menjadi banyak tahu mengenai lokalitas yang langgeng di Suku Jawa. Kemudian, membahas pula soal kepercayaan-kepercayaan kepada roh nenek moyang yang mungkin saja masih dianggap tabu.

Cerita mengenai budaya, mitos, dan lokalitas yang dinarasikan dalam *feature* menjadi salah satu alasan untuk mengambil inspirasi dari buku ini untuk dijadikan karya terdahulu. Hal ini karena ingin melihat gaya tulisan dan bagaimana budaya lokalitas yang ditulis dalam sudut pandang jurnalistik naratif. Oleh sebab itu, penulis mengambil inspirasi bagaimana menulis budaya dan lokalitas dalam segi jurnalisme, terlebih cara menarasikannya dalam *feature*.

Akan tetapi, buku ini tidak dilengkapi pernyataan dari ahli, seperti budayawan atau ahli di bidang tertentu yang linier sehingga tidak ada sudut pandang lain dan hanya mengacu pada narasumber primer.

2.1.5 Buku *Indonesia Dalam Arus Sejarah: Prasejarah*



Gambar 2. 5 Sampul buku *Indonesia Dalam Arus Sejarah: Prasejarah*

Sumber: Universitas Muhammadiyah Metro.

Buku dengan tajuk *Indonesia Dalam Arus Sejarah: Prasejarah* ditulis oleh Dr. Daud Aris Tanudirjo, Dr. Yahdi Zaim, Dr. Bagyo Prasetyo, Dr. Fachroel Aziz, Dr. I Wayan Ardika, Dr. Bambang Sulistyanto yang diterbitkan oleh PT Ihtiar Baru van Hoeve. Buku ini sebagai bentuk kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Buku setebal 380 halaman yang menggunakan kertas HVS ini menarasikan penjelasan prasejarah, sebelum manusia benar-benar memiliki kemampuan yang sempurna. Buku ini menjelaskan asal-usul manusia, prasejarah, kepulauan Nusantara sebelum adanya manusia, kehidupan manusia purba, tentang flora dan fauna, perkembangan budaya, zaman es, hingga adaptasi budaya yang diwariskan kepada manusia modern sampai saat ini.

Buku ini mencakup begitu luas pembahasan mengenai prasejarah sehingga dapat dikatakan banyak informasi baru yang penulis ketahui dari buku ini. Dibahas cukup detail mengenai pembahasan-pembahasan yang memiliki kesinambungan dengan prasejarah. Secara isi konten, buku ini terbilang cukup padat dan informatif untuk mengetahui hal-hal tentang prasejarah, termasuk zaman batu megalitikum yang penulis tekuni dalam tugas akhir skripsi karya ini.

Demi menyambung keselarasan karya terdahulu dan karya yang dibuat, penulis tentunya mengacu kepada satu pembahasan dalam bab buku ini, yaitu dalam sub-bab Persebaran Megalit di Indonesia. Sub-bab tersebut membahas tentang daerah-daerah yang ditemukan penemuan pada zaman megalitikum. Penemuan-penemuan tersebut juga dijabarkan dengan baik dan kekhasan daerah yang disebutkan, seperti Bali atau Sumatera yang pernah disinggahi oleh manusia purba.

Buku ini tentunya memiliki relevansi dengan karya yang diproduksi sebab memiliki keterkaitan pembahasan yang sama. Selain itu, dapat dijadikan referensi yang sangat memadai sebagai rujukan sumber informasi sebab memuat banyak informasi yang relevan.

Namun, buku ini hanya menampilkan informasi yang bersifat teoritis saja. Tidak dijelaskan secara spesifik situs sejarah yang akan dibahas per daerah sehingga cukup sulit untuk melihat dari segi kebudayaannya dari suatu daerah. Oleh sebab itu, yang dapat diambil dari buku ini adalah sumber teoritis yang mendukung opini definisi dari contoh penjelasan situs. Hal ini seperti menguatkan definisi dari sistem penguburan manusia pada zaman megalitikum, yang berarti sudah memiliki kepercayaan terhadap roh leluhur, kemudian dikaitkan dengan rujukan informasi teoritis yang relevan dari buku ini.

Tabel 2. 1 Tabel rangkuman kumpulan karya terdahulu

JUDUL	FORMAT	KETERKAITAN	CELAH
Punden Berundak Lebak Cibedug	Video Dokumenter	Memiliki kesamaan fokus dan topik yang ditekuni dalam tugas akhir skripsi karya ini. Salah satu situs sejarah yang penulis dalami adalah Situs Sejarah Cibedug ini sehingga dapat membantu dalam mengembangkan ide melalui <i>gap</i> -nya dan sekaligus sebagai referensi dasar.	Kurang membahas secara mendalam mengenai kegunaan situs sejarah dan tahapan kebudayaan yang langgeng di Desa Cibedug.
Ragam Pusaka Budaya Banten	Buku	Dalam buku ini terdapat dua situs sejarah yang dijadikan rujukan utama, yaitu Situs Sejarah Kosala dan Situs Sejarah Cibedug yang keduanya merupakan fokus penulis dalam menyusun karya buku ini. Hal ini menambah pengetahuan baru bagi penulis untuk	Terdapat beberapa situs sejarah di Lebak yang tidak masuk ke dalam buku ini, seperti Situs Sejarah Parigi. Selain itu, buku ini tidak mengulas banyak mengenai tahapan

		menekuni karya yang dibuat.	kebudayaan yang diturunkan kepada generasi sekarang dan informasi setiap situs yang disajikannya pun tergolong singkat, hanya dijelaskan secara garis besar.
Menelusuri Peradaban yang Hilang di Muarajambi	Video Dokumenter	Penarasian dan penginderaan dalam video dokumenter sangat tersusun dan sastrawi menjadikan video tersebut kaya dengan pendeskripsiannya. Penuturan konten dari fakta sejarah, mitos, hingga polemik dengan pemerintah disusun dengan sistematis dan berkesinambungan. Membuat alasan kuat mengapa situs sejarah	Kurang eksplor atau menampilkan bebatuan atau reruntuhan dari situs sejarah tersebut. Sebab, hal itu yang menjadi daya tarik penonton untuk menikmati karya jurnalistik tersebut.

		<p>ini perlu dan penting untuk dilestarikan.</p> <p>Selain itu, situs sejarah Candi Muara Jambi kurang eksis dibandingkan situs sejarah lainnya, hal ini memberikan kesamaan atau keterkaitan situs sejarah yang diliput.</p>	
<p>Parade Hantu Siang Bolong: Kumpulan Reportase Jurnalistik Menyoal Mitos dan Lokalitas</p>	<p>Buku <i>Feature</i></p>	<p>Cerita mengenai budaya, mitos, dan lokalitas yang dinarasikan dalam <i>feature</i> menjadi salah satu alasan untuk mengambil inspirasi dari buku ini. Hal ini karena ingin melihat gaya tulisan dan bagaimana budaya lokalitas yang ditulis dalam sudut pandang jurnalistik naratif. Oleh sebab itu, penulis mengambil inspirasi bagaimana menulis budaya dan lokalitas yang dibungkus dari</p>	<p>Buku <i>feature</i> tersebut tidak dilengkapi pernyataan dari ahli, seperti budayawan atau ahli di bidang tertentu sehingga tidak ada sudut pandang lain dari ahli dan hanya mengacu pada narasumber primer.</p>

		segi jurnalisme, terlebih cara menarasikannya dalam <i>feature</i> .	
Indonesia Dalam Arus Sejarah: Prasejarah	Buku	<p>Pada sub-bab buku ini, yaitu Persebaran Megalit di Indonesia tersebut membahas tentang daerah-daerah yang ditemukan penemuan pada zaman megalitikum. Penemuan-penemuan tersebut juga dijabarkan dengan baik dan kekhasan daerah tersebut sehingga pernah disinggahi oleh manusia purba.</p> <p>Buku ini memiliki relevansi dengan karya yang diproduksi sebab memiliki keterkaitan pembahasan yang sama. Selain itu, dapat dijadikan referensi yang memadai untuk bahan tulisan yang</p>	Tidak menampilkan spesifikasi situs sejarah per daerah sehingga sulit mengambil benang merah dari sisi antropologinya.

		dibuat sebab memuat banyak informasi yang relevan.	
--	--	--	--

Sumber: Olahan penulis

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 *Feature*

Dalam buku *Seandainya Saya Wartawan Tempo* (1996) karya Goenawan Mohamad, *feature* adalah artikel berita yang ditulis dengan kreatif, kadang-kadang subjektif, yang terutama untuk membuat senang dan memberi informasi kepada pembaca tentang suatu kejadian, keadaan, atau aspek kehidupan. Menurut Muda (2005), *feature* adalah berita yang tidak terikat oleh waktu (aktualitas), tetapi memiliki daya tarik bagi audiens.

Feature juga didefinisikan dengan sebuah bentuk tulisan yang kuat akan *human interest*, kreatif, dan mengedepankan fakta dalam penulisannya. Tulisan *feature* juga tidak terikat oleh waktu, bersifat lokal (kedaerahan), meminjam teknik penulisan fiksi yang deskriptif, detail, dan memberikan kutipan langsung yang memberikan gambaran terhadap suatu peristiwa (Lesmana, 2024).

Oleh sebab itu, *feature* yang disajikan tidak selalu mengejar aktualitas, tetapi mendapatkan unsur *human interest*, unik, menghibur, dan informatif. Adapun beberapa jenis *feature* dalam suatu berita, yaitu *feature* berita, gaya hidup, perjalanan, tokoh/sosok, sejarah, dan sains.

Terlebih dari itu, tulisan *feature* juga mengandung nilai-nilai sastra. Hal ini bermaksud ketika penulis hendak menuliskan *feature*, sangat lazim jika menggunakan kata atau frasa yang bersifat sastra (Lesmana, 2024). Oleh sebab itu, dalam penulisan *feature* juga penggunaan diksi yang sangat melekat dengan kekhasan sastra pun bisa berlaku. Dari hal inilah tulisan *feature* dari seorang jurnalis dapat ditinjau dari kemahirannya dalam berbahasa.

a. Faktor Penulisan *Feature*

Menurut Koesworo dkk. (dalam Lesmana, 2024) terdapat empat faktor dalam penulisan *feature*, berikut di antaranya.

1. Kreativitas

Menjadi kreatif dalam penulisan *feature* adalah bersifat wajib. Jika tulisan tidak diiringi kreativitas, tulisan *feature* yang diproduksi akan tidak hidup dan kaku.

2. Subjektivitas

Dalam penulisan *feature*, penginderaan dari emosi dan pikiran penulis berlaku di sini. Demi menghasilkan tulisan yang menggugah perasaan.

3. Informatif

Tulisan *feature* dapat memberikan informasi mengenai berita atau fenomena yang belum diberitakan oleh media pada umumnya.

4. Menghibur

Tentu pada bagian ini adalah bentuk senjata utama dari penulisan *feature*. Selain bersifat menghibur khalayak dalam pengalaman membacanya, pun sebagai bentuk daya saing dengan media-media lainnya. Oleh sebab itu, poin “menghibur” adalah hal yang penting dalam faktor penulisan *feature*.

b. Struktur Penulisan *Feature*

Berikut struktur penulisan *feature* berdasarkan buku *Feature: Tulisan Jurnalistik yang Kreatif*.

1. Membuat Judul

Hal yang terpenting dalam merumuskan sebuah judul adalah untuk menarik perhatian para pembaca. Namun, tidak menggunakan kalimat-kalimat yang bombastis karena akan menurunkan rasa kepercayaan pembaca terhadap jurnalis yang membuat *feature* tersebut.

Adapun syarat pembuatan judul:

- a. Tidak terlalu panjang.
- b. Judul harus menarik perhatian pembaca.
- c. Judul harus mencakup seluruh isi tulisan.
- d. Judul tidak perlu bombastis agar tidak membohongi pembaca dengan ada yang di judul dan isi berita. Selain itu, guna menghindari ketidakpercayaan pembaca terhadap produk jurnalistik.
- e. Hindari membubuhkan angka pada judul karena menghindari dari polemik kekeliruan angka.

2. Membuat Teras Berita (*Lead*)

Lead adalah bagian penting untuk menarik perhatian audiens guna membaca tuntas tulisan *feature*. *Lead* terdiri dari empat hal penting, yaitu *human interest*, dramatis, dan *oddity* atau memberikan efek kepada pembaca. *Lead* yang dirumuskan tidak terpaku pada kalimat yang baku atau kaku. *Lead* dapat dituliskan dengan bebas dan kreatif, tetapi harus selaras dengan isi berita yang akan disampaikan. Jika telah berhasil membuat *lead*, isi berita akan lebih lancar untuk dinarasikan sebab *lead* adalah pengontrol agar tulisan tidak menyimpang dari informasi yang akan disampaikan di awal. *Lead* dalam tulisan *feature* bisa dibuka dengan anekdot, ilustrasi penginderaan suatu hal, atau kisah yang ingin ditonjolkan.

Adapun menurut beberapa versi *lead feature* menurut Zain (dalam Lesmana, 2024).

a. *Lead* kesimpulan (*summary*)

Pembaca dapat membayangkan keseluruhan isi tulisan dalam satu kalimat *lead*.

b. *Lead* bercerita (*narrative*)

Lead ditulis dengan menggunakan gaya penulisan cerita pendek atau novel. Dibuat dengan menempatkan diri sebagai tokoh atau narasumber.

c. *Lead* penggambaran (*descriptive*)

Melakukan penginderaan pada suatu kejadian atau suasana sebagai pembuka tulisan.

d. *Lead* bertanya (*question*)

Menuliskan pertanyaan agar memancing rasa penasaran para pembaca. *Lead* yang dibuka dengan pertanyaan ini umumnya diawali dengan pernyataan terlebih dahulu untuk sebagai pembanding dengan pertanyaan yang dibuat. Akan tetapi, sah saja apabila akan langsung masuk kalimat pertanyaan.

e. *Lead* kutipan (*quotation*)

Memasukkan kutipan dari narasumber yang dapat menggugah emosi pembaca. Namun, tantangannya adalah perlunya daya konsisten yang tinggi agar menjaga tulisan yang dibuat tidak keluar dari konteks.

f. *Lead* kombinasi (*combination*)

Mengombinasikan jenis-jenis *lead*, seperti menggabungkan antara *lead* pertanyaan dengan *lead* kutipan. Kombinasi antara beberapa *lead*.

3. Membuat Tubuh Berita

Untuk menarasikan cerita dalam *feature*, penulis dapat langsung menuliskannya atau mendeskripsikannya sebab *feature* tidak memiliki struktur penulisan yang resmi. Akan tetapi, penulis perlu memerhatikan gaya penulisan tetap sistematis dengan runtutan peristiwa guna pembaca tidak jenuh ketika membacanya.

Kunci agar tubuh berita tetap konsisten adalah fokus pada informasi yang akan dipaparkan dan tetap berpacu pada fakta-fakta. Selain itu, diperbolehkan juga dalam menuliskan deskripsi ekspresi narasumber berdasarkan pengamatan saat wawancara. Hal ini akan sangat memudahkan penulis atau jurnalis ketika ingin mengurutkan cerita yang akan disampaikan.

Terlebih dari itu, ketika penulis *feature* telah dihadapkan oleh data, perlu untuk mengolah data yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan. Selain itu, perlu ketelitian dalam menuliskan kalimat atau kutipan dari narasumber langsung, terkadang kalimat yang diucapkan narasumber sulit untuk diterjemahkan dalam bentuk tulisan. Oleh sebab itu, penulis diperbolehkan dalam mengolah atau mengubah kalimat selama konteks dan esensinya tidak keluar dari pernyataan narasumber.

4. Penutup (*punch*)

Dalam membuat penutup tulisan *feature*, perlu untuk memberikan kesan yang bagus sehingga dalam penulisan penutupnya perlu yang luar biasa. Penggunaan "*punch*" juga dapat dikatakan dengan "*punchline*"

atau memukul pembaca agar terhenyak, berpikir, atau merenung dengan kalimat akhirnya.

Oleh sebab itu, untuk memulai cerita *feature*, penulis dapat memulai dari kronologi atau poin dari kejadian yang menarik untuk audiens baca. Selain itu, bisa pula dibuka dengan anekdot atau kisah-kisah yang diketahui oleh khalayak (Lesmana, 2024).

2.2.2 Buku *Feature*

2.2.2.1 Definisi Buku

Menurut Soetminah (dalam Pudiastuti, 2014) buku adalah jendela dunia, sumber informasi yang berisikan pelbagai ilmu pengetahuan guna dibaca dan dimanfaatkan oleh manusia.

Secara harfiah, buku didefinisikan sebagai suatu kumpulan bentuk komunikasi grafis yang di dalamnya terbagi dalam beberapa bagian guna menampilkan secara sistematis dan menjaga isinya tetap terjaga dalam kurun waktu yang lama (Pudiastuti, 2014). Buku juga seringkali didefinisikan sebagai serangkaian tulisan yang informatif dan tercetak di kelas yang bersampul serta menjadi satu kesatuan.

Adapun tiga fungsi buku berdasarkan buku *Cara dan Tip Produktif Menulis Buku* yang ditulis oleh Pudiastuti (2014).

a. Sebagai Informasi (*Information*)

Buku sebagai sarana penyampaian informasi yang sebelumnya sudah atau belum diketahui oleh pembaca. Hal ini pemantiknya dapat berangkat dari fakta-fakta yang diketahui oleh penulis. Kemudian, fakta tersebut dikemas dengan komunikatif agar informasi yang akan diberikan dapat tersampaikan.

b. Sebagai Karya (*Creation*)

Sebuah karya buku yang diciptakan oleh penulis, baik secara individu maupun secara kelembagaan. Dari ide karya bersifat buku tersebut, penulis dapat menuangkan semua ide dan gagasannya.

c. Sebagai Pengetahuan (*Knowledge*)

Buku juga bagian dari sarana pengetahuan, buku yang ditulis berdasarkan wawasan penulis yang kompeten dalam mengolaborasikan pelbagai informasi dengan fakta yang dimilikinya. Kemudian, tulisan tersebut dapat memengaruhi daya tepian ilmu pembacanya.

Secara fungsi, buku adalah sebuah benda cetak yang tersusun dan terdiri atas lebih dari satu bab. Buku dikategorikan sebagai sarana sumber penyajian informasi yang bersifat mengarsip informasi-informasi dari dulu hingga kini. Selain itu, buku juga bersifat sarana pendidikan, yang memberikan edukasi dan memberikan wawasan baru kepada pembacanya.

Hal ini memiliki kesinambungan dengan fungsi pers, salah dua di antaranya adalah memberikan informasi dan edukasi. Hal ini yang menjadi fokus utama penulis dalam merancang tulisan *feature* mengenai situs sejarah ini, yaitu memberikan informasi dan edukasi kepada pembaca. Oleh sebab itu, dalam hal ini, tulisan *feature* yang dirancang, ditulis sesuai ketentuan standar minimal kata, dan disatukan dalam bentuk buku sebagai wadah informasi dan edukasi.

2.2.3 Seni dan Budaya

Seni dan budaya merupakan suatu keahlian dalam mengekspresikan ide-ide, pemikiran, keestetikaan, memanifestasikan kemampuan, dan imajinasi terhadap suatu benda, suasana atau karya sehingga menyalurkan perasaan yang indah serta menciptakan peradaban yang lebih modern. Adapun definisi seni rupa yang lebih mengacu pada sifat kebendaan, yaitu hasil dari karya yang memiliki nilai kreatifitas, estetika, dan kebanggaan yang bisa diinderakan oleh mata,

dijamah oleh tangan, dan diresapi oleh hati, perasaan, dan pikiran (Restian et al., 2022).

Produk seni budaya juga melahirkan budaya lokal yang merupakan budaya asli suatu kelompok masyarakat berdasarkan daerah tertentu. Jika mengacu dalam tatanan sosial, budaya juga dapat mewakili seluruh cara hidup, seperti aturan, nilai, dan perilaku yang diharapkan. Di Indonesia sendiri budaya lokal terbalut dalam batas-batas fisik geografis. (Restian et al., 2022). Oleh sebab itu, geografis dapat dijadikan landasan dalam mendefinisikan pusat kebudayaan lokal.

Dengan kata lain, hasil dari seni dan budaya merupakan sifat turun temurun dari generasi ke generasi, baik secara benda dan nonbenda. Dari sifat kebendaan dalam konteks topik tugas akhir skripsi karya ini memiliki relevansinya, yaitu situs sejarah dan benda-benda di sekitarnya yang perlu dilestarikan. Adapun kebudayaannya yang diturunkan dari zaman prasejarah hingga zaman sekarang yang menjadi budaya turun temurun oleh masyarakat sekitar.

Di lain sisi, meski seni dan budaya dinilai sebagai nilai karya, tetapi juga memiliki manfaatnya. Berikut manfaat dari seni dan budaya bagi individu dan sosial berdasarkan buku *Seni Budaya Jawa dan Karawitan*.

a. Kebutuhan Emosional

Menekuni seni dan budaya dapat memberikan kepuasan emosional bagi pembuat dan penikmatnya. Selain itu, meraih kepuasan tersendiri apabila dapat tergugah atau mengekspresikan emosi setelah menikmati seni atau budaya yang dinikmati.

b. Kebutuhan Fisik

Selaras dengan kebutuhan emosional, kebutuhan fisik dalam ranah ini adalah tercapainya dalam mengikuti suatu kesenian atau kebudayaan yang diinginkan. Hal ini seperti menghasilkan karya seni ketika membuat batik atau melakukan tarian yang bersifat kebudayaan.

c. Manfaat Sosial

1) Media Hiburan

Sebagai media yang bersifat menghibur atau rekreasi bagi banyak orang.

2) Media Komunikasi

Seni dan budaya juga merupakan bagian dari sarana komunikasi secara implisit. Hal ini seperti mengisahkan suatu cerita pada zaman dahulu dalam ukiran-ukiran pada dinding candi.

3) Media Pendidikan

Manfaat lainnya dalam seni dan budaya adalah media penyebaran pendidikan dalam kehidupan sosial. Seni dan budaya juga mendidik, memberikan petunjuk, dan informasi untuk kehidupan. Hal ini bisa ditinjau dari kebudayaan-kebudayaan kedaerahan yang diturunkan oleh sesepuh.

2.2.4 Nilai Berita

Menurut J & MC Quarterly (dalam Rani M. R., 2013), nilai berita adalah ketepatan fakta, menarik untuk dibaca, berguna untuk pembaca, lengkap, tepat pada waktunya, memaparkan masalah dengan baik, menggunakan tata bahasa dengan tepat, dan keadilan dalam perbedaan pandangan. Hal ini membuat nilai berita semakin vital dan perlu dijadikan landasan dalam peliputan serta tulisan.

Apabila menelisik dari pelbagai sumber, secara umum nilai berita memiliki banyak versi. Akan tetapi, yang paling banyak dikenal terdapat 10 nilai berita, yaitu *Magnitude* (Pengaruh), *Actuality* (Aktualitas), *Conflict* (Konflik),

Proximity (Kedekatan), *Human Interest* (Ketertarikan pada Manusia), *Prominence* (Ketokohan), *Uniqueness* (Unik), *Significance* (Penting), *Impact* (Dampak), dan *Sex* (Seks). Kendati demikian, komponen-komponen dari nilai berita setiap tahunnya mengalami penyederhanaan untuk produksi berita yang akan disebarluaskan kepada masyarakat (Hidayat, et al., 2021).

Oleh sebab itu, Hidayat et al. (2021) menyimpulkan bahwa hasil dari penyederhanaan nilai berita terdiri dari *Actuality* (Aktualitas), *Proximity* (Kedekatan), *Impact* (Dampak), dan *Human Interest* (Ketertarikan pada Manusia). Berikut paparan definisi tiap komponen nilai berita.

a. *Actuality/Timeless* (Aktualitas)

Ketepatan waktu dalam memublikasikan suatu berita yang terjadi adalah bagian yang penting. Hal ini karena agar berita yang terunggah tidak tertinggal, cerita yang baru, dan memiliki sudut pandang yang berbeda.

b. *Proximity* (Kedekatan)

Proximity merupakan cerminan dari keinginan masyarakat terhadap informasi mengenai informasi yang sesuai minat mereka. Dari kedekatan ini dapat menarik ketertarikan karena adanya hubungan yang berkesinambungan dengan khalayak dari kejadian yang diberitakan. Faktor-faktor kedekatan tersebut meliputi kesamaan geografis, agama, budaya, usia, atau gender.

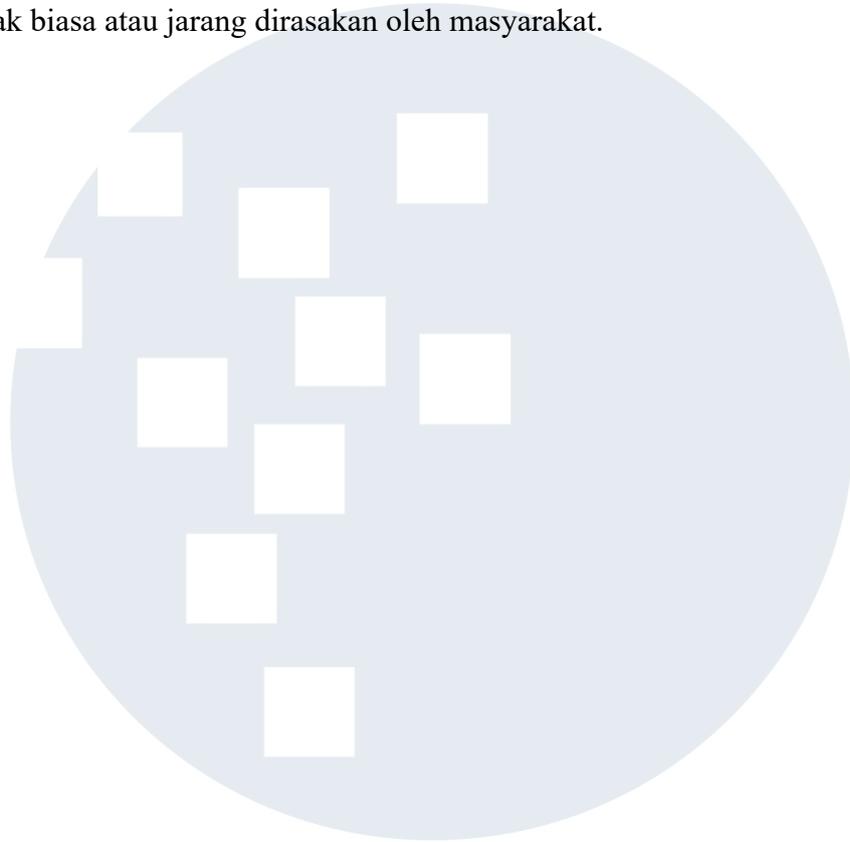
c. *Impact* (Dampak)

Dalam nilai berita ini melihat dari pengaruh pentingnya suatu berita yang akan dipublikasikan kepada masyarakat. Selain itu, seberapa jauh dampak yang akan dirasakan dalam kehidupan audiens.

d. *Human Interest* (Ketertarikan pada Manusia)

Pada nilai berita ini lebih fokus terhadap cerita orang-orang biasa yang memiliki kisah yang luar biasa. *Human interest* terus menggali keunikan dari suatu cerita narasumber dari suatu kejadian. Hal ini akan menjadi daya tarik

atau perhatian audiens sebab cerita yang disuguhkan merupakan kisah yang tidak biasa atau jarang dirasakan oleh masyarakat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA